

Pelatihan Penyusunan Media Presentasi Berbasis AI untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SMK

Agustina Purwatiningsih^{1*}, Anindhiasti Ayu Kusuma Asri²

^{1,2} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta

Corresponding author*

E-mail: agustinapurwa@udb.ac.id

Article History:

Received: Feb, 2026

Revised: Feb, 2026

Accepted: Feb, 2026

Abstract: Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efisien. Namun, sebagian guru sekolah menengah kejuruan (SMK) masih menghadapi keterbatasan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menyusun media presentasi pembelajaran yang menarik dan terstruktur. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan penyusunan media presentasi berbasis AI menggunakan Canva AI, Gamma, dan Microsoft Copilot. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung (hands-on training), dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno dengan melibatkan guru dari berbagai program keahlian. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang presentasi yang lebih visual, sistematis, dan sesuai prinsip multimedia learning. Selain itu, guru mampu menghasilkan produk media presentasi siap pakai yang mendukung pembelajaran vokasi. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran serta penguatan kompetensi profesional dan pedagogik guru.

Keywords:

Pelatihan Guru, Media Presentasi, Artificial Intelligence, Canva AI, Pembelajaran Vokasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), telah mengubah cara guru merancang dan menyajikan pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kemampuan dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif, visual, dan efisien (Dewi et al, 2025). Media presentasi yang dirancang dengan baik terbukti mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran yang menekankan visualisasi konsep dan proses kerja. Selain itu, penggunaan media ajar yang disusun berdasarkan prinsip desain yang tepat memungkinkan penyampaian informasi menjadi lebih dinamis serta mampu

mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (Pamungkas et al., 2024).

Teknologi kecerdasan buatan menawarkan solusi melalui kemampuan personalisasi dan adaptabilitas yang tinggi, sehingga memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu serta pemberian umpan balik secara real-time (Holmes et al, 2019). Namun, pemanfaatan teknologi ini dalam praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu faktor utama adalah keterbatasan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis pendidik dalam mengintegrasikan teknologi berbasis AI ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Oleh karena itu, pelatihan yang terstruktur menjadi pendekatan strategis untuk meningkatkan kompetensi digital guru serta memfasilitasi penguasaan alat berbasis AI dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif (Kaswar et al., 2023; Mustaqim et al., 2025). Dalam konteks pendidikan vokasi, kebutuhan akan media pembelajaran visual menjadi semakin krusial. Peserta didik SMK memiliki karakteristik belajar yang cenderung praktis, kontekstual, dan visual (Suparyati et al., 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak SMK Muhammadiyah 1 Baturetno, masih ditemukan sejumlah permasalahan dalam penyusunan media presentasi pembelajaran. Banyak guru masih menggunakan media konvensional yang didominasi oleh teks panjang, kurang terstruktur, dan belum memperhatikan prinsip desain multimedia. Kondisi tersebut menyebabkan materi pembelajaran kurang menarik serta berpotensi meningkatkan beban kognitif siswa. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan inovasi pembelajaran digital dan kemampuan guru dalam mengadopsi teknologi baru untuk pengembangan konten pembelajaran. Keterbatasan pemahaman dan keterampilan praktis dalam pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi berbasis kecerdasan buatan, menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital di sekolah.

Permasalahan tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkaitan erat dengan keterbatasan kompetensi pedagogik dan digital guru. Perkembangan aplikasi presentasi modern berbasis AI belum sepenuhnya diimbangi dengan peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkannya. Akibatnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum optimal, padahal tuntutan pembelajaran vokasi dan dunia industri semakin menekankan kemampuan visual, efisiensi kerja, serta penguasaan teknologi digital.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pelatihan yang

terarah, aplikatif, dan berbasis pada kebutuhan nyata guru. Pemanfaatan aplikasi presentasi berbasis AI seperti Canva AI, Gamma, dan Microsoft Copilot menjadi alternatif solusi yang praktis untuk membantu guru menyusun media presentasi yang lebih terstruktur, menarik, dan efisien (Ikaningrum et al., 2023; Prawiro & Yuliati, 2025). Melalui pelatihan yang mengintegrasikan pemahaman prinsip desain multimedia, praktik langsung, serta pendampingan, guru diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital sekaligus menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik pembelajaran vokasi.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan penyusunan media presentasi berbasis AI bagi guru SMK Muhammadiyah 1 Baturetno sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung program digitalisasi sekolah.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno, Kabupaten Wonogiri, pada bulan Desember 2025. Sasaran kegiatan adalah guru-guru SMK dari berbagai program keahlian yang secara aktif menggunakan media presentasi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dirancang untuk mencapai tujuan peningkatan kompetensi pedagogik dan digital guru dalam penyusunan media presentasi pembelajaran berbasis AI.



Gambar 1. Situasi pelaksanaan pelatihan media presentasi berbasis AI

Pendekatan yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dan aplikatif yang meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), dan pendampingan. Ceramah interaktif digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai prinsip desain multimedia dan peran teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran. Demonstrasi dilakukan untuk memperkenalkan dan memperagakan penggunaan aplikasi Canva AI, Gamma, dan Microsoft Copilot. Praktik langsung dan pendampingan difokuskan pada penyusunan media presentasi pembelajaran yang siap digunakan di kelas.

Pengukuran keberhasilan kegiatan dilakukan secara deskriptif dan kualitatif melalui observasi dan analisis hasil kegiatan. Observasi dilakukan selama proses pelatihan untuk menilai tingkat partisipasi, keterlibatan, dan sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran. Analisis hasil kegiatan dilakukan dengan menilai produk media presentasi yang dihasilkan peserta berdasarkan aspek struktur materi, kejelasan alur, desain visual, dan kesesuaian pedagogis dengan karakteristik pembelajaran vokasi.

Derajat pencapaian kegiatan pengabdian dilihat dari perubahan sikap dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Perubahan sikap tercermin dari meningkatnya kepercayaan diri dan kesiapan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis AI untuk pembelajaran. Dari aspek sosial-budaya, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya kolaboratif melalui diskusi dan berbagi praktik baik antar guru selama proses pelatihan. Sementara itu, dari aspek ekonomi, penggunaan aplikasi presentasi berbasis AI membantu guru menyusun media pembelajaran secara lebih efisien tanpa memerlukan biaya tambahan untuk perangkat lunak desain atau dukungan profesional eksternal.

Melalui metode dan pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan dampak yang nyata dan berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno.

Hasil

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penyusunan media presentasi berbasis AI di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari para peserta. Guru-guru yang mengikuti kegiatan menunjukkan partisipasi aktif selama sesi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, maupun pendampingan. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan dalam diskusi, keaktifan bertanya, serta keseriusan dalam

menyelesaikan tugas pembuatan media presentasi.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun media presentasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan komunikatif. Media presentasi yang dihasilkan peserta setelah pelatihan menunjukkan perbaikan dari segi alur penyajian materi, pemilihan elemen visual, serta konsistensi desain. Guru mulai mengurangi penggunaan teks panjang dan menggantinya dengan poin-poin utama yang didukung visual atau ilustrasi yang relevan, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi presentasi berbasis AI memberikan dampak nyata terhadap efisiensi kerja guru, terutama dalam tahap perancangan awal media pembelajaran. Penggunaan Canva AI membantu peserta mempercepat proses desain slide melalui pemilihan template dan tata letak otomatis, sehingga guru tidak perlu memulai dari kanvas kosong. Fitur ini juga membantu menjaga keseragaman tampilan antar slide, meskipun beberapa guru pada awalnya mengalami kesulitan dalam menyesuaikan template dengan karakteristik materi kejuruan yang bersifat teknis. Tim pengabdian perlu memberikan pendampingan tambahan agar peserta tidak hanya bergantung pada template, tetapi juga mampu menyesuaikan elemen visual dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1. Hands-On Training Penyusunan Media Presentasi Berbasis AI

Aplikasi Gamma mempermudah guru dalam menyusun struktur presentasi

secara otomatis berdasarkan topik atau deskripsi materi yang dimasukkan. Fitur ini membantu peserta memahami alur penyajian materi yang lebih sistematis. Namun, dalam praktiknya, hasil struktur yang dihasilkan AI belum sepenuhnya sesuai dengan konteks pembelajaran vokasi, sehingga guru tetap perlu melakukan penyesuaian terhadap urutan materi, kedalaman konten, dan penekanan pada langkah-langkah praktik. Kondisi ini menunjukkan bahwa peran guru tetap krusial dalam mengendalikan isi dan arah pembelajaran.

Microsoft Copilot dimanfaatkan untuk membantu menyusun dan menyederhanakan teks materi, khususnya dalam merumuskan tujuan pembelajaran, poin-poin penjelasan, dan ringkasan materi. Kendala yang muncul adalah kecenderungan sebagian peserta untuk menerima hasil teks dari AI secara langsung tanpa melakukan penyuntingan lanjutan. Oleh karena itu, tim pengabdian menekankan pentingnya proses kurasi dan penyesuaian bahasa agar materi tetap sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan konteks pembelajaran di SMK.

Selain kendala teknis, tantangan lain yang dihadapi adalah perbedaan tingkat literasi digital antar guru. Beberapa peserta memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan antarmuka aplikasi berbasis AI, sehingga pendampingan harus dilakukan secara lebih intensif dan bertahap. Dari sisi tim pengabdian, keterbatasan waktu pelatihan menjadi tantangan tersendiri untuk memastikan seluruh peserta mencapai pemahaman yang relatif merata.

Meskipun demikian, hasil kegiatan menunjukkan bahwa teknologi AI berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru tetap berperan sebagai pengambil keputusan utama dalam menentukan struktur, isi, dan pendekatan pedagogis, sementara AI berfungsi untuk mendukung efisiensi dan kreativitas dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Dari sisi pedagogik, kegiatan ini mendorong perubahan sikap guru terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kesiapan untuk memanfaatkan teknologi AI sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, diskusi dan pendampingan selama kegiatan menumbuhkan budaya kolaboratif antar guru, di mana peserta saling berbagi ide dan praktik baik dalam pengembangan media pembelajaran. Budaya kolaboratif ini menjadi modal penting dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Hasil kegiatan juga menunjukkan dampak dari aspek efisiensi dan ekonomi.

Pemanfaatan aplikasi berbasis AI memungkinkan guru menghasilkan media presentasi yang lebih profesional tanpa memerlukan biaya tambahan untuk perangkat lunak desain berbayar atau jasa pihak ketiga. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga mendukung efisiensi sumber daya dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan penyusunan media presentasi berbasis AI mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan digital guru SMK Muhammadiyah 1 Baturetno. Temuan ini memperkuat pentingnya pelatihan yang bersifat aplikatif dan kontekstual sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran vokasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penyusunan media presentasi berbasis kecerdasan buatan bagi guru SMK Muhammadiyah 1 Baturetno telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Pelatihan ini meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta sikap guru dalam memanfaatkan aplikasi presentasi berbasis AI, seperti Canva AI, Gamma, dan Microsoft Copilot, sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran yang lebih terstruktur, visual, dan efisien. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam praktik pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri dan adaptivitas guru terhadap teknologi digital, meskipun masih dijumpai kendala berupa perbedaan tingkat literasi digital dan keterbatasan waktu pelatihan. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan digital guru serta mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan digitalisasi di sekolah vokasi.

Pengakuan/Acknowledgment

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMK Muhammadiyah 1 Baturetno atas dukungan dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, serta kepada Universitas Duta Bangsa Surakarta yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Referensi

Dewi, R. S. I., Kusumaningrum, S. R., Mardhatillah, M., Faizah, S., Ekawati, R.,

- Fitriyah, S. N., Mufidah, S., Islami, K. A., & Effendi, M. I. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Project Based Learning Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence di SD Laboratorium UM Kota Malang. *Jurnal ABDINUS Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(3), 913. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i3.27037>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Boston: Center of Curriculum Redesign.
- Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Amalia, I. K. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Presentasi dalam Mendukung Pembelajaran di Kelas bagi Guru SD di Magelang. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 233. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6361>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Arsyad, M., Surianto, D. F., & Rosidah, R. R. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. *Vokatek Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 293. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.248>
- Mustaqim, I., Rahman, D. F., & Nurdiyanto, H. (2025). Pelatihan dan Implementasi Media Pembelajaran AI bagi Guru SMP 17 1 Yogyakarta dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 836. <https://doi.org/10.59025/efcgzj79>
- Pamungkas, Y., Sain, A. A., Putri, Z. N., Larasati, A. P., Iqbal, M., Risald, R. A., Kendenan, V., Rachmadiana, J. L., Ginting, T. A. P., Nur, R. A., & Balqis, D. S. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. *Sewagati*, 8(3), 1719. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i3.1022>
- Prawiro, I. Y., & Yulianti, Y. (2025). Integrating AI and Technology in Project-Based Learning for Academic Writing: Student Teachers' Experiences from Indonesia. *Educational Process International Journal*, 19(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.19.580>
- Suparyati, A., Widiastuti, I., Saputro, I. N., & Pambudi, N. A. (2023). The Role of Artificial Intelligence (AI) in Vocational Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 17(1). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v17i1.75995>