

Pelatihan Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Membuat Media Pembelajaran

Renny Afriany N.¹, Rudolf Sinaga^{2*}, Samsinar³, Frangky⁴

reniafriani.44@gmail.com¹, rudolfverdinan@gmail.com^{2*}, samsinarrr@gmail.com³,

frangky.taan@gmail.com⁴

¹Program Studi Administrasi Rumah Sakit

^{2,4}Program Studi Sistem Informasi

³Program Studi Keperawatan

^{1,3}Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Garuda Putih

^{2,4}Universitas Dinamika Bangsa

Received: 13 02 2025. Revised: 05 03 2025. Accepted: 24 03 2025.

Abstract : Education in Indonesia faces challenges in adopting modern technology, particularly in developing effective and engaging learning media. Teachers in the Cross-School Learning Community of Cluster II Anggrek in Jambi City still use conventional methods that are less adaptive to student needs. The utilization of AI technology such as Gamma AI can help create more efficient, innovative, and interactive learning media. The training was carried out systematically with four main modules: Introduction to Gamma AI, Creating Presentations, Tips and Tricks, and Evaluation and Application. The methods used included demonstrations, hands-on practice, interactive discussions, and evaluation of training outcomes. The activity involved 30 teacher participants from the community and was conducted on July 16, 2024, at the SD Negeri 96 Kota Jambi hall. This training successfully improved teachers' competencies in utilizing Gamma AI to create more engaging and interactive learning media. Teachers were able to save time in creating materials, use data for personalized learning, and enhance student engagement through AI-based content. The main output of the activity was the improvement of learning quality in schools within the community and the strengthening of teachers' digital competencies.

Keywords : Artificial Intelligence, Gamma AI, Learning Media.

Abstrak : Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi modern, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Guru-guru di Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi masih menggunakan metode konvensional yang kurang adaptif terhadap kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi AI seperti *Gamma AI* dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih efisien, inovatif, dan interaktif. Pelatihan dilaksanakan secara sistematis dengan empat modul utama yaitu Pengenalan *Gamma AI*, Membuat Presentasi, Tips dan Trik, serta Evaluasi dan Penerapan. Metode yang digunakan meliputi demonstrasi, praktik mandiri, diskusi interaktif, dan evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan melibatkan 30 peserta guru dari komunitas dan dilaksanakan pada 16 Juli 2024 di Aula SD Negeri 96 Kota Jambi. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan *Gamma AI* untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan

interaktif. Guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan media, menggunakan data untuk personalisasi pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui konten berbasis AI. Luaran utama kegiatan adalah peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah yang tergabung dalam komunitas dan penguatan kompetensi digital para guru.

Kata kunci : Kecerdasan Buatan, *Gamma AI*, Media Pembelajaran.

ANALISIS SITUASI

Pada era digital seperti saat ini yang terus berkembang, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan besar untuk beradaptasi dengan teknologi modern. Salah satu aspek yang memerlukan perhatian khusus adalah pengembangan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa. (Yanti & Kurniawan, 2024) Media pembelajaran tradisional sering kali kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap individu siswa. (Syukur et al., 2024) Selain itu, proses pembuatan media pembelajaran secara manual memakan waktu yang cukup lama, sehingga guru kesulitan untuk menghasilkan konten yang relevan dan adaptif. (Mulyawati et al., 2024) Kesenjangan ini menjadi semakin nyata ketika melihat potensi teknologi kecerdasan buatan (AI) yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran (Santoso & Rochadiani, 2022; Widya Laksmi et al., 2023).

Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi, yang merupakan wadah kolaborasi bagi para guru, telah memberikan dampak positif dalam pengembangan kompetensi guru. Kegiatan-kegiatan rutin yang biasa dilakukan setiap 1 (satu) bulan antara lain: 1) Memfasilitasi belajar bersama tentang Kurikulum Merdeka. 2) Memfasilitasi diskusi untuk memecahkan masalah dan berbagi praktik baik seputar Kurikulum Merdeka. 3) Memfasilitasi kolaborasi pengembangan perangkat ajar berbasis Kurikulum Merdeka. 4) Memfasilitasi refleksi pembelajaran rekan sejawat. Komunitas juga telah memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap penyelenggaraan pendidikan khususnya program Kurikulum Merdeka. Namun, pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan media pembelajaran masih sangat minim. Oleh sebab itu guru-guru di komunitas ini sangat membutuhkan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi AI seperti *Gamma AI* dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif.

Kenyataannya, banyak guru masih menggunakan metode konvensional dalam membuat media pembelajaran, yang sering kali kurang menarik dan tidak adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. (Agnita & Pramasdyahsari, 2024) Di sisi lain, idealnya, guru harus mampu memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan media pembelajaran yang personal, interaktif, dan sesuai dengan kecepatan belajar siswa. (Baso Kaswar et al., 2023; Siska et al., 2023)

Kesenjangan ini perlu segera diatasi agar mutu pendidikan dapat ditingkatkan secara signifikan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru di Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi AI, khususnya *Gamma AI*, untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menarik.

Tujuan spesifik dari kegiatan pelatihan ini meliputi: 1) Meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan menghasilkan konten yang lebih relevan, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar setiap individu siswa. 2) Menyederhanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan mengotomatiskan beberapa tugas yang sebelumnya memakan waktu, seperti pembuatan teks, gambar, atau video yang lebih menarik. 3) Memperkaya variasi media pembelajaran dengan memungkinkan pembuatan berbagai jenis media yang interaktif, seperti simulasi, gambar, dan animasi sesuai objek materi pembelajaran. 4) Memanfaatkan data untuk personalisasi pembelajaran dengan menganalisis data pembelajaran siswa untuk menyesuaikan konten dan kecepatan pembelajaran. 5) Meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis AI yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. 6) Mempersiapkan pendidik untuk masa depan dengan membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi perubahan dalam dunia pendidikan yang semakin digital.

SOLUSI DAN TARGET

Solusi utama yang ditawarkan adalah melalui pelatihan pemanfaatan teknologi AI, khususnya *Gamma AI*, dalam pembuatan media pembelajaran. *Gamma AI* adalah alat berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menciptakan presentasi profesional, menarik, dan efisien. Dalam pelatihan ini, guru akan diajarkan cara menggunakan fitur-fitur unggulan *Gamma AI*, seperti generator teks otomatis, desain otomatis, dan analisis data pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi AI, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Rahayu et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahap: 1) Komunikasi Awal yaitu Tim Pengabdian melakukan koordinasi dengan komunitas untuk pengumpulan data dan persiapan materi pelatihan. 2) Pelaksanaan Pelatihan yaitu Tim Pengabdian memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pemanfaatan *Gamma AI* dalam pembuatan media pembelajaran. Pelatihan ini akan mencakup empat modul utama, yaitu Pengenalan *Gamma AI*, Membuat

Presentasi dengan *Gamma AI*, Tips dan Trik *Gamma AI*, serta Evaluasi dan Penerapan. 3) Evaluasi dan Pelaporan, yaitu mengevaluasi hasil pelatihan serta menyusun laporan akhir kegiatan. Kegiatan direncanakan mulai Februari 2024 hingga Agustus 2024, dengan pelaksanaan utama pada 16 Juli 2024 di Aula SD Negeri 96 Kota Jambi.

Untuk memperjelas struktur kegiatan pelatihan maka tim pengabdian mempersiapkan prosedur kegiatan meliputi: 1) Persiapan materi pelatihan dan perlengkapan teknis. 2) Pelaksanaan pelatihan dengan modul-modul yang telah disusun. 3) Evaluasi hasil pelatihan melalui observasi, diskusi, dan umpan balik dari peserta. Target utama kegiatan pelatihan ini adalah para guru yang tergabung dalam Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi, dengan jumlah peserta sekitar 30 orang, dengan target capaian para peserta dapat memahami dan menciptakan presentasi profesional, menarik, dan efisien dalam waktu yang relatif lebih cepat.

METODE PELAKSANAAN

Untuk memastikan kegiatan pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran berjalan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis, interaktif, dan aplikatif. (Afandi et al., 2022) Berikut adalah metode yang digunakan untuk kegiatan pelatihan ini. Metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan secara langsung cara menggunakan *Gamma AI* dalam pembuatan media pembelajaran. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada peserta tentang bagaimana teknologi AI dapat dimanfaatkan secara praktis. Tahap Awal, pada tahap ini pemateri menjelaskan fitur-fitur utama *Gamma AI*, seperti generator teks otomatis, desain otomatis, dan analisis data pembelajaran. Dilanjutkan Demonstrasi Langsung, pada tahap ini pemateri mendemonstrasikan langkah-langkah membuat presentasi sederhana menggunakan *Gamma AI*. Contoh yang diberikan adalah pembuatan media pembelajaran untuk materi matematika atau IPA. Setelahnya Interaksi dengan Peserta, selama demonstrasi, pemateri mengajak peserta untuk mengamati dan memberikan masukan terkait hasil desain yang dihasilkan oleh *Gamma AI*.

Keunggulan dari metode ini adalah memberikan pemahaman visual yang jelas bagi peserta serta memudahkan peserta untuk mempraktikkan langkah-langkah yang telah diajarkan. Setelah demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba sendiri fitur-fitur *Gamma AI* di bawah bimbingan pemateri. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam menggunakan teknologi AI. Instruksi Awal, pada tahapan ini pemateri

memberikan panduan singkat tentang tugas yang harus dilakukan, misalnya membuat presentasi untuk materi pembelajaran tertentu. Praktik Langsung, pada tahapan ini peserta menggunakan perangkat mereka sendiri atau perangkat yang disediakan panitia untuk mencoba fitur-fitur *Gamma AI*, seperti *brainstorming* ide, menghasilkan teks otomatis, dan menambahkan elemen desain. Bimbingan Langsung, pada tahapan ini pemateri berkeliling untuk memberikan bimbingan dan umpan balik kepada peserta. Berikut adalah tabel yang berisi langkah-langkah/prosedur kegiatan, tahapan kegiatan/jadwal kegiatan, serta materi yang akan dilaksanakan dalam pelatihan *Gamma AI*.

Tabel 1. Langkah, Kegiatan/Jadwal Kegiatan

No	Prosedur	Jadwal Kegiatan	Materi	Pemateri
1	Pengenalan <i>Gamma AI</i> dan Konsep Media Pembelajaran	Sesi 1 (08.00 - 09.00)	a) Pengenalan <i>Gamma AI</i> b) Manfaat AI dalam pendidikan c) Konsep dasar media pembelajaran interaktif	Franky
2	Instalasi dan Persiapan Alat	Sesi 2 (09.00 - 09.30)	a) Persyaratan teknis b) Pembuatan akun dan akses <i>platform</i>	Franky
3	Eksplorasi Fitur <i>Gamma AI</i>	Sesi 2 (09.30 - 10.00)	a) Fitur utama <i>Gamma AI</i> b) Cara membuat proyek baru c) Memahami antarmuka pengguna	Renny Afriany
4	Praktik Membuat Media Pembelajaran Dasar	Sesi 2 (10.00 - 11.00)	a) Membuat slide presentasi interaktif b) Menambahkan teks, gambar, dan video	Renny Afriany
5	Pengembangan Konten Interaktif	Sesi 2 (11.00 - 12.00)	a) Menambahkan kuis dan soal interaktif b) Mengintegrasikan animasi dan transisi	Samsinar
6	Pemanfaatan AI untuk Personalisasi Pembelajaran	Sesi 3 (13.00 - 13.30)	ISHOMA Membuat konten adaptif berdasarkan profil belajar siswa	Rudolf
7	Integrasi Multimedia dan Gamifikasi	Sesi 3 (13.30 - 14.00)	a) Menambahkan elemen multimedia (audio, video, simulasi) b) Memasukkan elemen gamifikasi	Rudolf
8	Uji Coba dan Evaluasi Media Pembelajaran	Sesi 4 (14.00 - 16.30)	a) Melakukan uji coba pembuatan media pembelajaran (<i>dengan sesama peserta</i>) b) Memberikan feedback dan melakukan perbaikan	Samsinar, Rudolf, Franky, Renny

9	Refleksi dan Penutupan Pelatihan	Sesi 5 (16.30 - 17.00)	a) Refleksi pengalaman selama pelatihan b) Diskusi rencana implementasi di lapangan	Samsinar, Rudolf, Franky, Renny
---	----------------------------------	------------------------	--	---------------------------------

Diskusi interaktif digunakan juga untuk mendorong peserta berbagi pengalaman, bertanya, dan memberikan masukan terkait pemanfaatan *Gamma AI*. Metode ini juga membantu pemateri memahami tantangan yang dihadapi peserta dalam menggunakan teknologi AI. Pelaksanaan metode ini adalah dengan melakukan tanya jawab interaktif dengan peserta, dimana sesi tanya jawab dilakukan setelah setiap modul pelatihan, peserta diberikan waktu untuk bertanya atau memberikan tanggapan terkait materi yang telah dipelajari. Selain itu juga dilakukan diskusi kelompok dimana peserta dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan cara-cara penerapan *Gamma AI* dalam konteks pembelajaran mereka masing-masing. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan kepada seluruh peserta. Keunggulan dari metode ini adalah dapat meningkatkan pemahaman peserta melalui interaksi aktif serta mendorong kolaborasi antar peserta.

HASIL DAN LUARAN

Pelatihan melalui pengabdian masyarakat bagi komunitas guru ini menghasilkan sebuah pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dirancang secara sistematis dan interaktif untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami materi tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik nyata. Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat modul utama, dengan setiap modul mencakup presentasi materi, demonstrasi langsung, praktik mandiri, serta sesi tanya jawab antara peserta dan tim pemateri.

Modul 1 - Pengenalan *Gamma AI*. Modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang teknologi AI dan bagaimana *Gamma AI* dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Proses Pelaksanaan Modul 1 ini adalah sebagai berikut: 1) Presentasi Materi. Tim pemateri menjelaskan konsep dasar AI, termasuk definisi, manfaat, dan perbandingannya dengan perangkat lunak presentasi tradisional seperti *PowerPoint* atau *Google Slides*. Tim pemateri juga menunjukkan fitur-fitur unggulan *Gamma AI*, seperti generator teks otomatis, desain otomatis, dan analisis data pembelajaran. 2) Demonstrasi Langsung. Tim pemateri melakukan demo singkat dengan membuat sebuah presentasi sederhana menggunakan *Gamma AI*. Contoh yang diberikan adalah pembuatan slide untuk materi pembelajaran matematika tentang operasi hitung dasar. 3) Praktik Mandiri. Peserta diminta untuk mencoba fitur-fitur dasar *Gamma AI* di bawah bimbingan tim pemateri. Setiap peserta diberikan waktu untuk

bereksperimen dengan fitur generator teks dan desain otomatis. 4) Sesi Tanya Jawab, berikut contoh pertanyaan mewakili beberapa pertanyaan lainnya dari peserta.

Peserta A bertanya "Apakah *Gamma AI* bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video?". Tim pemateri menjawab "*Gamma AI* saat ini lebih fokus pada pembuatan presentasi statis dan interaktif, tetapi Anda dapat mengintegrasikannya dengan aplikasi lain seperti *Canva* atau *Adobe Premiere* untuk menghasilkan konten video". Peserta B bertanya "Bagaimana cara memastikan hasil desain otomatis sesuai dengan tema sekolah kami?". Tim pemateri menjawab "Anda dapat memilih *template* yang sesuai dengan warna dan logo sekolah Anda. *Gamma AI* juga menyediakan opsi kustomisasi untuk menyesuaikan elemen desain yang dibutuhkan".



Gambar 1. Sesi Pengenalan *Gamma AI*

Modul 2 - Membuat Presentasi dengan *Gamma AI*. Modul ini membahas proses kreatif dalam menggunakan *Gamma AI* untuk menghasilkan ide dan materi pembelajaran, serta cara mengedit dan menyesuaikan elemen desain. Proses Pelaksanaan Modul 2 ini adalah sebagai berikut: 1) Presentasi Materi. Tim pemateri menjelaskan langkah-langkah brainstorming ide dan mengumpulkan materi pembelajaran. Selain itu, tim pemateri juga menunjukkan cara menggunakan AI untuk menghasilkan konten awal, seperti teks, gambar, dan diagram. 2) Demonstrasi Langsung. Tim pemateri mendemonstrasikan cara membuat presentasi lengkap untuk materi IPA tentang fotosintesis. Tim pemateri menunjukkan cara memilih *template*, menghasilkan teks otomatis, dan menambahkan elemen interaktif seperti kuis sederhana. 3) Praktik Mandiri. Peserta diminta untuk membuat presentasi sederhana berdasarkan materi pembelajaran pilihan mereka (misalnya, bahasa Indonesia, matematika, atau IPS). Tim pemateri berkeliling untuk memberikan bimbingan langsung kepada peserta. 4) Sesi Tanya Jawab, berikut contoh pertanyaan mewakili beberapa pertanyaan lainnya dari peserta.

Peserta C bertanya "Bagaimana jika saya ingin menambahkan animasi ke dalam slide?" Tim pemateri menjawab "*Gamma AI* memiliki fitur animasi dasar yang dapat Anda gunakan.

Namun, jika membutuhkan animasi yang lebih kompleks, Anda dapat mengintegrasikan hasil dari *Gamma AI* dengan aplikasi seperti *PowerPoint*." Peserta D bertanya "Apakah ada batasan jumlah *slide* yang bisa dibuat dalam satu proyek?". Tim pemateri menjawab "Tidak ada batasan jumlah *slide*. Namun, untuk efisiensi, disarankan untuk membuat presentasi yang ringkas dan fokus pada poin-poin penting".



Gambar 2. Sesi Praktik Mandiri membuat presentasi dengan *Gamma AI*

Modul 3 - Tips dan Trik *Gamma AI*. Modul ini memberikan tips dan trik untuk mengoptimalkan penggunaan *Gamma AI*, termasuk cara memberikan prompt yang efektif, mengatasi tantangan desain, dan mengintegrasikan *Gamma AI* dengan aplikasi lain. Proses Pelaksanaan Modul 2 ini adalah sebagai berikut: 1) Presentasi Materi. Tim pemateri menjelaskan pentingnya memberikan prompt yang jelas dan spesifik untuk mendapatkan hasil terbaik dari *Gamma AI*. Tim pemateri juga menunjukkan cara mengintegrasikan *Gamma AI* dengan aplikasi lain seperti *Microsoft Word* atau *Google Classroom*. 2) Demonstrasi Langsung. Tim pemateri menunjukkan contoh penggunaan prompt yang efektif untuk menghasilkan teks pembelajaran yang relevan. Misalnya, "Buatkan teks tentang sejarah Kerajaan Majapahit untuk siswa kelas 5 SD dengan bahasa yang mudah dipahami". 3) Praktik Mandiri. Peserta diminta untuk mencoba membuat prompt mereka sendiri dan melihat hasilnya. Tim pemateri memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas *prompt*. 4) Sesi Tanya Jawab, berikut contoh pertanyaan mewakili beberapa pertanyaan lainnya dari peserta.

Peserta E bertanya "Bagaimana cara memastikan hasil teks yang dihasilkan oleh AI akurat?". Tim pemateri menjawab "Selalu lakukan verifikasi terhadap hasil teks yang dihasilkan oleh AI. Anda juga dapat menambahkan referensi dari buku atau sumber terpercaya untuk memastikan keakuratan". Peserta F bertanya "Apakah *Gamma AI* bisa digunakan untuk membuat soal-soal ujian?". Tim pemateri menjawab "Ya, *Gamma AI* dapat digunakan untuk membuat soal-soal ujian dengan memberikan prompt yang spesifik, misalnya "Buatkan 5 soal pilihan ganda tentang perkalian untuk siswa kelas 3 SD".

Modul 4: Evaluasi dan Penerapan. Modul ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil penggunaan *Gamma AI* dan memberikan panduan untuk penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan. Proses Pelaksanaan Modul 4 ini adalah sebagai berikut: 1) Presentasi Materi. Tim pemateri menjelaskan cara mengukur dampak penggunaan *Gamma AI* pada efisiensi dan kualitas media pembelajaran. Tim pemateri juga menunjukkan contoh-contoh nyata penggunaan *Gamma AI* dalam pendidikan, seperti pembuatan media pembelajaran interaktif untuk siswa inklusif. 2) Demonstrasi Langsung. Tim pemateri menunjukkan contoh presentasi yang telah digunakan dalam kelas nyata dan memberikan testimoni dari guru-guru yang telah menggunakannya. 3) Praktik Mandiri. Peserta diminta untuk mengevaluasi presentasi yang telah mereka buat sebelumnya dan memberikan umpan balik kepada rekan sejawat. 4) Sesi Tanya Jawab, berikut contoh pertanyaan mewakili beberapa pertanyaan lainnya dari peserta.

Peserta G bertanya "Bagaimana cara mengukur keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis AI?". Tim pemateri menjawab "Anda dapat mengukurnya melalui peningkatan partisipasi siswa, hasil belajar, dan umpan balik langsung dari siswa". Peserta H bertanya "Apakah ada tren terbaru dalam AI untuk pendidikan?". Tim pemateri: "Tren terbaru termasuk penggunaan AI untuk personalisasi pembelajaran, analisis data siswa, dan pembuatan konten multimedia interaktif."



Gambar 3. Sesi Diskusi (tanya jawab) dengan peserta pelatihan

Hasil pelaksanaan pelatihan ini mencakup: 1) Peningkatan Kompetensi Guru, yaitu peserta pelatihan mampu memanfaatkan *Gamma AI* untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. 2) Produktivitas yang Lebih Tinggi yaitu guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga dapat fokus pada aspek lain dari proses mengajar. 3) Personalisasi Pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan data pembelajaran siswa untuk menyesuaikan konten dan kecepatan pembelajaran. 4) Keterlibatan Siswa yang Lebih Baik yaitu media pembelajaran berbasis AI meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan, semua 6 tujuan kegiatan PKM telah terjawab

dengan baik, meskipun ada beberapa tujuan yang lebih eksplisit dibandingkan yang lain. Berikut adalah ringkasan kesesuaiannya:

Tabel 2. Ringkasan Kesesuaian Tujuan PKM

Tujuan	Hasil Pelaksanaan Yang Mendukung
1. Meningkatkan kualitas media pembelajaran	Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif.
2. Menyederhanakan proses pembuatan media	Guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran.
3. Memperkaya variasi media pembelajaran	Praktik mandiri dan demonstrasi menunjukkan penggunaan fitur-fitur interaktif seperti animasi, kuis, dan multimedia.
4. Memanfaatkan data untuk personalisasi	Guru dapat menggunakan data pembelajaran untuk menyesuaikan konten.
5. Meningkatkan keterlibatan siswa	Media pembelajaran berbasis AI meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
6. Mempersiapkan pendidik untuk masa depan	Guru dilatih untuk menghadapi perubahan digital dengan teknologi AI.

SIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran telah berhasil memberikan solusi nyata terhadap tantangan yang dihadapi oleh guru-guru di Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi. Dengan memanfaatkan teknologi *Gamma AI*, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien, inovatif, dan adaptif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru tetapi juga berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilanjutkan dan diperluas untuk mencakup lebih banyak komunitas pendidikan di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Segenap Guru SDN 96/IV Kota Jambi beserta Komunitas Belajar Lintas Sekolah Gugus II Anggrek Kota Jambi yang telah bersedia menerima tim pengabdian dalam memberikan pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

Afandi, A., Laily, N., & dkk. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Abd. B. J. W. Suwendi, Ed.; I, Vol. 1). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. <http://diktis.kemenag.go.id>

- Agnita, & Pramasdyahsari, S. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *JURNAL PENGABDIAN SOSIAL*, 9. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>
- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang . *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.953>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Arsyad, M., Suriyanto, D. F., & Rosidah. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293–297. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i3.248>
- Rahayu, S., Al Hadi, K., & Studi Pendidikan Fisika, P. (2023). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i4.6601>
- Sabella, B., Rhomadhona, H., & Rusadi Arrahimi, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengajar Smp Berbasis Artificial Intelegent. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.59458/jwl.v3i2.59>
- Santoso, H., & Rochadiani, T. H. (2022). Pelatihan Machine Learning Menggunakan Bahasa Pemrograman Python Bagi Karyawan PT. Yokogawa Indonesia. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 349–356. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16018>
- Siska, A. I., Kareja, N., & Meidayanti, K. (2023). Pembuatan Buku Pelajaran Digital Berbasis Canva sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh pada SMP Kosgoro, Sragi. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(2), 359–365. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i2.18679>
- Syukur, T. A., Nofirman, N., Arifin, S., Lubis, A. F., & Yusuf, R. (2024). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligences. *Journal of Human And Education*, 4(5), 954. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1649>
- Yanti, N., & Kurniawan, R. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk Pengembangan Media Pembelajaran pada Dewan Guru Bahasa Indonesia di Lintang Empat Lawang. *JACOM: Journal of Community Empowerment*, 2, 169–177. <https://doi.org/10.33369/jacom.v2i2.37838>