

PENERAPAN PELATIHAN GAMMA BERBASIS AI DALAM PEMBUATAN MEDIA PERSENTASI

Yenyen P. Lasulika¹, Dian Novian², Sitti Suhada³, Manda Rohandi³, Arif Dwinanto⁴, Muthia⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo

email: ynynlasulika03@gmail.com

Abstract

The use of educational technology continues to grow rapidly, yet many teachers still face challenges in utilizing technology optimally to create engaging and efficient presentation media. Time constraints and limited technical understanding are often major obstacles in producing effective presentations. This study aims to analyze the effectiveness of implementing training on the use of the Gamma App, an artificial intelligence (AI)-based application designed to simplify and accelerate the process of developing instructional presentation media. This research employed a descriptive quantitative approach using a survey method with a Likert scale questionnaire. Data were collected from 66 teacher respondents in two schools and processed using SPSS version 26. The analysis focused on two variables: the Use of the Gamma Application (X) and the Effectiveness of Presentation Media Creation (Y). The results showed that both variables obtained an average score of 3.50 or 87.5%, which falls into the "Very Effective" category. This finding confirms that the Gamma App is proven to assist teachers in accelerating media development, improving visual quality, and producing more organized and engaging presentations. Thus, it can be concluded that the implementation of Gamma App training is a technological innovation capable of enhancing the effectiveness of presentation media in learning, while simultaneously supporting teachers in addressing the challenges of 21st-century digital learning.

Keywords: Gamma App, training, artificial intelligence, presentation media, practicality

Abstrak

Penggunaan teknologi pendidikan terus berkembang pesat, namun banyak guru masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan media presentasi yang menarik dan efisien. Keterbatasan waktu dan pemahaman teknis sering menjadi kendala utama dalam menghasilkan presentasi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan pelatihan penggunaan Gamma App, sebuah aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan media presentasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei melalui angket skala Likert. Data dikumpulkan dari 66 responden guru di dua sekolah dan diolah menggunakan SPSS versi 26. Analisis difokuskan pada dua variabel: Penggunaan Aplikasi Gamma (X) dan Efektivitas Pembuatan Media Presentasi (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel memperoleh skor rata-rata 3,50 atau 87,5%, yang berada pada kategori "Sangat Praktis". Temuan ini menegaskan bahwa Gamma App terbukti membantu guru dalam mempercepat pengembangan media ajar, meningkatkan kualitas visual, dan menghasilkan presentasi yang lebih terorganisir serta menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pelatihan penggunaan Gamma App merupakan inovasi teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas media presentasi dalam pembelajaran, sekaligus mendukung guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital abad ke-21.

Kata Kunci: Gamma App, pelatihan, kecerdasan buatan, media presentasi, kepraktisan.



1. Pendahuluan

Di era digital pendidikan menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi. Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk memperluas potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Untuk memenuhi tujuan tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis teknologi digital. Sejalan dengan hal itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 yang membahas tentang Standar Proses Pendidikan menekankan bahwa pembelajaran harus berlangsung interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif. Media presentasi menjadi salah satu sarana penting dalam menunjang kualitas pembelajaran. Presentasi yang baik tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Namun, berbagai penelitian menunjukkan masih banyak guru yang belum optimal memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Hadade (2015) menemukan bahwa keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi menyebabkan penggunaan media presentasi belum berjalan maksimal. Sebagian guru masih mengandalkan buku cetak atau media konvensional, padahal perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai aplikasi yang berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu aplikasi berbasis AI yang mulai dikenal adalah Gamma App. Aplikasi ini mampu membantu guru menyusun presentasi secara otomatis, menarik, dan interaktif dengan dukungan desain visual profesional. Penelitian sebelumnya mendukung potensi Gamma App sebagai media pembelajaran modern. Anas (2024) menyatakan bahwa Gamma App membantu guru menghemat waktu dan meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran. Sementara itu, penelitian Osama (2024) menegaskan bahwa Gamma App mendukung strategi guru dalam membuat suasana belajar yang lebih kolaboratif. Meskipun demikian, masih terdapat kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan akses internet dan literasi digital guru (Olatunde-Aiyedun & Hamma, 2023). Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai kepraktisan penggunaan Gamma App, khususnya dalam konteks sekolah di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi fokus penelitian ini yaitu pada penerapan pelatihan gamma berbasis AI dalam pembuatan media presentasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana Gamma App dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan teknologi digital di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memperluas kajian tentang pemanfaatan AI dalam pendidikan serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran di era digital.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis efektivitas penggunaan *Gamma App* dalam pembuatan media presentasi pembelajaran. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran skor angket yang diberikan kepada responden (guru) dan diolah menjadi data numerik untuk mendapatkan interpretasi efektivitas. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). Angket tersebut terdiri atas dua variabel penelitian, yaitu variabel X (Penerapan pelatihan aplikasi *Gamma App*), yang mencakup indikator kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kualitas desain media presentasi. Variabel Y (Kepraktisan Pembuatan Media Presentasi Pembelajaran), yang mencakup indikator kejelasan materi, kemenarikan visual, interaktivitas, dan daya dukung terhadap pembelajaran di kelas. Responden penelitian ini adalah guru dari dua sekolah yang menjadi lokasi penelitian, dengan jumlah 66 responden. Data diperoleh melalui penyebaran

angket secara langsung serta wawancara terstruktur untuk memperkuat hasil temuan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dengan tahapan sebagai berikut:

1) Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah total skor jawaban responden

N = jumlah responden

2) Menghitung persentase

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

Skor perolehan = jumlah skor aktual yang diperoleh

Skor maksimal = jumlah item x skor tertinggi x jumlah responden

3) Menentukan kategori interpretasi kepraktisan berdasarkan kriteria:

- 81% – 100% = Sangat Praktis
- 61% – 80% = Praktis
- 41% – 60% = Cukup Praktis
- 21% – 40% = Kurang Praktis
- 0% – 20% = Tidak Praktis

Selain itu, wawancara digunakan sebagai data kualitatif pelengkap untuk memperkuat analisis kuantitatif, khususnya dalam menggali pengalaman guru ketika menggunakan *Gamma App*. Dengan desain penelitian tersebut, diharapkan dapat memberikan gambaran rinci terkait sejauh mana *Gamma App* efektif digunakan dalam pembuatan media presentasi pembelajaran di sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Pelatihan Aplikasi Gamma

Tabel 1 Penerapan Pelatihan Aplikasi Gamma

Item	Skor jawaban								Nilai rata-rata	
	1		2		3		4			
	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	0	0	0	0	37	56,1	29	43,9	3,44	
2	0	0	0	0	31	47	35	53	3,53	
3	0	0	0	0	41	62,1	25	37,9	3,38	
4	0	0	0	0	28	42,4	38	57,6	3,58	



5	0	0	0	0	24	36,4	42	63,6	3,64
6	0	0	0	0	31	47	35	53	3,53
7	0	0	1	1,5	35	53	30	45,5	3,44
8	0	0	0	0	47	71,2	19	28,8	3,29
9	0	0	0	0	39	59,1	27	40,9	3,41
10	0	0	0	0	36	54,5	30	45,5	3,45
11	0	0	0	0	39	59,1	27	40,9	3,41
12	0	0	0	0	31	47	35	53	3,53
13	0	0	0	0	40	60,6	26	39,4	3,39
14	0	0	0	0	34	51,5	32	48,5	3,48
Rata-rata total skor								3,5	

Berdasarkan hasil analisis data, variabel penerapan pelatihan aplikasi Gamma memperoleh rata-rata skor sebesar 3,50 atau 87,5%, yang berada pada kategori Sangat Praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan *Gamma App* secara optimal dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam proses pembuatan maupun penyajian media presentasi. Skor tiap item berada pada rentang 81,00% – 91,75%, yang semuanya termasuk kategori Sangat Praktis, mengindikasikan tingkat penerimaan dan penggunaan yang tinggi.

2. Variabel Kepraktisan Pembuatan Media Presentasi dalam Pembelajaran

Tabel 2 Variabel Kepraktisan Pembuatan Media Presentasi

Item	Skor jawaban								Nilai rata-rata	
	1		2		3		4			
	F	%	F	%	F	%	F	%		
15	0	0	0	0	36	54,5	30	45,5	3,45	
16	0	0	0	0	36	54,5	30	45,5	3,45	
17	0	0	0	0	34	51,5	32	48,5	3,48	
18	0	0	0	0	35	53	31	47	3,47	
19	0	0	0	0	33	50	33	50	3,50	
20	0	0	0	0	38	57,6	28	42,4	3,42	
21	0	0	0	0	35	53	31	47	3,47	
22	0	0	0	0	48	72,7	18	27,3	3,27	
23	0	0	0	0	40	60,6	26	39,4	3,39	
24	0	0	0	0	40	60,6	26	39,4	3,39	
25	0	0	0	0	29	43,9	37	56,1	3,56	
26	0	0	1	1,5	27	40,9	38	57,6	3,56	
27	0	0	0	0	27	40,9	39	59,1	3,59	
28	0	0	0	0	36	54,5	30	45,5	3,45	

29	0	0	0	0	40	60,6	26	39,4	3,39
30	0	0	0	0	32	48,5	34	51,5	3,52
Rata-rata total skor									3,5

Variabel kepraktisan pembuatan media presentasi memperoleh skor rata-rata 3,50 atau 87,5%, yang juga berada pada kategori Sangat Praktis. Seluruh item pada variabel ini memperoleh skor kategori Sangat Praktis, dengan rentang persentase 81,00% – 90,25%. Hal ini menunjukkan bahwa *Gamma App* mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas dan proses pembuatan media presentasi pembelajaran. Guru menilai bahwa penggunaan *Gamma App* mempermudah penyusunan materi, meningkatkan kualitas visual, serta membuat presentasi lebih interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui penyebaran angket di dua sekolah yang menjadi lokasi penelitian, serta diperkuat dengan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gamma App* tergolong sangat Praktis dalam pembuatan media presentasi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata kedua variabel penelitian, yaitu penerapan pelatihan aplikasi Gamma (variabel X) dan kepraktisan pembuatan media presentasi (variabel Y), yang sama-sama mencapai 3,50 atau 87,5%. Menurut kriteria interpretasi persentase (81–100% = Sangat Praktis), angka ini menegaskan bahwa *Gamma App* telah memberikan dampak positif dalam mendukung pembuatan media presentasi pembelajaran.

Variabel penerapan pelatihan aplikasi Gamma (X) menggambarkan sejauh mana guru mampu memanfaatkan fitur-fitur aplikasi ini dalam mendukung penyusunan media pembelajaran. Sementara itu, variabel kepraktisan pembuatan media presentasi (Y) mencerminkan sejauh mana media yang dihasilkan membantu meningkatkan kualitas penyampaian materi di kelas. Dengan demikian, tingginya rata-rata skor pada kedua variabel ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan *Gamma App* secara optimal, tetapi juga merasakan manfaat nyata dalam kepraktisan hasil presentasi yang dibuat. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Afriyadi dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media presentasi berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi, mempermudah penyusunan, serta memberikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. *Gamma App*, dengan fitur desain otomatis dan kemudahan penggunaan, memungkinkan guru menyusun presentasi dengan cepat sekaligus menjaga kualitas tampilan. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Nurwati dan Bahtiar (dalam Hasanudin, 2025) yang menemukan bahwa, misalnya dalam pembelajaran fisika, penggunaan simulasi digital untuk menjelaskan hukum Newton lebih efektif dibandingkan eksperimen manual yang membutuhkan banyak alat dan waktu. Dengan demikian, *Gamma App* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap efisiensi dan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru di kedua sekolah telah memanfaatkan *Gamma App* secara optimal sebagai media bantu dalam penyusunan dan penyajian materi. Fitur-fitur yang tersedia, seperti desain otomatis berbasis kecerdasan buatan, pemilihan tata letak variatif, dan pengaturan elemen visual yang mudah digunakan, terbukti mempermudah guru menghasilkan presentasi berkualitas dalam waktu singkat. Sebagian besar guru menyatakan bahwa mereka merasa sangat terbantu, terutama dalam proses kreatif penyusunan media ajar. Sebelumnya, guru membutuhkan waktu lama untuk membuat slide presentasi yang lebih menarik menggunakan aplikasi konvensional. Dengan *Gamma App*, proses tersebut menjadi lebih cepat, praktis, dan terstruktur.

Kepraktisan media presentasi yang dihasilkan melalui *Gamma App* berada pada kategori sangat Praktis. Guru merasa media yang dihasilkan lebih terstruktur, memiliki desain konsisten, serta dilengkapi elemen visual yang membantu pemahaman siswa. Tampilan

presentasi yang profesional juga membuat siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan. Hasil wawancara semakin memperkuat temuan ini: mayoritas guru mengaku tidak mengalami kesulitan berarti dalam mempelajari maupun menggunakan *Gamma App*. Bahkan, sebagian besar menyatakan bahwa aplikasi ini sangat intuitif dan ramah pengguna (*user-friendly*). Guru juga menegaskan bahwa *Gamma App* membantu mereka menghemat waktu sehingga dapat lebih fokus pada persiapan materi dan strategi pembelajaran di kelas. Dari sisi siswa, guru menjelaskan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan dengan menggunakan *Gamma App*. Tampilan modern, pilihan warna harmonis, serta ringkasan materi yang jelas untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Hal ini mendukung teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Heinich et al. (dalam Yuniastuti dkk., 2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran efektif harus mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas, menarik, dan terstruktur. Demikian pula, penelitian Shalsabella dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membuat proses belajar lebih efisien. Secara teoretis, temuan ini konsisten dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2005), yaitu *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan. *Gamma App* mampu memfasilitasi prinsip ini dengan menyediakan sarana untuk menggabungkan teks, gambar, grafik, dan desain yang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Gamma App* memiliki potensi besar untuk diadopsi secara lebih luas di berbagai jenjang pendidikan. Aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam mengefisienkan waktu pembuatan materi, tetapi juga memberikan nilai tambah terhadap kualitas penyampaian informasi di kelas. Integrasi teknologi seperti *Gamma App* dapat menjadi salah satu strategi penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, di mana literasi digital menjadi kompetensi yang wajib dimiliki oleh setiap pendidik. Dengan demikian, *Gamma App* bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan sebuah inovasi yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Aplikasi Gamma memperoleh rata-rata skor sebesar 3,50 atau 87,5 %, termasuk kategori Sangat Praktis. Hal ini menunjukkan bahwa guru memanfaatkan *Gamma App* secara optimal dalam proses pembelajaran, baik dalam pembuatan maupun penyajian media presentasi.
2. Kepraktisan Pembuatan Media Presentasi juga memperoleh rata-rata skor sebesar 3,50 atau 87,5 %, yang berada pada kategori Sangat Praktis. *Gamma App* dinilai mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, terstruktur, serta mempermudah guru dalam menyusun materi dengan cepat dan efisien.
3. Secara umum, penggunaan *Gamma App* terbukti sangat membantu dan praktis dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga berpotensi untuk diimplementasikan secara lebih luas di berbagai jenjang pendidikan.

Saran

Berdasarkan penelitian diatas peneliti dapat memberikan saran agar guru senantiasa memanfaatkan *Gamma App* dalam pembuatan media pembelajaran guna

meningkatkan kualitas materi yang disajikan, serta mengikuti pelatihan atau workshop terkait aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk memperdalam kemampuan dan memaksimalkan fitur yang tersedia. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang mendukung, serta menyelenggarakan program pelatihan khusus bagi guru mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran modern. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian pada jenjang pendidikan yang berbeda atau menggunakan metode campuran (mixed methods) agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif, serta mengkaji lebih mendalam dampak penggunaan Gamma App terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Bibliografi

- [1] Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [2] 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. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- [3] Hadade, H. I. (2015). Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Media Presentasi Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjas. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 180. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6005>
- [4] Hasanudin, C. (2025). *Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran berbasis Teknologi*. Seval Literindo Kreasi.
- [5] Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 41(1), 31-48.
- [6] Salshabella, D. C., Pujiati, P., & Rahmawati, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35-43.
- [7] Olatunde-Aiyedun, T. G., & Hamma, H. (2023). Impact of Artificial Intelligence (AI) on lecturers' proficiency levels in MS PowerPoint, Canva and Gamma in Nigeria. *Olatunde-Aiyedun, TG & Hamma, H.(2023). Impact of artificial intelligence (AI) on lecturers' proficiency levels in MS PowerPoint, Canva and Gamma in Nigeria. Horizon: Journal of Humanity and Artificial Intelligence*, 2(8), 1-16.
- [8] Osama, G. (2024) Strategi Guru Dalam Penggunaan Gamma App Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Kalideres 05 Pagi (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- [9] Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. *Surabaya: Scorpindo Media Pustaka*.