



## PKM KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DI SMKN 1 BANTAENG

Cucut Susanto<sup>1</sup>, Nurdiansah<sup>2</sup>, Hardi<sup>3</sup>, Marsa<sup>4</sup>, Abdul Rauf<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Dipa Makassar

Email : [cucut@undipa.ac.id](mailto:cucut@undipa.ac.id)<sup>1</sup>, [nurdiansah@undipa.ac.id](mailto:nurdiansah@undipa.ac.id)<sup>2</sup>, [hardi@undipa.ac.id](mailto:hardi@undipa.ac.id)<sup>3</sup>, [Marsa@undipa.ac.id](mailto:Marsa@undipa.ac.id)<sup>4</sup>, [abdulrauf@undipa.ac.id](mailto:abdulrauf@undipa.ac.id)

### Abstract

*This Community Service Research, funded by the Makassar Dipa University Foundation, is intended as a form of approach offered to overcome the problems that exist at SMKN 1 Bantaeng. The problem that is often faced by SMKN 1 Bantaeng is in the teaching process to students. The ability of teachers to teach using the Gamma App application based on Artificial Intelligence, especially regarding presentations, is currently still not used, especially by teachers at SMKN 1 Bantaeng, due to limited knowledge in managing it to teach students. AI (Artificial Intelligence) based learning media training as a means to transfer subjects by utilizing the Gamma App application. This learning media is an activity to optimize teaching and learning for students at SMKN 1 Bantaeng. With the current acceleration of technological development, if a teacher still uses teaching techniques manually, it will be left behind and boring for a student. Without training activities that are constructive in nature for both personal and group interests, it will result in lagging behind in utilizing animation media as a means for teaching.*

*As a result of the PKM training on AI-based learning media (Gamma App) at SMKN 1 Bantaeng, teachers received material on Introduction to Animation Media, Introduction to Gamma App and other tools. Meanwhile, for practical activities: Making learning materials for each participant according to their lesson, Determining the target students being taught so they can understand the lesson. All the activities trained have gone well and really helped the learning and teaching of SMKN 1 Bantaeng teachers.*

**Keywords:** PKM, Competency, Utilization of AI Technology, Learning Support

### Abstrak

Penelitian Pengabdian Masyarakat ini yang didanai oleh Yayasan Universitas Dipa Makassar, dimaksudkan sebagai bentuk pendekatan yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada SMKN 1 Bantaeng. Adapun masalah yang sering dihadapi oleh SMKN 1 Bantaeng yaitu dalam proses pengajaran kepada siswa. Kemampuan guru-guru untuk mengajar dengan memakai aplikasi Gamma App berbasis Kecerdasan Buatan khususnya tentang presentasi saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di SMKN 1 Bantaeng, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Gamma App. Media pembelajaran pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 1 Bantaeng. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar.

Hasil dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (Gamma App) pada SMKN 1 Bantaeng guru-guru mendapatkan materi Pengenalan Media Animasi, Pengenalan Gamma App beserta perangkat lainnya. Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya : Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya, Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya. Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 1 Bantaeng.

**Kata Kunci :** PKM, Kompetensi, Pemanfaatan Teknologi AI, Pendukung Pembelajaran

## LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Secara geografis Kabupaten Bantaeng terletak pada titik 5°21'23" - 5°35'26" Lintang Selatan dan 119°51'42" - 120°5'26" Bujur Timur. Kabupaten ini berada dibagian selatan provinsi Sulawesi Selatan yang berjarak 125 Km kearah selatan dari Makassar. Luas wilayah Kabupaten Bantaeng adalah 395.83 km<sup>2</sup>. Kabupaten Bantaeng terletak pada garis lintang antara 5°21'13'' - 5°35'26'' Lintang Selatan dan 119°51'42'' - 120°05'27'' Bujur Timur. Bagian utara berbatasan dengan Kabupaten Gowa, sedangkan bagian selatan berbatasan dengan laut Flores. Bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Bulukumba, sedangkan bagian barat berbatasan dengan Kabupaten Jeneponto. Wilayah Kabupaten Bantaeng terbagi menjadi pegunungan, dataran, dan pantai yang aman sebagai pelabuhan. Perkembangan wilayah Kabupaten Bantaeng merupakan akibat baik dari ketersediaan air dari pegunungan melalui sungai, terhubungnya wilayah Bantaeng dengan wilayah lain melalui laut, dan tersedianya lahan yang memadai bagi pemukiman masyarakat. Pengembangan komoditas pertanian dan perkebunan terjadi karena ruang daratan yang subur.

Sekolah adalah suatu lembaga di bawah tanggung jawab pemerintah daerah Kabupaten/Kota yang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru dan Kementerian Pendidikan Nasional sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Kebanyakan dalam sebuah negara mempunyai model sistem pendidikan formal yang mana hal ini sifatnya wajib. Selain itu sistem ini jugalah yang membuat para siswa bisa mengalami kemajuan dengan melalui serangkaian tingkatan sekolah mulai dari tingkatan dasar, sampai pada tingkatan sekolah menengah atas.

SMK Negeri 1 Bantaeng beralamat di Jalan Elang No. 7, Kel. Pallantikang, Kec. Bantaeng, Kab. Bantaeng, Sulawesi Selatan, dengan kode pos 92411., yang terletak diatas luas tanah 12,200 M<sup>2</sup> merupakan salah satu SMK Negeri di bawah wilayah kerja Pemerintah Pusat. SMK Negeri ini memulai kegiatan pendidikannya pada tahun 1969. SMK Negeri 1 Bantaeng dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Drs. Samsud Samad, MM. selaku kepala sekolah, dengan jumlah guru 86 orang dan jumlah Siswa Laki-laki : 361 orang dan Siswa Perempuan : 572, Ruang Kelas : 39, Laboratorium Komputer : 4, Perpustakaan : 1, dengan mengikuti kurikulum 2013 dipadukan dengan ekstrakurikuler dan muatan lokal dengan system penyelenggaraan Sehari Penuh /5 hari kerja yang berdasarkan Manajemen berbasis sekolah.

Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Bantaeng ini terdiri dari rasio siswa rombel sebesar 29,16, rasio siswa ruang kelas 23,92, rasio siswa guru 11,52, persentase guru kualifikasi 96,03, persentase guru sertifikasi 50,62, persentase guru PNS 49,38 serta persentase ruang kelas layak 100. Ruang kelas berjumlah 32, perpustakaan 1 dan Laboratorium computer 4 Lab, Sanitasi 3 (Toilet) SMK Negeri 1 Bantaeng. UPT SPF SMK Negeri 1 Bantaeng menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar, berasal dari PLN dengan Daya Listrik : 41,000, untuk akses internet yang dapat digunakan

untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih handal, Provider yang digunakan SMK Negeri 1 Bantaeng untuk sambungan internetnya adalah XL (GSM). Akreditasi UPT SPF SMK Negeri 1 Bantaeng Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki akreditasi A berdasarkan Nomor SK Sertifikat 134/UKK/13/69.

Sumber daya yang dimiliki dengan jumlah tenaga guru sebanyak 86 orang, terbagi dalam 5 Jurusan, dan 39 kelas dengan tambahan ekstrakurikuler

## **METODE PELAKSANAAN**

Kemampuan untuk mengajar dengan memakai aplikasi Gamma App berbasis Kecerdasan Buatan khususnya tentang presentasi saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di SMKN 1 Bantaeng, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Gamma App. Media pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 1 Bantaeng. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. Gamma App adalah alat presentasi yang dapat digunakan secara gratis yang membantu pengguna dalam membuat slide presentasi dengan kekuatan kecerdasan buatan atau AI. Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat, sehingga menghemat banyak waktu..yang membuat Gamma App lebih menarik dalam membuat presentasi media pembelajaran Antarmukanya memungkinkan kamu untuk mengubah teks dan panduan menjadi desain slide tanpa harus merancang sendiri. Lebih dari sekadar alat kecerdasan buatan lainnya, Gamma menggunakan banyak fitur desain yang berbeda dari perangkat lunak presentasi biasa. Misalnya, ia menggunakan yang disebut kartu fleksibel untuk menyajikan konten. Jika kamu pernah kesulitan memasukkan informasi besar ke dalam slide pasti akan sangat menghargai Gamma. Dengan Gamma, slide presentasi tidak terbatas pada salinan yang dihasilkan oleh AI. Sebagai hasilnya, pengguna dapat menggunakan alat pengeditan untuk menyesuaikan presentasi dengan mengganti tema, jenis huruf, atau menambahkan elemen lain ke slide. Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

### **1. Tahapan Pra kegiatan**

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti

Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

## 2. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi, Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat .

## 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran Presentasi berbasis AI. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari Gamma App dengan kombinasi animasi dan efek background . Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri Presentasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

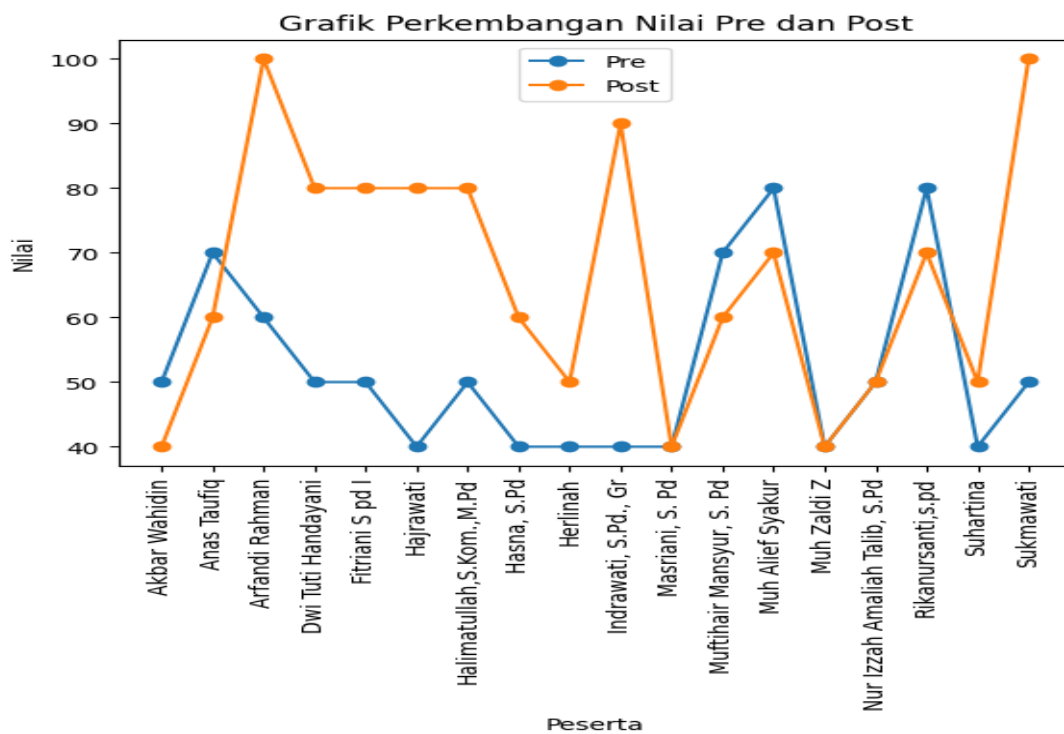
## 4. Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

| No. | Pernyataan   |
|-----|--|
| 1   | Format file dokumen Gamma App berbasis AI  |
| 2   | Tool untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik secara otomatis                    |
| 3   | Aplikasi yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut ? |
| 4   | Presentasi Visual menggunakan Media  |
| 5   | Kegunaan dari format – background adalah   |
| 6   | Perintah yang digunakan untuk merubah layout pada suatu slide adalah                                     |
| 7   | Untuk menambahkan efek animasi pada Gamma App maka pilih   |
| 8   | Cara menghapus slide yaitu pilih slide yang akan dihapus kemudian pilih menu.                            |
| 9   | Yang tidak termasuk dalam menu insert adalah   |

| No. | Pernyataan   |
|-----|--|
| 10  | Yang digunakan untuk menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file presentasi yang lain disebut. |



Gambar 1 Hasil Kuesioner

## PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* Gamma App berbasis AI untuk pembuatan animasi media pembelajaran secara otomatis. Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain animasi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari animasi desain media pembelajaran yang mereka buat. Untuk mencapai tujuan dan target keluaran program ini, sebagaimana yang diuraikan diatas, maka lingkup kegiatan program yang akan dilaksanakan meliputi sebagai berikut : Seluruh rangkaian kegiatan dalam program ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur dan tahapan-tahapan yang diperlihatkan pada skema berikut :

### 1. Pemilihan Peserta

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memilih peserta Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 25 peserta dengan 10 peserta pria dan 15 peserta wanita. Sebagai peserta dalam program ini harus memenuhi beberapa syarat, antara lain:

- a. Peserta adalah seluruh guru atau pengajar di SMKN 1 Bantaeng
  - b. Peserta wajib membawa Laptop dan Online
  - c. Peserta memiliki minat untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar.
2. Pelaksanaan Kegiatan Pembekalan
- Dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan dengan perbandingan persentase 30% teori dan 70 % praktek. Kegiatan teori membahas mengenai:
- a. Pengenalan Media Animasi
  - b. Pengenalan Gamma App beserta perangkat lainnya
- Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:
- a. Membuat materi pembelajaran masing-masing 2 peserta sesuai dengan pelajarannya
  - b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya



Gambar 1. Suasana Pelatihan Gamma App kepada Guru-guru SMKN 1 Bantaeng

Pada Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan yang dibawakan oleh para Dosen Undipa Makassar (Dr. Cucut Susanto, S.Kom.MSi., Dr. Nurdiansah, S.Kom., M.Pd., Marsa, SE., MM., Hardi, SE., MM. Dr. Abdul Rauf, SH., MH.)



Gambar 2. Suasana Sambutan wakil Kepala Sekolah Bapak Asri, SE.

Pada Gambar 2 menunjukkan dengan antusiasnya Wakil Kepala Sekolah sambutan sekaligus menjadi peserta pelatihan tersebut.



Gambar 3. Suasana Tanda Tangan MOU antara Undipa Mks dengan SMKN 1 Bantaeng

Pada Gambar 3 suasana tanda tangan MOU (kerjasama) antara Undipa dan SMKN 1 Bantaeng yang diwakili Wakil Kepala Sekolah Bapak Asri, SE., dan dari Undipa diwakili Bapak Dr. Cucut Susanto, S.Kom., M.Si.



Gambar 4 suasana pelatihan langsung dibimbing oleh dosen Undipa bapak Sunardi & Hardi

### 3. Pemantauan Peserta

Kegiatan ini dilaksanakan untuk lebih memahami masalah potensial yang dihadapi oleh para peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang telah diterima setelah mengikuti kegiatan program ini.

### 4. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini merupakan rangkaian dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang mereka peroleh setelah mengikuti pembekalan. Sehingga secara langsung dapat diketahui kendala-kendala serta alternatif solusi yang timbul.

### 5. Pembuatan Laporan Kegiatan Program

Rangkaian terakhir yang dilaksanakan dalam program ini adalah membuat laporan, naik laporan tentang pelaksanaan kegiatan ini maupun laporan mengenai hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

### **Jenis Luaran**

Melalui program Pengabdian bagi masyarakat ini, tim pelaksana program akan mendidik sebanyak 25 orang peserta, yang terdiri dari 10 guru Laki-laki dan 15 peserta perempuan. Para Peserta ini diharapkan dapat menjadi tenaga terampil dalam mengajar dengan memanfaatkan Gamma App berbasis AI untuk siswa-siswi SMKN 1 Bantaeng..

### **KESIMPULAN**

Dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (Gamma App) pada SMKN 1 Bantaeng ini dapat diambil kesimpulan :

- a. Pengenalan Media Animasi
- b. Pengenalan Gamma App beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya

Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 1 Bantaeng.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Keunggulan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah , diakses tgl 01 Juni 2023.
- Zuhdan, 2011, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP, Program Paaca Sarjana UNY.
- Cucut Susanto, dkk, 2023, Pkm Media Pembelajaran Berbasis Animasi (Power Point) Pada SMKN 1 Jeneponto, *Indonesian Collaboration Journal of Community Services* Volume 1, No. 1, February 2021, <https://doi.org/10.53067/icjcs>
- <https://www.gramedia.com/literasi/media/> diakses tgl 01 Juni 2023
- Asyhar R, 2011, Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press Atmel.Jakarta.
- Suherman, 2003, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer., UPI JICA, Universitas Negeri Semarang
- Animasi dalam Media Pembelajaran, <https://btkp-diy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-Pembelajaran> diakses tgl 01 Juni 2023.
- UU No. 14 Tahun 2005, tentang Undang-Undang Guru dan Dosen.,LL.Setneg.36 hlm. 2015
- Cucut Susanto, 2022, Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Adsense Untuk Mengoptimalkan Iklan Produk Tepat Sasaran Pada Umkm Kabupaten Jeneponto, *Jurnal Indonesian Collaboration Journal of Community Services, Volume 1, No. 1, February 2021, pp. 1-6, https://doi.org/10.53067/icjcs.v1i1.1*