



Jurnal Abmas

Media Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
<https://ejournal.upi.edu/index.php/ABMAS>



AI utilization training in creating interactive learning media for teachers

Masharyono¹, Agus Rahayu², Syamsul Hadi Senen³, Ratih Hurriyati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

masharyono@upi.edu¹, agusrahayu@upi.edu², syamsulhadisenen@upi.edu³, ratih@upi.edu⁴

ABSTRACT

Most teachers do not yet have direct experience using Artificial Intelligence (AI) in the classroom. This workshop aims to provide teachers with knowledge and practical skills for using AI to create interactive, innovative learning materials. This training focuses on using AI to create more creative learning materials in response to the challenges of digital transformation in education in Kepulauan Seribu. The training methods include presenting materials, demonstrating the use of various AI platforms, and hands-on practice in designing AI-based learning materials. Through this training, teachers gain new insights into AI's potential as an effective, efficient, and engaging learning tool. Evaluation results indicate that a small portion of participants were already familiar with and using AI technology, but the majority of teachers had not yet optimized its use in classroom learning. This community service activity can enhance teachers' digital competencies and encourage the creation of creative, inspiring, and student-centered learning media in the digital age, thereby positively impacting the quality of the teaching and learning process.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 24 Nov 2025

Revised: 24 Mar 2026

Accepted: 28 Mar 2026

Publish online: 7 Apr 2026

Keywords:

artificial intelligence; community service; learning media; teacher competence

Open access
Jurnal Abmas

is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Sebagian besar guru belum memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta keterampilan praktis kepada para guru terkait pemanfaatan AI dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Pelatihan ini mengangkat tema pemanfaatan AI untuk mewujudkan media pembelajaran yang lebih kreatif sebagai respons terhadap tantangan transformasi digital di bidang pendidikan di Kepulauan Seribu. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan berbagai platform AI, serta praktik langsung dalam merancang media pembelajaran berbasis AI. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh wawasan baru mengenai potensi AI sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta telah mengenal dan memanfaatkan teknologi AI, namun mayoritas guru belum mengoptimalkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong terciptanya media pembelajaran yang kreatif, inspiratif, dan sesuai dengan kebutuhan murid di era digital, sehingga berdampak positif pada peningkatan kualitas proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: artificial intelligence; kompetensi guru; media pembelajaran; pengabdian kepada masyarakat

How to cite (APA Style)

Masharyono, M., Rahayu, A., Senen, S. H., & Hurriyati, R. (2026). AI utilization training in creating interactive learning media for teachers. *Jurnal Abmas*, 26(1), 105-116.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright 2026, Masharyono, Agus Rahayu, Syamsul Hadi Senen, Ratih Hurriyati. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: masharyono@upi.edu

INTRODUCTION

Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat adopsi *Artificial Intelligence* (AI) tertinggi di Asia Tenggara, mencapai 65%-79%. Di Indonesia, pengguna AI sangat tinggi dan terus meningkat, didominasi oleh generasi Z dan milenial untuk kebutuhan belajar, hiburan, dan produktivitas. Sangat diadopsi oleh perusahaan (70% sudah menggunakannya) dan mahasiswa (95% sudah menggunakannya). Ini membuat Indonesia menjadi pemain kunci di ASEAN dengan potensi besar di berbagai industri seperti pendidikan dan *e-commerce*. Jumlah pengguna melonjak secara signifikan, diproyeksikan mencapai 3,33 juta pada 2030 (lihat: <https://rri.co.id/ipitek/1802138/ledakan-pengguna-ai-di-indonesia>). Survei terhadap lebih dari 3.000 guru di Indonesia yang 58,74% di antaranya perempuan, mengungkapkan bahwa sekitar 55% di antaranya menggunakan AI generatif dalam pengajaran, meskipun secara minimal. Mereka yang menggunakan alat AI melaporkan kemandirian dan kenyamanan yang lebih besar dalam memenuhi kebutuhan murid generasi digital mereka.

Para guru dalam menggunakan AI untuk mengembangkan beragam materi pembelajaran dan untuk menghasilkan serta mengevaluasi pertanyaan yang mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (lihat pada: <https://asianews.network/>). Guru-guru di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu memiliki potensi besar dalam mengadopsi teknologi AI untuk pembelajaran interaktif. Sebagian besar dari mereka sudah familiar dengan perangkat digital dasar seperti laptop dan *smartphone*. Pemahaman mengenai fungsi dan peran setiap perangkat menjadi modal awal dalam mengembangkan keterampilan teknologi lebih lanjut (Jatnika *et al.*, 2024). Selain itu, adanya program digitalisasi pendidikan dari pemerintah DKI Jakarta semakin mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), memberikan peluang bagi guru untuk mengakses berbagai sumber daya digital. Ditambah dengan antusiasme tinggi dalam meningkatkan keterampilan digital, guru-guru di wilayah ini memiliki motivasi yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi para murid, sehingga penerapan AI dalam pendidikan dapat menjadi mitra pendukung praktik pembelajaran yang memberikan makna dan dampak positif (Wahyudi *et al.*, 2025).

Sekolah-sekolah di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu memiliki infrastruktur dasar yang cukup untuk mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran, dengan ketersediaan perangkat seperti komputer dan akses internet, meskipun masih terbatas di beberapa wilayah. Selain itu, Dinas Pendidikan DKI Jakarta secara aktif menjalankan berbagai program pelatihan dan peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendukung transformasi digital di sektor pendidikan (lihat pada : <https://kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/12882-transformasi-pendidikan-digital-pemerintah-dorong-pembelajar>). Dukungan lain datang dari berbagai platform teknologi yang menyediakan aplikasi berbasis AI secara gratis atau dengan biaya rendah, memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual dengan proses pembuatan yang lebih efisien (Hakeu *et al.*, 2023). Melalui kombinasi faktor-faktor ini, guru di Kepulauan Seribu memiliki peluang besar untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di daerah kepulauan.

Penelitian mengenai penggunaan AI dalam dunia pendidikan semakin berkembang. Pemanfaatan AI untuk pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru komunitas lintas sekolah telah menjadi salah satu fokus utama (Afriany *et al.*, 2025). Di sisi lain, aspek persepsi kemudahan penggunaan AI di sekolah turut ditelaah terkait bagaimana penyusunan media pembelajaran menggunakan AI (Lismayani *et al.*, 2024). Pendampingan dalam penggunaan AI serta menyoroti pelatihan AI untuk meningkatkan kompetensi guru secara langsung yang menekankan pada pelatihan/pengembangan kompetensi guru dalam merancang media dan pembelajaran inovatif berbasis teknologi (Minarti *et al.*, 2025; Regina *et al.*, 2025). Temuan-temuan penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dan aplikatif mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, memperkaya desain media yang interaktif, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu studi pendukung mengenai penggunaan aplikasi Gamma bagi guru yaitu dapat digunakan untuk membuat presentasi, pembuatan media belajar, sampai dengan penerapan penggunaan AI dengan

literasi digital (Anas, 2024; Yunefri *et al.*, 2024; Yuriananta & Asteria, 2024). Penggunaan media digital dan strategi inovatif ini tentu saja memiliki dampak positif pada motivasi, partisipasi, dan hasil belajar murid (Ekayanti *et al.*, 2024).

Namun, seluruh penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada teknologi digital konvensional, sehingga artikel ini memiliki posisi strategis untuk menghadirkan kebaruan ilmiah dengan menempatkan pelatihan pemanfaatan AI sebagai solusi lanjut dalam pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru. Akan tetapi, masih jarang yang memberikan pelatihan terkait penggunaan AI, khususnya Gamma AI dalam pembuatan media pembelajaran di Kepulauan Seribu. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan terkait penggunaan AI bagi guru dalam mendukung tugas profesionalnya, terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran. Meskipun terdapat potensi besar dalam penerapan AI untuk pembelajaran interaktif di Kepulauan Seribu, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diatasi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses internet, di mana beberapa sekolah mengalami jaringan yang tidak stabil, terutama di pulau-pulau kecil, sehingga menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Selain itu, sebagian besar guru belum memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan AI dalam pembelajaran, karena kurangnya pelatihan yang mendalam dan berkelanjutan dalam bidang ini.

Faktor lain yang juga berperan adalah tingkat literasi digital yang beragam di kalangan guru, di mana tidak semua memiliki keterampilan teknologi yang sama. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan pemanfaatan AI dalam pembelajaran, diperlukan strategi yang komprehensif dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut, termasuk peningkatan infrastruktur, program pelatihan yang lebih intensif, dan pendekatan yang lebih inklusif dalam meningkatkan literasi digital guru. Berdasarkan analisis situasi di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi guru dalam pemanfaatan AI untuk pembelajaran interaktif:

1. Keterbatasan akses internet: Beberapa sekolah di wilayah kepulauan mengalami kendala jaringan yang tidak stabil, terutama di pulau-pulau kecil. Hal ini menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran
2. Kurangnya pelatihan mendalam dalam pemanfaatan AI: Sebagian besar guru belum memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan AI untuk pembelajaran. Kurangnya pelatihan yang berkelanjutan menyebabkan kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ini secara efektif.
3. Tingkat literasi digital yang beragam: Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang sama. Ada kesenjangan dalam literasi digital, sehingga diperlukan metode pelatihan yang lebih fleksibel dan berjenjang supaya para guru dapat beradaptasi
4. Infrastruktur yang masih terbatas: Meskipun beberapa sekolah sudah memiliki komputer dan akses internet, fasilitas ini masih belum merata. Beberapa sekolah di wilayah terpencil menghadapi keterbatasan sarana teknologi yang memadai
5. Kurangnya dukungan berkelanjutan dalam transformasi digital: Meskipun ada kebijakan digitalisasi pendidikan dari pemerintah DKI Jakarta, masih diperlukan strategi yang lebih komprehensif, termasuk peningkatan infrastruktur, pelatihan intensif, dan dukungan teknis yang lebih berkelanjutan bagi guru

Berdasarkan identifikasi ini, solusi yang dapat diterapkan mencakup penyediaan akses internet yang lebih stabil, pelatihan intensif dalam pemanfaatan AI, peningkatan fasilitas teknologi di sekolah, serta strategi pendampingan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis AI. Adapun dalam tahap awal akan difokuskan pada pelatihan pemanfaatan AI dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan Gamma AI. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru dalam memanfaatkan AI sebagai pendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kegiatan ini secara khusus difokuskan pada pemberian pemahaman konseptual serta keterampilan praktis kepada guru dalam penggunaan AI, terutama Gamma AI, untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Melalui pelatihan intensif pada tahap awal, diharapkan guru mampu mengoptimalkan pemanfaatan AI dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif murid, serta menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran berbasis AI yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Literature Review

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata, yakni "media" dan "pembelajaran". Secara etimologis, kata "media" berakar dari bahasa Latin, *medius*, yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, kata ini merupakan bentuk jamak dari *medium* yang juga bermakna alat atau perantara. Kata media pun berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara. Buku berjudul "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah*" karya Amalia *et al.* menyatakan bahwa media merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar. Serta menjadi suatu kebutuhan untuk menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru atau tenaga pendidik (Fadilah *et al.*, 2023). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, media dalam pendidikan diartikan sebagai alat atau bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas, dapat menjadi jembatan untuk memperjelas pesan-pesan atau materi supaya keterangan yang diberikan kepada murid dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami (Yusup *et al.*, 2023). Dalam buku "*Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis, dan cara penggunaan*" karya Nurfadhillah, media dalam arti luas mencakup manusia, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan murid memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan berbagai perangkat elektronik yang semakin mempermudah proses pembelajaran, sehingga teknologi kini menjadi bagian penting dalam KBM. Media pembelajaran kini menjadi alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran supaya lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah *et al.*, 2023).

Kecerdasan Buatan (AI)

Dinamika perubahan zaman telah mewujudkan teknologi-teknologi terbaru yang memungkinkan mesin atau komputer untuk meniru dan menjalankan fungsi kognitif layaknya manusia, seperti kemampuan untuk belajar, berpikir, menalar, dan menyelesaikan masalah. Tujuan utama dari pengembangan AI adalah untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat beroperasi secara mandiri dan cerdas. Secara positif, kehadiran AI di dunia pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu guru dalam menemukan materi yang mendalam, memfasilitasi pembuatan kurikulum lokal secara lebih efektif, serta membantu dalam menyusun artikel ilmiah (Taufik & Rindaningsih, 2024). Integrasi pemanfaatan AI harapannya dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal, efektif, dan inklusif di era globalisasi (Wahyudinarti *et al.*, 2024).

AI dan media pembelajaran bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan efisien. Peran AI dalam media pembelajaran pada umumnya dapat berupa personalisasi pembelajaran. AI dapat menganalisis data murid untuk membuat rencana pembelajaran yang dipersonalisasi dan menyesuaikan konten dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing murid. Hal lain yang dapat dilakukan yakni berkaitan dengan penyederhanaan tugas guru, ketika AI dapat mengotomatisasi tugas-tugas rutin seperti penilaian dan analisis serta memberi guru lebih banyak waktu untuk fokus pada pengajaran dan interaksi dengan murid (Aziz *et al.*, 2025). Media pembelajaran yang dapat membantu guru membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan lebih mudah, seperti menghasilkan kuis interaktif bahan ajar, membantu penyusunan materi ajar yang lebih interaktif dan personalisasi, sesuai dengan karakteristik dan kemampuan murid (Idawati *et al.*, 2025).

Di sisi lain, penggunaan AI menjadi tantangan dalam pemanfaatannya. Seperti halnya dalam keakuratan informasi yang diberikan, keterbatasan infrastruktur digital, kesenjangan literasi digital di antara guru dan murid, kekhawatiran

terkait privasi data dan potensi bias algoritma, serta kebutuhan untuk memastikan AI tidak menggantikan interaksi manusia yang esensial dalam pembelajaran (Darulanda *et al.*, 2023; Supriyono *et al.*, 2024). Sehingga, dalam penggunaannya, penting untuk memahami kesiapan guru dalam pembelajaran berbasis AI secara teknis, serta menyentuh dimensi reflektif, etis, dan pedagogis untuk dapat berfokus pada keberlanjutan dan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ini dengan pendekatan pedagogis mengenai etika serta pembelajaran kritis dan seimbang di era digital (Susilowati *et al.*, 2025).

METHODS

Metode yang digunakan yaitu pelatihan dengan pendekatan "*andragogi*" yang mengutamakan partisipasi peserta. Sebagian besar materi disajikan sebagai penguatan, tetapi sebagian besar diberikan dalam bentuk diskusi, penugasan, simulasi, dan/atau praktik. Sebagai bagian dari proses pencapaian kompetensi *trainee*, setiap tugas atau praktik yang diminta oleh instruktur, baik tugas individu maupun kelompok, harus diselesaikan. Metode penyampaian materi digunakan dengan cara berikut:

1. Ceramah: Kegiatan diawali dengan ceramah sebagai penguatan pemahaman konseptual mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran serta pengenalan Gamma AI sebagai media pengembangan pembelajaran
2. Simulasi: Tahap selanjutnya berupa simulasi penggunaan Gamma AI untuk memberikan gambaran operasional secara langsung kepada peserta
3. Diskusi dan pertanyaan: Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab guna memperdalam pemahaman serta mengidentifikasi kendala implementasi AI di sekolah
4. Tugas: Selanjutnya, peserta diberikan penugasan berupa praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AI, baik secara individu maupun kelompok, sebagai upaya pencapaian kompetensi yang ditargetkan
5. Evaluasi/Refleksi: Tahap akhir berupa evaluasi dan refleksi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan serta peningkatan kompetensi peserta sebagai dasar perbaikan dan keberlanjutan program PkM.

RESULTS AND DISCUSSION

Tahap awal PkM diawali dengan pemberian materi terkait pemanfaatan AI untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dengan metode ceramah dan tanya jawab. Melalui pemaparan materi dan sesi tanya jawab tersebut, fokus pembahasan diarahkan pada bagaimana peran guru dapat lebih dari sekadar penyampai materi menjadi perancang media kreatif yang didukung oleh asisten kecerdasan buatan. Dalam sesi ini, interaksi secara aktif terjalin antara narasumber dengan para peserta, khususnya saat pemberian penjelasan mendalam mengenai peran krusial guru dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam strategi KBM supaya tetap memiliki nilai pedagogis. Hal ini bertujuan untuk memberikan landasan konseptual yang kuat bagi para guru sebelum memasuki tahap praktik operasional menggunakan platform Gamma AI.



Gambar 1. Sampul Materi PowerPoint
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

Fokus utama dalam pemaparan ini adalah mengenai bagaimana guru dapat menjadi perancang media kreatif yang mampu mengelaborasi kekuatan AI dalam proses persiapan mengajar hingga penyampaian materi pembelajaran kepada murid sesuai dengan tema pematiran (lihat: **Gambar 1**). Sejalan dengan hal ini, dipaparkan pula peran strategis AI sebagai asisten cerdas yang membebaskan guru dari tugas-tugas repetitif, sehingga mereka dapat lebih berfokus pada aspek pedagogis dan kreativitas. Hal ini secara operasional melibatkan peran AI dalam pengembangan media pembelajaran kreatif mencakup beberapa hal berikut.

1. Pembuatan konten otomatis: AI dapat menghasilkan draf awal, infografis, bahkan video edukasi berdasarkan teks masukan.
2. Personalisasi pembelajaran: Algoritma AI mampu menganalisis gaya belajar dan kemajuan murid untuk menyesuaikan materi secara dinamis.
3. Akselerasi proses: Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran canggih dapat dipersingkat secara drastis

Adapun secara implementasi, kecerdasan buatan di lingkup sekolah memberikan nilai tambah signifikan bagi kedua belah pihak. Bagi guru, AI berperan dalam akselerasi proses kerja, di mana waktu yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran canggih dapat dipersingkat melalui fitur pembuatan konten otomatis yang mampu menghasilkan draf awal, infografis, hingga video edukasi hanya berdasarkan *input* teks. Secara umum, manfaat tersebut dapat memberikan kemudahan dalam banyak hal, di antaranya:

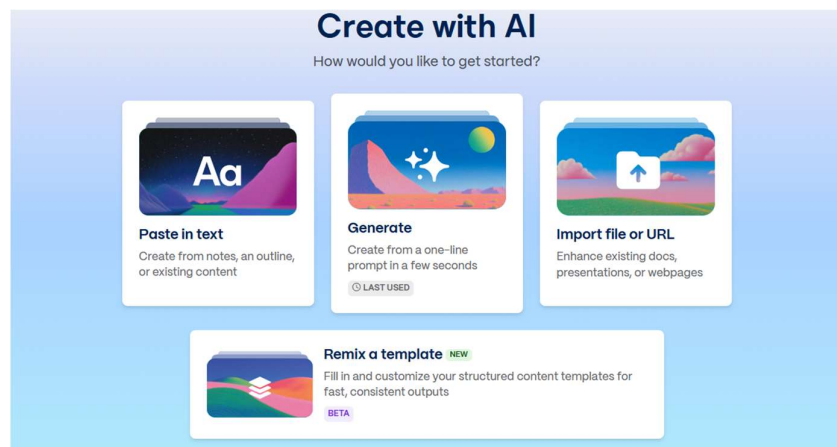
1. Efisiensi guru: Pembuatan Konten Otomatis: AI dapat menghasilkan draf awal, infografis, bahkan video edukasi berdasarkan teks masukan.
2. Personalisasi pembelajaran: Algoritma AI mampu menganalisis gaya belajar dan kemajuan murid untuk menyesuaikan materi secara dinamis.
3. Akselerasi proses: Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran canggih dapat dipersingkat secara drastis
4. Pembelajaran adaptif: Pembuatan Konten Otomatis: AI dapat menghasilkan draf awal, infografis, bahkan video edukasi berdasarkan teks masukan.
5. Personalisasi pembelajaran: Algoritma AI mampu menganalisis gaya belajar dan kemajuan murid untuk menyesuaikan materi secara dinamis.
6. Akselerasi proses: Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran canggih dapat dipersingkat secara drastis
7. Keterlibatan murid: Pembuatan Konten Otomatis: AI dapat menghasilkan draf awal, infografis, bahkan video edukasi berdasarkan teks masukan.
8. Personalisasi pembelajaran: Algoritma AI mampu menganalisis gaya belajar dan kemajuan murid untuk menyesuaikan materi secara dinamis.
9. Akselerasi proses: Waktu yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran canggih dapat dipersingkat secara drastis.



Gambar 2. Sesi Pematerian
Sumber: Dokumentasi Penulis 2025

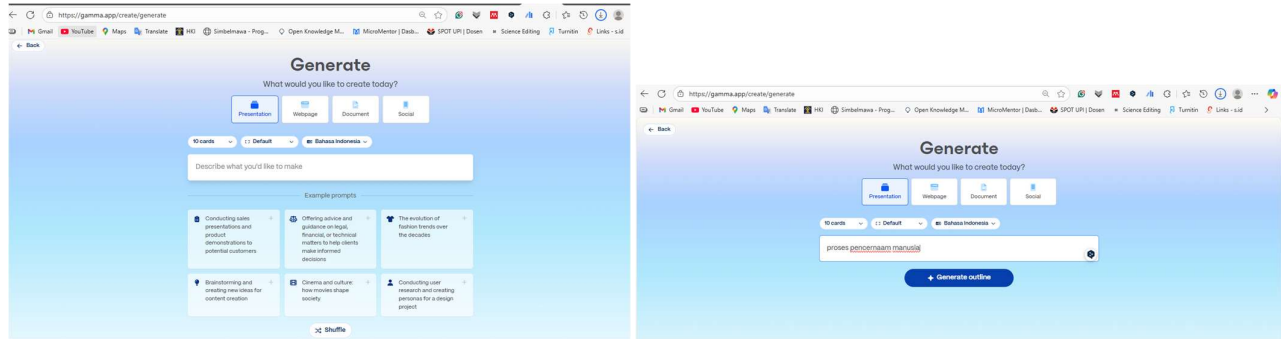
Gambar 2 menunjukkan saat sesi pemateri di mana para guru sedang mendengarkan penjelasan terkait bagaimana peran guru di kelas dan pemanfaatan media di dalam proses KBM. Penyampaian materi dalam kegiatan PkM memiliki peran penting karena masih terbatasnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, khususnya AI dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut guru untuk tidak hanya mengetahui konsep AI, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam KBM. Tanpa adanya pembekalan yang sistematis, penggunaan AI di sekolah cenderung belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, materi dalam kegiatan PkM ini difokuskan pada penguatan pemahaman dan keterampilan praktis peserta supaya mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan murid, terutama Gamma AI. Di sisi lain, pemberian materi diharapkan dapat mendorong guru untuk mulai beradaptasi dan menerapkan pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi.

Kemudian dilakukan simulasi tentang tahapan penggunaan Gamma AI dalam pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk mengakses dasbor utama dan memilih menu *Generate* yang merupakan fitur inti untuk memicu proses pembuatan konten secara otomatis oleh kecerdasan buatan



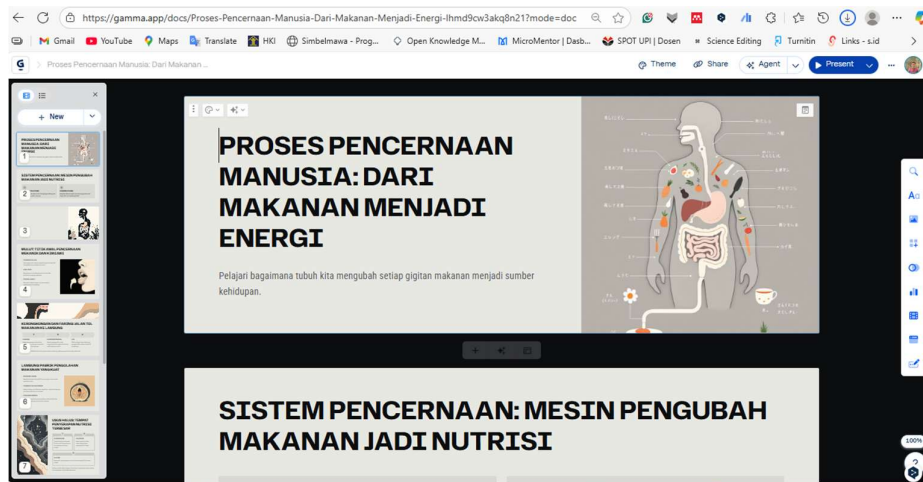
Gambar 3. Tampilan Gamma AI
Sumber: <https://gamma.app/create>

Setelah masuk ke *dashboard* Gamma, kemudian klik *Generate*, maka akan muncul tampilan seperti pada **Gambar 3**.



Gambar 4. Tampilan *Generate*
Sumber: <https://gamma.app/create/generate>

Apabila sudah masuk pada tahap ini, peserta diminta untuk mengisi kolom “*describe what you’d like to make*”, kemudian meng-*input* materi yang akan dibuat, misalnya mengenai “*Proses Pencernaan Manusia*” seperti tampak pada **Gambar 4**.



Gambar 5. Hasil *Generate*
Sumber: <https://gamma.app/docs/Proses-Pencernaan-Manusia-Dari-Makanan-Menjadi-Energi-lhmd9cw3akq8n2l?mode=doc>

Setelah itu, menggunakan fitur *generate outline* yang sebelumnya dengan memilih 10 *cards* dan Bahasa Indonesia, maka hasilnya akan tampak sebagai berikut di **Gambar 5**. Selanjutnya, dilakukan penugasan kepada peserta untuk membuat satu proyek sehingga dapat diketahui kesulitan dan hambatan yang dihadapi oleh peserta dalam menggunakan Gamma AI. Sebagai bahan diskusi setelah pemateri, para peserta pelatihan diberikan contoh dan praktik penggunaan salah satu AI, yaitu Gamma AI, pada link <https://gamma.app/create> untuk membuat media pembelajaran yang kreatif. Hal ini sekaligus mempraktikkan hasil pembelajaran selama kegiatan PkM ini. Kegiatan diskusi diikuti oleh peserta PkM secara bersamaan. Dalam prosesnya, terjadi interaksi secara teknis antara pemateri dan peserta kegiatan. Proses sederhana yang telah dijelaskan secara implementatif dapat dilihat dari keberhasilan para guru dalam menghasilkan draf media pembelajaran yang lengkap dan menarik meskipun waktunya sangat singkat. Hal ini membuktikan bahwa teknologi AI dapat menjadi solusi atas keterbatasan keterampilan desain dan manajemen waktu. Melalui pendampingan, hambatan literasi digital dapat diatasi dengan kemampuan adaptasi dan

lingkungan sekolah yang mendukung, sehingga guru siap mengintegrasikan media inovatif tersebut ke dalam proses KBM yang lebih baik.

Discussion

Penggunaan Gamma AI sebagai media pembelajaran dalam pelatihan yang dilakukan pada program PkM di Kepulauan Seribu ini mengelaborasi jenis-jenis media pembelajaran dengan keterampilan guru dalam menggunakan kecerdasan buatan. Hal ini relevan dengan luaran dari keterampilan yang diharapkan, di mana kegiatan mengajar dan belajar menjadi lebih interaktif melalui integrasi media audiovisual (Fauziah *et al.*, 2023; Jamilah *et al.*, 2025). Gamma AI sebagai platform yang digunakan memungkinkan guru menghasilkan presentasi dengan menggabungkan teks, gambar, dan visual hanya melalui perintah teks *prompt* sehingga bisa lebih efisien dan mempermudah tugas-tugas guru, khususnya dalam hal teknis terkait pembuatan bahan ajar (Ashshiddiqi *et al.*, 2024). Kegiatan simulasi yang dilaksanakan menunjukkan bahwa AI bertindak sebagai asisten canggih yang mampu mereduksi tugas repetitif guru dalam merancang materi pembelajaran. Otomatisasi tugas memberikan waktu lebih bagi guru untuk fokus pada interaksi mendalam dengan murid dan juga menumbuhkan kesadaran kolektif dalam rangka membangun jejaring belajar antar guru dalam penerapan teknologi digital di lingkungan sekolah secara berkelanjutan (Aziz *et al.*, 2025).

Sudah seharusnya peningkatan kompetensi literasi digital secara merata dapat merambat sebagai alat untuk membantu di ranah pendidikan dengan pendampingan dan penerapan etika yang baik dan dapat meneruskannya kepada murid sebagaimana peran guru untuk membantu membangun generasi selanjutnya yang cerdas berdigitalisasi dan bertanggung jawab (Fakhri *et al.*, 2024). Efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi AI ini pada akhirnya menuntut kesiapan kapasitas individu yang mumpuni. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam berliterasi secara digital. Fokusnya lebih mengarah kepada bagaimana guru dapat mengaplikasikan kegunaan AI tersebut untuk membantu proses belajar dan mengajar. Di sisi lain, literasi digital bagi guru ini merupakan salah satu komitmen dalam memperkuat kompetensi untuk mewujudkan pembelajaran yang berdiferensiasi serta mampu memfasilitasi murid dalam mengembangkan berbagai potensi dan kebutuhan belajarnya (Fallon, 2020; Mufaridah *et al.*, 2024). Adapun untuk meningkatkan aspek literasi digital tidak hanya menjadi tanggung jawab guru secara individu, melainkan juga merupakan hasil sinergi kebijakan, dukungan sarana, serta program manajerial yang terstruktur (Nurhidayati & Thaufani, 2025).

Demikian, penting sekali lembaga pendidikan dapat selaras dengan kebutuhan dan perkembangan zaman dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan, yang dapat difasilitasi dengan dukungan kebijakan dan fasilitas dari instansi terkait (Gusty *et al.*, 2025; Slamet *et al.*, 2025). Sinergi antara kebijakan instansi dan pemilihan platform yang tepat menjadi kunci utama dalam mencegah kendala teknis yang sering ditemui di daerah. Dalam konteks ini, antarmuka Gamma AI yang ramah pengguna terbukti membantu guru beradaptasi dengan cepat meskipun dalam keterbatasan infrastruktur. Hal ini didukung oleh persepsi bahwa terdapat kemudahan penggunaan sebagai faktor yang secara signifikan dapat memengaruhi niat dan keberhasilan individu dalam mengadopsi teknologi kecerdasan buatan (Lismayani *et al.*, 2024). Keberhasilan kegiatan ini sebaiknya dapat didukung oleh pendekatan yang holistik dengan menggabungkan pelatihan guru, pendampingan implementasi, dan evaluasi berkelanjutan (Rahmayantis *et al.*, 2025). Oleh karena itu, keberhasilan kegiatan ini ke depannya perlu didukung oleh pendekatan yang holistik dengan menggabungkan pelatihan intensif, pendampingan implementasi, dan evaluasi berkelanjutan demi menjamin transformasi digital yang inklusif di wilayah kepulauan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pengabdian, diperoleh bahwa sebagian kecil guru di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu sudah mengenal AI secara umum dan menggunakannya di dalam pembuatan media pembelajaran, akan tetapi sebagian besarnya belum, terutama dalam penggunaan Gamma AI. Setelah mengikuti pelatihan, para guru mampu

menggunakan Gamma AI sebagai salah satu media yang bisa digunakan di dalam membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif serta lebih cepat, sehingga mempermudah guru di dalam melaksanakan tugas kewajibannya. Hasil evaluasi perlu dilakukan tindakan lebih lanjut supaya para guru mampu dan memiliki kemampuan di dalam menggunakan AI serta dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah, terutama dalam jaringan internet yang baik dan fasilitas pendukung lainnya seperti laptop atau komputer di setiap kelas.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Afriany, R., Sinaga, R., Samsinar, S., & Frangky, F. (2025). Pelatihan pemanfaatan artificial intelligence dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal Abdinus: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(2), 512-522.
- Anas, I. (2024). Penggunaan aplikasi Gamma bagi guru dalam membuat presentasi yang menarik dan otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39-43.
- Ashshiddiqi, M. H., Mayesti, N., Irawati, I., & Rahmi, R. (2024). Pemanfaatan AI dalam era kurikulum merdeka: perspektif siswa dan guru sekolah menengah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 267-278.
- Aziz, C. I., Latif, I. R., Fahlevi, R., Rizki, J., Kurniawan, P., Arta, K. H., ... & Haikal, M. (2025). Dari kelas konvensional ke pembelajaran digital: penguatan kapasitas guru melalui pemanfaatan artificial intelligence dalam pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11176-11182.
- Darulanda, H., Padangjati, A. N., & Al-Marami, Z. (2023). Narasi populer tentang AI dalam pendidikan: studi literatur wacana daring. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 99-109.
- Ekayanti, I. W., Hermawan, I. M. S., Diarta, I. M., Arjaya, I. B. A., & Suciari, N. K. D. (2024). Pelatihan pemanfaatan media photovoice berbasis AI untuk pembelajaran berdiferensiasi di SMP Widiatmika. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(6), 621-628.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the Teacher Digital Competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449-2472.
- Fakhri, M. M., Isma, A., Hidayat, W., Ahmar, A. S., & Surianto, D. F. (2024). Digital literacy training and introduction to artificial intelligence ethics to realize digital literate teachers. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 38-47.
- Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 125-135.

- Gusty, S., Syafar, A. M., Londongsalu, J., Batara, C., Waris, M., & Asmeati, A. (2025). Peningkatan literasi digital guru melalui pemanfaatan teknologi edukasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(5), 7-16.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop media pembelajaran digital bagi guru dengan teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 36-49.
- Idawati, I., Neyarismi, F., Mardatillah, R., Apyunita, D., & Usman, U. (2025). Implementasi program pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) bagi guru Sekolah Dasar Inpres Samata untuk mendorong inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 2519-2529.
- Jamilah, E., Purnamasari, A., Ramadan, I., & Warta, W. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar murid SDN Sawahlega 02 Kabupaten Bandung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 215-222.
- Jatnika, D. C., Jatnika, D. D., Burhanudin, M., & Kurniawan, R. A. (2024). Pendampingan kepala desa baru di Jawa Barat untuk pemetaan potensi digitalisasi pedesaan dalam program Akademi Desa Juara. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(2), 85-98.
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, H., Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligency (AI) bagi guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300-307.
- Minarti, I. B., Nurwahyunani, A., Rachmawati, R. C., & Kaswinarni, F. (2025). Pelatihan Artificial Intelligence (AI) sebagai upaya peningkatan kompetensi guru di SMAN 1 Mranggen Demak. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1438-1445.
- Mufaridah, F., Yono, T., Aziza, S. N., & Aabid, M. F. (2024). Penguatan literasi digital guru untuk pengembangan pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1761-1767.
- Nurhidayati, R., & Thaufani, A. (2025). Mendorong literasi digital guru melalui manajemen pendidikan: tinjauan literatur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(3), 1705-1713.
- Rahmayantis, M. D., Pitoyo, A., Sujarwoko, S., Putra, C. I. R., Firmansyah, A. F., Gigik, Y. R., Dinso, J. B. S., Rohmiati, R., & Pratiwi, W. A. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence dan literasi digital untuk pembelajaran menulis di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 6(1), 233-239.
- Regina, B. D., Suwandayani, B. I., & Kuncahyono, K. (2025). Pendampingan penyusunan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di SD Muhammadiyah 4 Kota Malang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1003-1010.
- Slamet, S., Fitria, M., & Laventia, F. (2025). Pemaknaan guru terhadap peran Artificial Intelligence (AI) dalam transformasi digital pendidikan di sekolah dasar. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 884-889.
- Supriyono, A., Lesmono, A. D., & Prihandono, T. (2024). Dampak dan tantangan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka: tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 134-152.

- Susilowati, E., Kristian, N., & Prawerti, R. C. (2025). Kesiapan guru dan adaptasi pedagogis terhadap pembelajaran yang terintegrasi dengan kecerdasan buatan dalam kurikulum merdeka. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 1283-1291.
- Taufik, I., & Rindaningsih, I. (2024). Pelatihan dan pengembangan guru sebagai sumber daya manusia bidang pendidikan di era kecerdasan buatan (AI). *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 63-69.
- Wahyudi, A., & Pratama, A. P. (2025). Analisis dampak AI dalam Pendidikan. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 8(6), 91-100.
- Wahyudinarti, E., Rachmatika, P. A., & Ain, R. N. (2024). Meningkatkan efektivitas pembelajaran mahasiswa dengan AI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 488-491.
- Yunefri, Y., Fadrial, Y. E., Sadar, M., & Anam, M. K. (2024). Literasi digital dalam pengembangan pembelajaran artificial intelligence bagi guru SMKN 2 Pinggir. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 231-237.
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 274-281.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature review: peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5), 209-217.