

## PELATIHAN PENYUSUNAN MEDIA AJAR INOVATIF BERBASIS CHATGPT, GAMMA.APP DAN CANVA AI

**Luh Putu Eka Damayanthi<sup>1</sup>, Made Susi Lissia Andayani<sup>2</sup>, Ni Putu Novita Puspa Dewi<sup>3</sup>, Edy Agus Juny Artha<sup>4</sup>, Kadek Trina Des Ryantini<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; <sup>4</sup>Jurusan Teknologi Industri FTK UNDIKSHA; <sup>5</sup>Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah FBS UNDIKSHA  
Email: [ekadamayanthi@undiksha.ac.id](mailto:ekadamayanthi@undiksha.ac.id),

### ABSTRACT

*The use of Artificial Intelligence (AI) in education offers great opportunities to improve the quality of learning; however, its application at the elementary school level remains limited. Teachers generally rely on conventional PowerPoint and have not yet integrated AI technology optimally into teaching materials. In response to this condition, a community service program was conducted at SD Negeri 3 Panji through training and mentoring on the development of innovative teaching media using ChatGPT, Gamma.app, and Canva AI. The program consisted of three stages: initial training, first mentoring, and second mentoring. The results of the pre-test and post-test showed an increase in the average score from 83 to 95, indicating a significant improvement in teachers' understanding and skills. Teachers successfully developed subject-specific presentation media, created creative prompts, and carried out critical reflections on the strengths and limitations of each platform. This program effectively enhanced teachers' digital literacy and skills in integrating AI technology to produce innovative teaching media.*

**Keywords:** teacher training, teaching media, ChatGPT, Gamma.app, Canva AI

### ABSTRAK

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun di tingkat sekolah dasar pemanfaatannya masih terbatas. Guru umumnya hanya menggunakan PowerPoint konvensional dan belum mengintegrasikan teknologi AI secara optimal dalam media ajar. Merespons kondisi ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 3 Panji melalui pelatihan dan pendampingan penyusunan media ajar inovatif berbasis ChatGPT, Gamma.app, dan Canva AI. Kegiatan meliputi tiga tahap, yaitu pelatihan awal, pendampingan tahap pertama, dan pendampingan tahap kedua. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata dari 83 menjadi 95, yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru. Guru berhasil menyusun media presentasi sesuai mata pelajaran, mengembangkan *prompt* kreatif, serta mampu melakukan refleksi kritis terhadap kelebihan dan keterbatasan masing-masing *platform*. Kegiatan ini efektif meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI untuk menghasilkan media ajar yang inovatif.

**Kata kunci:** pelatihan guru, media ajar, ChatGPT, Gamma.app, Canva AI

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam bidang pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan media ajar yang lebih menarik, efisien, dan kontekstual. Kehadiran AI menghadirkan berbagai kemudahan, mulai dari otomatisasi penyusunan materi, penyediaan ilustrasi visual, hingga pembuatan presentasi yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan

siswa (GuruInovatif, 2025); (RefoIndonesia, 2023). AI sendiri didefinisikan sebagai sistem komputer yang meniru cara manusia berpikir melalui analisis data untuk menghasilkan keputusan yang tepat (Lubis, 2021: 1-7). Di tengah era yang semakin kompetitif ini, masih banyak institusi pendidikan yang belum menerapkan teknologi secara menyeluruh dalam kegiatan belajar mengajar (Hakim, 2022). Lembaga pendidikan, termasuk sekolah, dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan, di mana

proses belajar mengajar tidak lagi sepenuhnya dilakukan secara luring, tetapi mulai beralih ke pembelajaran jarak jauh (daring) yang mengandalkan teknologi, khususnya teknologi informasi, sebagai media utamanya (Tjahyanti, Saputra & Gitakarma, 2022: 15-21). Kondisi ini turut menjadi tantangan tersendiri dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran.

Hasil survei di SD Negeri 3 Panji menunjukkan mayoritas guru masih terbatas pada penggunaan PowerPoint secara konvensional, tanpa sentuhan interaktif maupun pemanfaatan fitur berbasis AI. Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan waktu serta beban administrasi guru yang cukup tinggi, sehingga berdampak pada minimnya inovasi media ajar di kelas.

Ruang lingkup permasalahan ini tidak hanya mencakup keterbatasan keterampilan teknis guru, tetapi juga aspek kesiapan literasi digital guru. Walaupun sebagian guru pernah mendengar dan mencoba *tools* berbasis AI seperti ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI, tingkat penguasaan mereka masih rendah. Teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara konsisten dalam penyusunan media ajar, sehingga belum memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Padahal, menurut Widiastari & Puspita (2024: 215-222), media ajar yang interaktif dan variatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania & Sifa (2021: 243-255) juga menegaskan bahwa media yang tepat mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, imajinasi, serta partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya AI, menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Beberapa studi pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menguatkan urgensi ini. Rosita, Jumrah, Rahmayani & Hamdana (2024: 235-246) menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan *tools* AI mampu meningkatkan kompetensi guru baik dalam pengajaran maupun

administrasi. Afriany, Sinaga, Samsinar & Frangky (2025: 512-522) juga menegaskan efektivitas pelatihan Gamma AI dalam membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif lintas jenjang sekolah. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan adanya peluang nyata untuk mengadopsi strategi serupa di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 3 Panji.

Pada tahap persiapan sempat ditemukan indikasi keterbatasan perangkat yang dimiliki guru. Namun, pada saat pelaksanaan pelatihan seluruh guru membawa laptop masing-masing. Hal ini menunjukkan adanya komitmen dan kesiapan yang lebih baik dari pihak guru, sehingga kegiatan dapat difokuskan pada peningkatan keterampilan teknis pemanfaatan AI, bukan lagi pada keterbatasan perangkat. Kondisi ini semakin memperkuat urgensi penyelenggaraan pelatihan yang bersifat aplikatif dan berorientasi pada praktik nyata.

Merespons kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan praktis kepada guru-guru SD Negeri 3 Panji dalam penyusunan media ajar berbasis AI dengan memanfaatkan ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Roadmap kegiatan meliputi tiga tahap utama yaitu (1) pelatihan awal untuk pengenalan konsep AI dan praktik dasar penyusunan media ajar, (2) pendampingan tahap pertama untuk penyelesaian media ajar digital secara utuh, dan (3) pendampingan tahap kedua berupa presentasi dari media ajar yang telah selesai dibuat serta refleksi dan pemberian umpan balik.

*Outcome* yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya literasi digital dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam pengembangan media ajar. Sedangkan *output* kegiatan mencakup tersusunnya laporan kegiatan, video dokumentasi, serta artikel ilmiah yang mendeskripsikan praktik baik pemanfaatan AI di pendidikan dasar. Dengan demikian, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan secara implementatif

pelaksanaan pelatihan, proses pendampingan, serta dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru SD Negeri 3 Panji dalam menyusun media ajar inovatif berbasis AI.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan yang ditujukan kepada guru-guru di SD Negeri 3 Panji. Fokus kegiatan diarahkan pada peningkatan keterampilan praktis guru dalam menyusun media ajar berbasis AI. Media ajar yang dimaksud dalam kegiatan ini berupa media presentasi yang disusun dengan memanfaatkan ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM

Pada tahap pelatihan, guru-guru SD Negeri 3 Panji diperkenalkan pada konsep dasar AI dalam pendidikan serta ditunjukkan demonstrasi penggunaan berbagai aplikasi, antara lain ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Setelah itu, guru melakukan praktik penyusunan struktur awal media ajar dalam bentuk *outline* atau rancangan *slide*. Untuk menunjang kegiatan, peserta juga dibekali dengan modul pelatihan yang berisi beberapa bahasan penting, meliputi perkembangan AI dan manfaatnya, prinsip kerja teknologi AI, klasifikasi AI berdasarkan jenis keluaran, serta prosedur pembuatan media presentasi menggunakan ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Modul tersebut tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga

dilengkapi dengan contoh-contoh *prompt* sederhana hingga kompleks yang dapat diikuti dan dielaborasi oleh guru sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Dengan demikian, guru memiliki panduan praktis yang sistematis untuk mempelajari dan mengimplementasikan AI dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pendampingan pertama, di mana guru melanjutkan proses penyusunan media ajar secara utuh berdasarkan *draft* awal yang telah dibuat. Pada tahap ini, pendampingan diberikan untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terstruktur dengan baik. Selanjutnya, pada pendampingan kedua, guru melakukan presentasi dari media ajar yang telah selesai dibuat. Presentasi ini disertai dengan refleksi dan pemberian umpan balik dari fasilitator untuk menyempurnakan desain maupun teknik penyajian yang digunakan.

Untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan, digunakan beberapa instrumen yakni (1) *pre-test*, dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal guru terhadap konsep AI dan keterampilan menyusun media ajar, (2) *post-test* diberikan setelah rangkaian kegiatan selesai guna mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dan (3) dokumentasi foto dan video dengan merekam jalannya kegiatan sebagai bahan laporan dan publikasi. Hasil pengukuran ini nantinya dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan, sehingga dapat menggambarkan capaian pembelajaran yang diperoleh guru.

Dengan metode pelatihan dan pendampingan yang sistematis serta instrumen evaluasi yang terukur, kegiatan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya pemanfaatan AI dalam penyusunan media ajar di SD Negeri 3 Panji dan sekaligus meningkatkan literasi digital guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 3 Panji berlangsung sesuai dengan rencana tanpa kendala berarti. Kegiatan diawali dengan presensi, sambutan kepala sekolah, serta pelaksanaan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal guru terhadap konsep dasar AI dan keterampilan menyusun media ajar. Selanjutnya dilakukan pemaparan materi, praktik penyusunan media ajar, pendampingan tahap pertama, pendampingan tahap kedua, dan diakhiri dengan *post-test*. Secara umum, seluruh kegiatan berjalan lancar dan tepat waktu, dengan dukungan penuh dari pihak sekolah dan antusiasme peserta.

Pada tahap pelatihan, guru-guru diperkenalkan dengan konsep dasar AI dalam pendidikan dan cara pemanfaatannya melalui aplikasi ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Peserta juga memperoleh modul berisi materi tentang perkembangan AI, prinsip kerja, klasifikasi keluaran, serta prosedur pembuatan media presentasi berbasis AI. Untuk mengetahui efektivitas kegiatan, dilakukan *pre-test* sebelum pelatihan dan *post-test* setelah pelatihan. Hasil *pre-test* dan *post-test* tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

No Peserta	Pre-Test	Post-Test
P-01	80	100
P-02	60	100
P-03	80	90
P-04	90	90
P-05	80	90
P-06	100	100
P-07	90	100
P-08	70	100
P-09	90	90
P-10	90	90

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan signifikan. Rata-rata skor *pre-test* sebesar 83, meningkat menjadi 95 pada *post-test*. Peningkatan tertinggi terjadi pada guru P-02 dan

P-08 yang masing-masing meningkat dari skor 60 ke 100 dan 70 ke 100. Secara keseluruhan, peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar guru dalam memanfaatkan AI untuk penyusunan media ajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosita, Jumrah, Rahmayani & Hamdana (2024: 235-246) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis AI dapat meningkatkan keterampilan guru baik dalam pengajaran maupun administrasi.

Pendampingan tahap pertama difokuskan pada penyelesaian media ajar secara utuh berdasarkan *draft* yang telah dibuat pada sesi pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menyusun media presentasi berbasis AI dengan menggunakan kombinasi ChatGPT, Gamma.app dan Canva AI. Media presentasi yang dihasilkan sudah disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing guru, sehingga kontennya lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, para guru menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan *prompt* dari modul, tidak hanya mengikuti contoh yang ada, tetapi juga melakukan elaborasi sesuai konteks materi yang mereka ajarkan. Hal ini memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam penyusunan media ajar. Hasil ini menguatkan temuan Afriany, Sinaga, Samsinar & Frangky (2025: 512-522) yang membuktikan efektivitas Gamma.app dalam membantu guru menghasilkan media ajar yang menarik dan kontekstual. Temuan serupa juga disampaikan oleh Khaeruddin (2024: 53-59), yang menekankan bahwa Gamma.app efektif digunakan dalam mendukung penyusunan media ajar dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Pendampingan tahap kedua dilakukan dalam bentuk simulasi presentasi. Setiap guru diminta mempresentasikan media ajar berbasis AI yang telah dibuat. Hasil presentasi memperlihatkan bahwa sebagian besar guru mampu menyampaikan materi dengan cukup lancar dan percaya diri. Pada sesi ini juga dilakukan refleksi, di mana guru berbagi

pengalaman terkait kelebihan dan keterbatasan masing-masing *platform*. Misalnya, dalam penggunaan Gamma.app ditemukan kendala ketika menghasilkan gambar manusia yang tidak proporsional yakni memiliki empat tangan. Hal ini menegaskan pentingnya verifikasi hasil sebelum digunakan, sebagaimana disampaikan oleh Isdayani, Thamrin, & Milani (2024: 714–723) bahwa produk kerja AI perlu diverifikasi agar etis dan sesuai konteks pembelajaran. Selain itu, guru menyadari bahwa ketiga *platform* memiliki karakteristik berbeda. Canva unggul dalam aspek visual, Gamma.app praktis untuk menghasilkan presentasi yang fleksibel dan dapat diunduh dalam bentuk PowerPoint, sedangkan ChatGPT sangat membantu dalam penyusunan detail materi meskipun desain yang dihasilkan masih kaku. Kelebihan ChatGPT ini sejalan dengan pendapat Setiawan, Karuniawati & Janty (2023: 1-13) bahwa ChatGPT sebagai model berbasis NLP dapat menghasilkan narasi penjelasan pembelajaran yang lebih kontekstual. Dari refleksi ini muncul kesadaran bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan secara kombinasi, agar hasil media ajar lebih komprehensif, akurat, dan menarik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania & Sifa (2021: 243-255) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

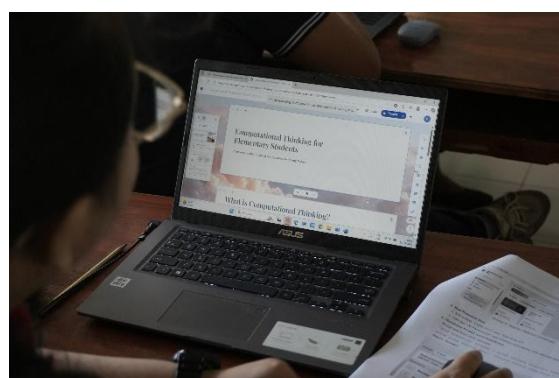
Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan perangkat dan kesiapan peserta. Seluruh guru membawa laptop masing-masing, sehingga pelatihan dapat berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan perkiraan awal yang menyebutkan keterbatasan perangkat. Hambatan teknis berupa lambatnya jaringan internet sekolah dapat diatasi dengan memanfaatkan jaringan pribadi (*hotspot*). Antusiasme peserta yang tinggi memperlihatkan bahwa kegiatan ini mampu menjawab kebutuhan guru terhadap keterampilan praktis dalam pemanfaatan AI. Hal ini menguatkan studi Widiastari & Puspita (2024: 215-222) yang menyatakan bahwa media ajar digital yang

interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran.

Berikut beberapa dokumentasi dari kegiatan pengabdian yang dilakukan di SD Negeri 3 Panji.



Gambar 2. Proses Kegiatan PkM



Gambar 3. Peserta Melakukan Praktik

## SIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 3 Panji dengan tema Pelatihan Penyusunan Media Ajar Inovatif Berbasis ChatGPT, Gamma.app, dan Canva AI berjalan lancar sesuai dengan rencana dan mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru, dengan rata-rata skor meningkat dari 83 menjadi 95. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam media ajar.

Melalui pendampingan tahap pertama, guru berhasil menyusun media presentasi berbasis AI yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu, sekaligus menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan *prompt* di luar contoh yang diberikan. Sementara itu, pada pendampingan tahap kedua, simulasi presentasi memperlihatkan bahwa guru mampu menyampaikan materi dengan cukup lancar dan percaya diri. Refleksi peserta juga menunjukkan kesadaran kritis terhadap kelebihan dan keterbatasan masing-masing *platform*, serta pentingnya verifikasi hasil kerja AI agar etis dan sesuai konteks pembelajaran.

Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan ChatGPT, Gamma.app, dan Canva AI secara terpadu untuk menghasilkan media ajar yang lebih inovatif, akurat, dan menarik. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan kombinasi teknologi AI dalam pendidikan dasar dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong motivasi belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afriany, R., Sinaga, R., Samsinar, & Frangky. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Inteligence dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 512-522.
- GuruInovatif. (31 de Januari de 2025). *Mengapa Perlu Menggunakan Teknologi AI dalam Pendidikan?* Fonte: GuruInovatif.id: <https://guruinovatif.id/artikel/mengapa-perlu-menggunakan-teknologi-ai-dalam-pendidikan>
- Hakim, L. (2022, Desember 8). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan*. Retrieved April 5, 2025, from Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah: <https://ppg.dikdasmen.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Isdayani, Thamrin, A. N., & Milani, A. (2024). Implementasi Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Sistem Pendidikan dan Analisis Pembelajaran di Indonesia. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(1), 714-723. doi:<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4512>
- Khaeruddin. (2024). Pemanfaatan Teknologi Gamma (AI) dalam Pembelajaran Sejarah Era Kurikulum Merdeka. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(3), 53-59. Retrieved April 13, 2025, from <https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/5472/3430>
- Lubis, M. S. (2021). Implementasi Artificial Intelligence pada Sistem Manufaktur Terpadu. *SEMNASTEK UISU*, 1-7. Retrieved April 13, 2025
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 243-255.
- RefoIndonesia. (4 de Agustus de 2023). *Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Adaptif*. Fonte: RefoIndonesia.com: <https://www.refoindonesia.com/artificial-intelligence-ai-dalam-pembelajaran-adaptif/>
- Rosita, Jumrah, Rahmayani, S., & Hamdana. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Tools AI untuk Mendukung Pengajaran dan Administrasi Guru. *Room of Civil Society Development*, 235-246.
- Setiawan, D., Karuniawati, E. A., & Janty, S. I. (2023). Peran Chat Gpt (Generative Pre-Training Transformer) dalam Implementasi Ditinjau dari Dataset. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1-13.
- Tjahyanti, L. P., Saputra, P. S., & Gitakarma, M. S. (2022). Peran Artificial Intelligence (AI) untuk Mendukung Pembelajaran di Masa

Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 15-21.  
Widiastari, N. G., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital

dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambiaru. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 215-222.