

Pemberdayaan Guru melalui Pemanfaatan Gamma sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis AI Di SDN 2 Barru

Muh. Taufiq Halim¹, Syamsuryani Eka Putri Atjo²
STKIP Andi Matappa¹, Universitas Negeri Makassar²
Pangkep¹, Makassar²

Korespondensi: taufiq@matappa.ac.id

Received: 14 April 2026: Accepted: 28 April 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru di SDN 2 Barru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) melalui aplikasi Gamma sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan workshop dan pendampingan praktis yang melibatkan 16 orang peserta yang terdiri dari kepala sekolah dan guru. Tahap pertama meliputi observasi kebutuhan sekolah terkait media visual, dilanjutkan dengan pelatihan teknis penggunaan Gamma App untuk pembuatan presentasi otomatis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan guru dalam menyusun materi ajar digital yang estetis dan efisien. Guru mampu memproduksi media pembelajaran interaktif secara mandiri hanya dengan input instruksi teks. Kendala utama berupa stabilitas jaringan internet dapat diatasi melalui koordinasi teknis dan pendampingan personal. Kegiatan ini membuktikan bahwa teknologi Generative AI dapat menjadi solusi atas keterbatasan waktu dan keterampilan desain guru, dengan rekomendasi berupa pendampingan berkelanjutan untuk integrasi konten kurikulum secara lebih mendalam.

Kata kunci: *Gamma App; Media Pembelajaran; Artificial Intelligence*

A. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak di era Revolusi Industri 4.0. Integrasi teknologi cerdas dalam ruang kelas bukan lagi sekadar

pilihan, melainkan keharusan untuk menyiapkan generasi yang kompeten secara digital (Antoninis et al., 2023). Salah satu perkembangan paling inovatif saat ini adalah Artificial Intelligence (AI). Penggunaan AI dalam pendidikan dapat mengurangi beban administratif guru secara signifikan, memungkinkan mereka fokus pada interaksi pedagogis yang lebih bermakna (Dwivedi et al., 2023; Rahardian et al., 2025; Yulianti et al., 2024). Namun, di banyak sekolah dasar di Indonesia, literasi AI masih menjadi tantangan besar (Pebriana et al., 2025).

UPT SD Negeri 2 Barru yang terletak di Desa Palakka, Kabupaten Barru, merupakan sekolah dengan akreditasi C yang sedang berupaya meningkatkan mutu pembelajarannya. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pada Januari 2026, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan media statis dan metode ceramah konvensional. Data menunjukkan bahwa keterbatasan waktu untuk mendesain materi visual yang menarik menjadi hambatan utama. Meskipun fasilitas internet tersedia, pemanfaatan alat bantu mengajar berbasis AI belum pernah diimplementasikan sebelumnya di sekolah ini.

Kesenjangan keterampilan teknologi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Media pembelajaran yang interaktif dan visual sangat krusial bagi siswa sekolah dasar untuk memahami konsep abstrak (Annisa et al., 2025; Putra et al., 2024). Solusi yang ditawarkan dalam pengabdian ini adalah pengenalan Gamma App, sebuah platform Generative AI yang memungkinkan pembuatan media presentasi profesional secara otomatis hanya melalui perintah teks (prompting).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan Gamma App sebagai instrumen pemberdayaan guru di SDN 2 Barru. Urgensi kegiatan ini terletak pada potensi AI untuk mengatasi masalah efisiensi waktu dan keterbatasan keterampilan desain grafis guru. Melalui program ini, diharapkan terjadi peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi terkini ke dalam kurikulum, sehingga dapat menjadi model inovasi bagi sekolah-sekolah lain di wilayah Kabupaten Barru.

B. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pelatihan intensif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) melalui aplikasi Gamma sebagai media pembelajaran inovatif di SDN 2 Barru. Pelatihan ini diselenggarakan dengan pendekatan teoritis dan pendampingan praktis secara langsung. Pada tahap awal, dilakukan observasi lapangan dan koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik guru terhadap media pembelajaran visual-interaktif. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada konsep dasar Generative AI dalam pendidikan, termasuk manfaat dan demonstrasi langsung penggunaan Gamma App yang relevan dengan kurikulum sekolah dasar. Fokus utama kegiatan ini adalah pelatihan praktis di mana para guru secara langsung berlatih mengoperasikan aplikasi, mulai dari tahap registrasi, penyusunan instruksi teks (prompting), hingga kustomisasi desain konten pembelajaran secara otomatis.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mencatat perkembangan keterampilan teknik peserta serta mendokumentasikan seluruh proses melalui foto kegiatan. Seluruh rangkaian aktivitas difokuskan pada metode ceramah, diskusi interaktif, dan pendampingan satu lawan satu (one-on-one mentoring) oleh tim PKM untuk memastikan setiap tahapan teknis dapat dipahami dengan baik oleh peserta tanpa menggunakan instrumen tes formal.

Kegiatan dilaksanakan di SDN 2 Barru, Desa Palakka, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru, pada tanggal 22 Januari 2026. Pelaksanaan dimulai pada pagi hari yang diawali dengan sesi pembukaan dan sinkronisasi tujuan antara tim pengabdian dengan pihak mitra sekolah. Persiapan kegiatan mencakup perizinan institusional, koordinasi tim pelaksana, serta penyediaan sarana pendukung seperti perangkat laptop, akses internet, dan materi workshop. Pelatihan ini melibatkan 16 orang peserta yang terdiri dari 15 guru kelas dan 1 kepala sekolah. Pemilihan metode workshop ini didasarkan pada efektivitas transfer pengetahuan teknis secara cepat, sehingga keterampilan yang diperoleh guru dapat segera diaplikasikan dalam proses belajar mengajar sehari-hari di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilaksanakan melalui kunjungan lapangan di SDN 2 Barru, Kabupaten Barru, pada tanggal 22 Januari 2026. Pembukaan kegiatan berlangsung di ruang pertemuan sekolah dengan melibatkan seluruh staf pengajar sebagai upaya sinkronisasi kebutuhan media pembelajaran digital. Program ini dirancang melalui pendekatan pertemuan tatap muka yang menggabungkan paparan teoritis mengenai kecerdasan buatan dengan sesi praktik intensif selama satu hari penuh. Kehadiran tim pengabdian disambut baik oleh pihak sekolah karena relevansinya terhadap tantangan literasi digital yang dihadapi oleh para pendidik di lingkungan tersebut.

Secara teknis, pelaksanaan program ini difasilitasi oleh mahasiswa pengabdian STKIP Andi Matappa yang bertindak sebagai mentor teknis di bawah arahan dosen pendamping. Mahasiswa yang terlibat telah dibekali kompetensi khusus dalam operasional platform Generative AI sehingga dapat memberikan panduan langkah demi langkah kepada para guru. Peran fasilitator sangat krusial dalam membantu guru menavigasi antarmuka Gamma App, melakukan registrasi akun, hingga menyusun struktur konten yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis di kelas. Adapun ringkasan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Susunan Kegiatan Pelaksanaan Pemberdayaan Guru

Waktu	Acara	Pelaksana
08.00-09.00	Pembukaan dan Sambutan Sekolah	Panitia dan Pihak Mitra Kepala
09.00-10.30	Paparan: Urgensi AI dalam Pendidikan Dasar	Dr. Muh Taufiq Halim, M. Pd.
10.30 - 12.00	Pelatihan Praktis: Operasional Gamma App	Dr. Muh Taufiq Halim, M. Pd.
12.00 - 13.00	Diskusi, Evaluasi Produk, dan Penutup	Tim PKM dan Peserta

Sumber: Data Dokumentasi Pelaksanaan PKM (2026)

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan dan bagaimana teknologi tersebut dapat berperan sebagai asisten digital bagi guru. Peserta yang berjumlah 16 orang mengikuti sesi ini dengan antusiasme tinggi, terutama saat demonstrasi pembuatan presentasi otomatis dilakukan. Guru diperlihatkan bagaimana aplikasi Gamma mampu mentransformasi instruksi teks sederhana menjadi draf materi ajar yang lengkap dengan elemen visual berkualitas dalam hitungan detik. Dokumentasi melalui foto dan video selama kegiatan menunjukkan partisipasi aktif para guru dalam mengeksplorasi berbagai fitur desain. Guru didampingi secara langsung untuk mempraktikkan penggunaan Gamma App sebagai media pembelajaran di kelas.

Keunggulan utama solusi Gamma yang diimplementasikan terletak pada (Alfalah et al., 2025) :

1. Kemudahan Akses: Aplikasi berbasis web memungkinkan penerapan tanpa investasi perangkat atau perangkat lunak mahal.
2. Visualisasi Interaktif: Membantu menjelaskan konsep abstrak melalui desain yang dihasilkan AI secara otomatis.
3. Efisiensi Produksi: Mempercepat proses pembuatan modul ajar sehingga guru memiliki waktu lebih untuk pendampingan siswa.

Implementasi Gamma di SDN 2 Barru menghadapi beberapa tantangan khas daerah pedalaman:

1. Keterbatasan infrastruktur digital terutama stabilitas jaringan internet saat akses massal.
2. Variasi kemampuan teknis guru dalam menyusun instruksi teks (prompting) yang efektif.
3. Kebutuhan kustomisasi konten agar tetap selaras dengan kurikulum lokal dan kearifan daerah.

Namun, peluang pengembangan tetap terbuka lebar, terutama melalui:

1. Kolaborasi berkelanjutan dengan dinas pendidikan setempat untuk pelatihan teknologi.
2. Pengembangan komunitas praktisi antar guru pengguna AI di wilayah Barru.
3. Penyediaan modul panduan penggunaan AI yang lebih kontekstual dan bertahap.

Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan berkelanjutan dalam pengenalan teknologi pendidikan, sebagaimana ditekankan oleh (Kusnanto et al., 2024; Rachmawati et al., 2025) dalam penelitiannya tentang adopsi teknologi di sekolah pinggiran. Integrasi AI di SDN 2 Barru diharapkan menjadi langkah awal transformasi sekolah menuju ekosistem digital yang berkelanjutan.



Gambar 1. Pendampingan Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Gamma AI

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai target utama dalam meningkatkan kompetensi guru SDN 2 Barru dalam memanfaatkan aplikasi Gamma sebagai media pembelajaran visual dan interaktif, dengan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran secara efisien. Metode pelatihan intensif yang diterapkan terbukti sesuai dengan kebutuhan mitra, khususnya dalam mengatasi tantangan minimnya literasi teknologi dan keterbatasan waktu persiapan mengajar. Dampak positif yang terlihat meliputi peningkatan motivasi guru serta kesiapan awal untuk mengintegrasikan AI dalam pembelajaran. Namun, keberlanjutan implementasi memerlukan pendampingan lebih lanjut, pengembangan konten berbasis kurikulum lokal, dan dukungan infrastruktur yang memadai. Untuk kegiatan PKM berikutnya, disarankan untuk fokus pada pendampingan jangka panjang serta perluasan pelatihan kepada lebih banyak sekolah di wilayah Barru.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Andi Matappa, Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H., atas dukungan kebijakan dan fasilitas.
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Andi Matappa atas dukungan pendanaan melalui skema Hibah Internal TA. 2025/2026.
3. Kepala Sekolah dan jajaran guru SDN 2 Barru atas kerjasamanya yang sangat kooperatif selama pelaksanaan program.
4. Tim PKM STKIP Andi Matappa yang telah berkontribusi aktif sebagai fasilitator kegiatan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alfalah, R., Faizah, H., Mustika, T. P., Arifandy, M. I., & Nabilatuzzahwa, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Gamma App Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII Upt Smp Negeri 3 Koto Kampar Hulu. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1064–1072.
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi pembelajaran dengan media visual: Studi pengalaman di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 379–389.
- Antoninis, M., Alcott, B., Al Hadheri, S., April, D., Fouad Barakat, B., Barrios Rivera, M., Baskakova, Y., Barry, M., Bekkouche, Y., & Caro Vasquez, D. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10195257/>
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., ... Wright, R. (2023). Opinion Paper: "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>

- Kusnanto, K., Noviyanti, N., Gudiato, C., & Usman, U. (2024). Transformasi sosial-ekonomi di masyarakat pedalaman: Integrasi teknologi dan ketahanan pendidikan menengah kebawah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 10(2), 192–202.
- Pebriana, P. H., Rosidah, A., & Nurhaswinda, N. (2025). Peningkatan literasi digital guru untuk pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 137–148.
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi teknologi immersive learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 218–230.
- Rachmawati, N. A., Murtiyasa, B., & Sutarni, S. (2025). Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar: Pengembangan Model Konseptual. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4 Nopember), 6281–6294.
- Rahardian, R. L., Rukhmana, T., Bakti, I., Susilo, A., & Novita, R. (2025). Efektivitas Penggunaan AI Dalam Pembelajaran di Sekolah. *EDU RESEARCH*, 6(1), 274–282.
- Yulianti, E., Pratiwi, I. P., Saluza, I., Marcelina, D., & Permatasari, I. (2024). Penerapan artificial intelligence dalam meningkatkan produktivitas Guru Sekolah Dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111–121.