

## EFEKTIVITAS GAMMA APP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGAJAR

I Made Dendi Maysanjaya<sup>1</sup>, Made Windu Antara Kesiman<sup>2</sup>, I Made Ardwi Pradnyana<sup>3</sup>, Gede Arna Jude Saskara<sup>4</sup>, Putu Yudia Pratiwi<sup>5</sup>, Putu Dhanu Driya<sup>6</sup>, Kadek Teguh Dermawan<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA  
Email: [dendi.ms@undiksha.ac.id](mailto:dendi.ms@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*The training on Gamma App-based instructional media development for teachers at SMA Negeri Bali Mandara aimed to enhance teachers' competencies in using interactive learning technology. The training involved 31 participants, utilizing a participatory method consisting of material presentation, hands-on practice, and evaluation. Pre-test and post-test results showed significant improvement, with the average score rising from 67.74 to 92.26. Additionally, the perception survey revealed highly positive responses, with an average score of 4.48 on the Likert scale, indicating teachers' satisfaction with using Gamma App for instructional media creation. Gamma App was deemed effective in enhancing student engagement during the learning process. However, technical challenges such as internet access and digital skills remain areas for improvement in future training sessions. Overall, this training successfully achieved its objectives and had a positive impact on improving the quality of education at SMA Negeri Bali Mandara.*

**Keywords:** *Instructional Media, Gamma App, Teacher Training, Learning Technology, Student Engagement*

### ABSTRAK

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Gamma App* bagi guru-guru SMA Negeri Bali Mandara bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran interaktif. Pelatihan ini melibatkan 31 peserta, dengan menggunakan metode partisipatif yang terdiri dari pemaparan materi, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan, di mana nilai rata-rata peserta meningkat dari 67,74 menjadi 92,26. Selain itu, survei persepsi menunjukkan tanggapan yang sangat positif, dengan rata-rata 4,48 pada skala *Likert*, yang mencerminkan kepuasan guru terhadap penggunaan *Gamma App* dalam pembuatan media pembelajaran. *Gamma App* dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) selama proses belajar mengajar. Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti akses internet dan keterampilan digital masih perlu diperhatikan dalam pelatihan selanjutnya. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dan memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Negeri Bali Mandara.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Gamma App, Pelatihan Guru, Teknologi Pembelajaran, Student Engagement*

### PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi elemen penting dalam dunia pendidikan modern, memungkinkan terjadinya perubahan signifikan dalam cara penyampaian materi dan interaksi antara guru dan siswa (Kurniawan, 2022). Dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mudah diakses, baik di dalam maupun di luar kelas (Rabani et al., 2023). Penggunaan alat-alat berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan media visual, memberikan

kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut pengembangan keterampilan digital dan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien (Bebasari et al., 2022).

Salah satu cara paling umum dan efektif dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan adalah melalui penggunaan slide materi

pembelajaran. Slide presentasi yang dirancang dengan baik tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) (León & García-Martínez, 2021). Konten visual, seperti grafik, animasi, dan infografis, membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan mempertahankan perhatian mereka lebih lama. Dengan slide yang interaktif dan terstruktur, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan retensi materi oleh siswa (Asfira et al., 2017). Peningkatan *engagement* ini sangat penting, karena siswa yang terlibat lebih cenderung memahami materi secara mendalam dan memiliki motivasi lebih tinggi dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi kebutuhan penting bagi tenaga pendidik, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Di SMA Bali Mandara, sebagian besar guru masih mengandalkan Microsoft PowerPoint sebagai alat utama dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, terbatasnya fitur desain dan interaktivitas pada platform tersebut menghambat kreativitas guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan efektif. Seiring perkembangan teknologi, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan inovatif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Gamma App adalah salah satu platform berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang membantu guru untuk menyusun konten pembelajaran secara lebih dinamis dengan visual menarik dan interaksi yang lebih baik. Di SMA Bali Mandara, kebutuhan akan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan.

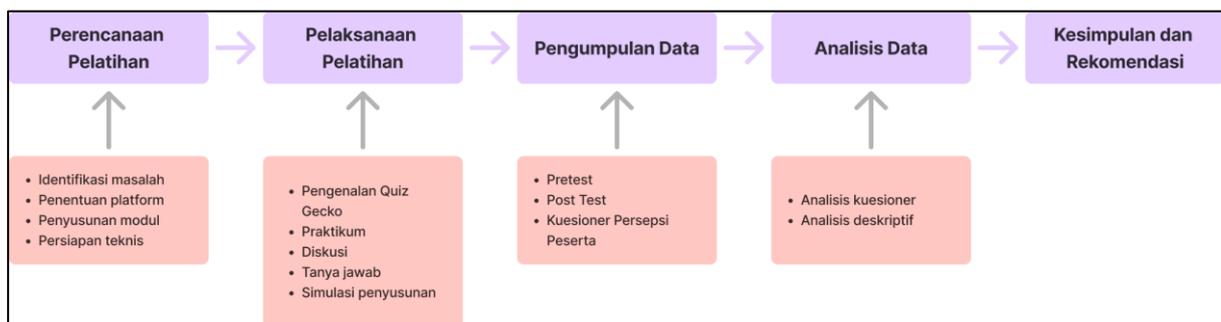
Kepala sekolah menyatakan bahwa untuk mendukung kualitas pendidikan dan selaras dengan visi *ICT-Based Learning* sekolah, pelatihan dalam penggunaan aplikasi modern seperti Gamma App diperlukan untuk meningkatkan kompetensi pengajaran para guru. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, program pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada guru-guru di SMA Bali Mandara dalam menggunakan Gamma App sebagai alat pembuatan media pembelajaran interaktif. Diharapkan melalui pelatihan ini, para guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam mendesain media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga berdampak positif pada proses belajar mengajar di sekolah. Pelatihan ini juga bertujuan untuk membekali guru dengan kemampuan teknologi terkini, sesuai dengan tren pembelajaran modern, guna mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik. Pelatihan ini sangat penting bagi guru-guru di SMA Negeri Bali Mandara karena memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Dalam era digital, kemampuan untuk menggunakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi, seperti Gamma App, menjadi semakin krusial. Dengan penguasaan media pembelajaran interaktif, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, pelatihan ini mendukung pencapaian visi sekolah dalam mengimplementasikan *ICT-Based Learning*, di mana teknologi digunakan sebagai bagian integral dari metode pengajaran. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan aplikasi teknologi, tetapi juga lebih percaya diri dalam menerapkan metode pengajaran modern yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

## METODE

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Gamma App ini dilaksanakan dalam dua sesi selama bulan September 2024 di SMA Negeri Bali Mandara. Metode pelatihan yang digunakan adalah metode partisipatif yang melibatkan para guru secara aktif dalam setiap tahap pelatihan, alur pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1. Pelatihan ini dimulai dengan pemaparan materi tentang konsep dasar media pembelajaran interaktif dan pengenalan Gamma App sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, guru-guru diberikan modul pembelajaran dan panduan penggunaan Gamma App yang dirancang khusus untuk kebutuhan pengajaran di kelas. Setiap peserta diwajibkan untuk membawa perangkat laptop agar dapat langsung mempraktikkan materi yang disampaikan. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk praktek langsung, di mana para peserta mencoba membuat media pembelajaran menggunakan Gamma App. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur Gamma App, termasuk cara menggunakan kecerdasan

buatan untuk menyusun konten pembelajaran interaktif seperti presentasi, grafik, dan animasi. Setiap guru diberi kesempatan untuk berkreasi dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Tim pelatih yang terdiri dari dosen dan mahasiswa bertindak sebagai fasilitator, membantu peserta dalam memahami langkah-langkah teknis serta memberikan solusi atas kendala yang dihadapi selama pelatihan.

Untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, dilakukan dua bentuk evaluasi, yaitu pre-test dan post-test, serta survei persepsi peserta menggunakan skala Likert. Pre-test diberikan sebelum pelatihan untuk mengukur pengetahuan awal guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi, sementara post-test dilakukan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Selain itu, kuesioner survei juga diberikan untuk mengumpulkan umpan balik peserta terkait materi, pelaksanaan, dan penerapan Gamma App dalam pengajaran. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk menentukan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Gambar Alur Pelaksanaan Pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Gamma App di SMA Negeri Bali Mandara berjalan dengan baik sesuai rencana yang telah ditetapkan. Pelatihan ini diikuti oleh 31 guru dari berbagai mata pelajaran, dengan tingkat partisipasi yang tinggi pada setiap sesi pelatihan. Gambar 2

menunjukkan sesi pemaparan materi Gamma App oleh pemateri kepada guru-guru di SMA Negeri Bali Mandara.



Gambar 2. Pemaparan Materi *Gamma App*



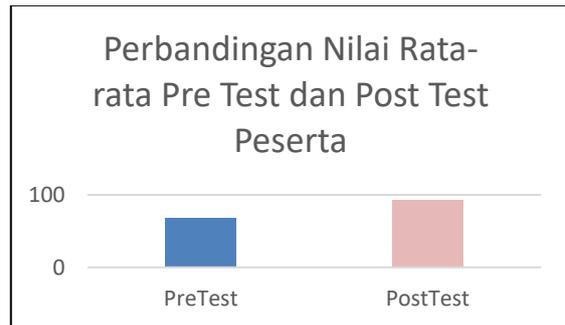
Gambar 3. Praktek Penggunaan *Gamma App*



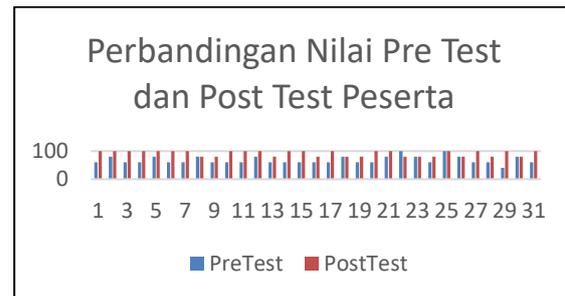
Gambar 4. Presentasi Hasil Media

Pembelajaran oleh Guru Tiap Mata Pelajaran Setelah dilakukan pemaparan oleh pemateri, guru-guru diminta untuk mencoba menggunakan *Gamma App* sesuai dengan mata Pelajaran yang diampu yang dapat dilihat pada gambar 3, pada saat praktikum dilakukan Tim Pengabdian melakukan pendampingan jika guru mengalami kendala dalam penggunaan *Gamma App*. Pada akhir kegiatan beberapa perwakilan guru dari masing-masing mata Pelajaran melakukan presentasi hasil praktikum penggunaan *Gamma App* yang dapat dilihat pada gambar 4.

Berdasarkan hasil evaluasi, para guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka menggunakan *Gamma App* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang mencatat peningkatan rata-rata dari 67,74 pada pre-test menjadi 92,26 pada post-test yang dapat dilihat pada gambar 5 dan gambar 6.



Gambar 5. Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest



Gambar 6. Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi di SMA Bali Mandara.

Selain peningkatan pemahaman, hasil survei persepsi peserta menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan *Gamma App* sebagai alat bantu pembelajaran. Nilai rata-rata persepsi guru terhadap efektivitas pelatihan adalah 4,48 pada skala Likert (1-5) dapat dilihat pada tabel 1, yang mencerminkan bahwa mayoritas peserta merasa *Gamma App* memudahkan mereka dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

No Pertanyaan	Mean	Standar Deviasi
1	4.38	0.49
2	4.45	0.50
3	4.41	0.50
4	4.41	0.50
5	4.48	0.50
6	4.38	0.49
7	4.58	0.50
8	4.58	0.50

No Pertanyaan	Mean	Standar Deviasi
9	4.45	0.50
10	4.64	0.48
Rata-Rata	4.48	0.49

Guru-guru juga mengapresiasi fitur-fitur Gamma App yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran secara lebih cepat dan fleksibel, serta mendukung penggunaan visual yang lebih dinamis dalam presentasi. Hal ini sejalan dengan tujuan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dari sudut pandang pedagogi, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti Gamma App dapat memberikan dampak positif terhadap student engagement dan efektivitas pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti pelatihan melaporkan bahwa siswa dapat menjadi lebih tertarik dan terlibat selama proses pembelajaran saat mereka menggunakan media yang lebih interaktif. Studi sebelumnya juga mendukung temuan ini, di mana media pembelajaran berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan perhatian dan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan (Haleem et al., 2022). Dengan meningkatnya interaktivitas dan variasi dalam penyajian materi, siswa cenderung lebih fokus dan aktif dalam berpartisipasi di kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun, meskipun hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi oleh para guru, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Beberapa peserta melaporkan kendala teknis, seperti keterbatasan akses internet dan keterampilan digital yang masih perlu ditingkatkan. Tantangan ini penting untuk diperhatikan dalam pelatihan selanjutnya, agar penggunaan Gamma App dapat diintegrasikan secara lebih luas dan efektif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan

solusi terhadap kebutuhan peningkatan kompetensi teknologi di kalangan guru, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## **SIMPULAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Gamma App yang dilaksanakan di SMA Negeri Bali Mandara berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan para peserta mengenai penggunaan teknologi untuk keperluan pembelajaran. Dengan peningkatan rata-rata skor dari 67,74 menjadi 92,26, pelatihan ini terbukti efektif dalam membantu guru mengadopsi teknologi baru untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Selain itu, hasil survei persepsi guru menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap pelatihan ini. Gamma App dinilai efektif dalam memfasilitasi pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Nilai rata-rata persepsi 4,48 pada skala Likert mengindikasikan bahwa para guru merasa teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dalam proses pembelajaran. Ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, karena keterlibatan siswa yang lebih tinggi berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan perbedaan tingkat keterampilan digital antara peserta tetap menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam pelatihan-pelatihan mendatang. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan lanjutan memberikan dukungan yang lebih intensif terkait pengembangan keterampilan digital serta peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Secara keseluruhan, pelatihan ini

telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi teknologi guru di SMA Negeri Bali Mandara, dan diharapkan penggunaan Gamma App dapat terus berlanjut dalam kegiatan pembelajaran di masa depan.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih diberikan kepada LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Undiksha atas pendanaan yang telah diberikan dengan nomor kontrak 723/UN48.16/PM/2024.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Asfira, N., Narius, D., & Introduction, A. (2017). *Journal of English Language Teaching The Quality of Powerpoint Slides Made by English Department Students of Padang State University in*. 6(1).
- Bebasari, M., Jamna, J., & Marsidi, S. (2022). *21 st CENTURY EDUCATION*. 4(1), 1–7.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(May), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kurniawan, M. S. (2022). The Role of Information Technology in Improving the Effectiveness of Education Management. *Journal on Education*, 04(04), 1658–1665.
- León, S. P., & García-Martínez, I. (2021). Impact of the provision of PowerPoint slides on learning. *Computers and Education*, 173(January). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104283>
- Rabani, S., Khairat, A., Guilin, X., & Jiao, D. (2023). The Role Of Technology In Indonesian Education At Present. *Journal of Computer Science Advancements*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.55849/jasca.v1i1.403>