

Penggunaan *Gamma.app* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Zulfah^{1*}

¹ Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Kec. Bangkinang, Kab. Kampar, Riau
E-mail : zulfahasni670@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5455>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 28 Jan 2026

Revised: 03 Feb 2026

Accepted: 09 Feb 2026

Kata Kunci:

Gamma.app, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

Keywords:

Gamma.app, Learning Media, Elementary School.

ABSTRACT

Di era digital, guru dituntut untuk menguasai teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Salah satu tantangan utama yang dihadapi pendidik adalah keterbatasan waktu dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang variatif. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru-guru di SDN 016 Bangkinang Kota dalam memanfaatkan platform kecerdasan buatan (AI) *Gamma.app* untuk pembuatan media pembelajaran visual secara instan dan efisien. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi empat tahapan utama: perencanaan (koordinasi dan penyusunan materi), pelaksanaan (demonstrasi pembuatan akun, draf otomatis, dan editing), observasi dan evaluasi (pendampingan praktik langsung), serta refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan kapasitas digital guru. Para peserta kini mahir mengoperasikan *Gamma.app* melalui perintah AI (prompting) untuk menyusun presentasi, dokumen, dan halaman web pembelajaran secara otomatis. Meskipun terdapat kendala teknis seperti stabilitas internet, penggunaan fitur ekspor ke format PDF/PPT menjadi solusi efektif. Simpulan dari kegiatan ini adalah *Gamma.app* terbukti efektif dalam membantu efisiensi pembuatan media pembelajaran yang interaktif, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih modern dan dinamis bagi siswa sekolah dasar.

In the digital era, teachers are required to master technology to create interactive and engaging learning processes for elementary school students. One of the main challenges educators face is limited time and skills in designing varied learning media. This activity aims to train teachers at SDN 016 Bangkinang Kota in utilizing the Gamma.app artificial intelligence (AI) platform to create visual learning media instantly and efficiently. The implementation method for this activity includes four main stages: planning (coordination and preparation of materials), implementation (demonstration of account creation, automatic drafting, and editing), observation and evaluation (direct practical guidance), and reflection. The results of the activity show a significant increase in teachers' enthusiasm and digital capacity. Participants are now proficient in operating Gamma.app through AI prompts to automatically create presentations, documents, and learning web pages. Despite technical challenges such as internet stability, the use of the export feature to PDF/PPT format proved to be an effective solution. The conclusion of this activity is that Gamma.app has proven effective in helping the efficiency of creating interactive learning media, so that it can create a more modern and dynamic learning atmosphere for elementary school students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Zulfah. (2026). Penggunaan *Gamma.app* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5455>

PENDAHULUAN

Pendidikan dipahami sebagai proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi kaum muda secara terus-menerus guna membekali mereka menghadapi dinamika masa depan. Penting untuk dicatat bahwa proses edukasi ini merupakan tanggung jawab kolektif yang berlangsung di sekolah

maupun dalam lingkup keluarga (Sahroh & Rizkiyah, 2021). Sejalan dengan hal tersebut Rahman et al. (2022) menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya terencana untuk membangun ekosistem pembelajaran yang mendorong siswa mengasah kemampuan dirinya secara aktif. Fokus utamanya adalah melahirkan individu yang tidak hanya cerdas dan terampil, tetapi juga memiliki fondasi iman, kepribadian yang kuat, serta akhlak mulia yang berdampak positif bagi masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya berkelanjutan untuk membantu generasi muda mengembangkan potensi diri secara aktif.

Aspek inti dari pendidikan adalah aktivitas pembelajaran. Menurut (Wahab & Rosnawati, 2021), pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memulai, mendukung, serta mengoptimalkan kualitas dan kapasitas belajar siswa. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu menguasai informasi dan mengasah keterampilan dengan lebih efisien. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran melibatkan interaksi dua arah yang krusial. (Ani Daniyati et al., 2023) menjelaskan bahwa proses ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang bertugas membimbing dan mengarahkan, sementara siswa berperan sebagai subjek pembelajar yang aktif dalam menyerap serta mengelola materi yang diberikan.

Di era digital, guru dituntut untuk menguasai teknologi guna mendukung proses belajar mengajar agar lebih interaktif dan menarik (Hidayat et al., 2023). Salah satu tantangan utama di sekolah dasar adalah merancang media pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan bagi siswa.

Secara etimologis, media berarti perantara. Dalam konteks pendidikan, media adalah alat penyampai pesan dari pengajar ke siswa yang berfungsi menstimulasi pikiran, minat, dan perhatian siswa guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Asmariansi, 2016). Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pendukung untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Di era sekarang, sumber belajar telah berkembang pesat melampaui penggunaan buku teks dan papan tulis konvensional, memberikan variasi pilihan media bagi para pendidik. Syamsiani (2022) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sering kali terabaikan karena kendala waktu persiapan, kesulitan menemukan media yang relevan, serta keterbatasan biaya. Namun, hambatan tersebut sejatinya dapat diatasi apabila pendidik memiliki pemahaman mendalam dan keterampilan yang memadai dalam pengelolaan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, kendala teknis dan keterbatasan waktu kini dapat diminimalisir melalui penggunaan perangkat inovatif yang mempermudah pendidik dalam merancang bahan ajar.

Salah satu platform kecerdasan buatan (AI) yang dapat dimanfaatkan adalah *Gamma.app*. *Gamma.app* merupakan alat bantu digital yang memfasilitasi beragam kebutuhan pekerjaan *soft skill* secara efisien (Kusumadewi & Simanjuntak, 2025). Platform ini memungkinkan guru membuat presentasi, dokumen, dan halaman web secara otomatis hanya dengan memasukkan instruksi teks sederhana, sehingga sangat membantu efisiensi kerja guru dalam menyiapkan bahan ajar yang visual dan modern. *Gamma App* menyediakan beragam elemen desain dan template menarik yang didukung oleh antarmuka intuitif serta fitur kolaborasi tim yang efisien (Anas, 2024). Dengan *Gamma App*, Anda juga bisa menciptakan PPT cukup dengan memberikan perintah singkat kepada AI (Rahmayanti et al., 2025).

Meskipun *Gamma.app* menawarkan efisiensi tinggi, penerapannya di Sekolah Dasar masih terkendala oleh keterbatasan pemahaman guru dalam mengintegrasikan platform bertenaga AI ini ke dalam proses instruksional. Banyak pendidik yang belum terbiasa memanfaatkan kecerdasan buatan karena minimnya pelatihan khusus, sehingga kegiatan pengabdian mengenai pemanfaatan *Gamma.app* dalam pembuatan media pembelajaran menjadi sangat krusial. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru sekolah dasar dalam merancang materi visual yang interaktif secara instan, guna meningkatkan antusiasme dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Selain selaras dengan tuntutan kurikulum terkait digitalisasi pendidikan, penggunaan *Gamma.app* membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan karakteristik generasi alfa. Dengan demikian, penguasaan alat ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas digital guru serta menciptakan budaya belajar yang inovatif demi mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas di era AI.

METODE

Mekanisme kegiatan mengikuti tahapan berikut:

1. Perencanaan
 - a. Koordinasi dengan pihak kampus dan pihak sekolah.
 - b. Penyusunan materi Gamma.app.
 - c. Penentuan jadwal “Penggunaan *Gamma.app* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SDN 016 Bangkinang Kota”
2. Pelaksanaan
 - a. Membentuk kelompok guru.
 - b. Pelaksanaan kegiatan pengabdian “Penggunaan *Gamma.app* dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SDN 016 Bangkinang Kota”
 - c. Membantu guru yang kesulitan dalam praktik.
 - d. Menyampaikan materi sesuai jadwal yang telah direncanakan.Demonstrasi penggunaan *Gamma.app* mulai dari kegiatan sebagai berikut.
 - a. Pendaftaran akun
 - b. Pembuatan draf presentasi otomatis
 - c. Hingga teknik editing visual.
3. Observasi dan Evaluasi
 - a. Melakukan pendampingan saat guru praktik langsung membuat satu media ajar dan mengevaluasi hasilnya.
 - b. Mengidentifikasi kekurangan dan kendala yang muncul. Tahapan evaluasi ini mencakup evaluasi proses, akhir, dan tindak lanjut.
 - c. Evaluasi dengan meminta masukan, saran, kritik, atau komentar dari peserta terkait hasil yang mereka dapatkan dari kegiatan tersebut.
4. Refleksi
 - a. Diskusi bersama mengenai kendala teknis dan rencana penerapan di kelas masing-masing.
 - b. Menyimpulkan hasil pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan ini berhasil meningkatkan antusiasme guru sekolah dasar dalam mengeksplorasi teknologi AI. Para peserta kini memahami cara menghasilkan presentasi materi ajar dalam waktu singkat menggunakan *Gamma.app* dan mampu menyesuaikan kontennya sesuai kurikulum yang berlaku.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai adalah sebagai berikut:

1. Guru-guru di SDN 016 Bangkinang Kota menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap kegiatan penggunaan *Gamma.app* untuk efisiensi pembuatan media ajar.
2. Peserta kini memahami cara mengoperasikan *Gamma.app* melalui perintah AI (*prompting*) untuk menyusun presentasi, dokumen, dan halaman web pembelajaran secara otomatis dan menarik.
3. Sebagai hasilnya, para guru mulai mengintegrasikan media visual berbasis AI ke dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang lebih modern dan membantu siswa SD memahami konsep materi yang abstrak.
4. Materi yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi digital dan kecerdasan buatan (AI) bagi guru terlampir.
5. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak signifikan dalam memodernisasi kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui bantuan teknologi AI.



Gambar 1. Aplikasi Gamma



Gambar 2. Tampilan Antarmuka Gamma.app dalam pembuatan PPT.

Materi pada Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini mencakup:

1. Paradigma baru mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) melalui *Gamma.app* dalam ekosistem pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Fokus materi adalah teknik pembuatan slide presentasi interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan visual dan pemahaman konsep siswa secara instan.
3. Materi tersebut diimplementasikan melalui pendampingan langsung dalam kegiatan, dengan temuan kunci sebagai berikut:
 - a. Sebagian besar guru kini mahir menyusun outline materi hanya dengan memasukkan topik ke dalam *Gamma.app*.
 - b. Peserta mampu melakukan kustomisasi desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD di kelas mereka.
 - c. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi AI guna memangkas waktu persiapan administrasi mengajar. Kendala seperti akses akun dan koneksi internet diatasi dengan pemberian panduan teknis yang praktis.
 - d. Kegiatan ini mendorong kolaborasi antarguru dalam mendesain aset digital yang kreatif.
 - e. Respon guru sangat positif, ditandai dengan motivasi tinggi untuk mengganti metode presentasi konvensional dengan media yang lebih dinamis dari *Gamma.app*.

Persiapan Penggunaan Gamma.app

Demi kelancaran penggunaan *Gamma.app* bagi guru SDN 016 Bangkinang Kota, dilakukan beberapa persiapan penting:

1. Penentuan Materi
Berfokus pada optimalisasi fitur AI pada *Gamma.app* untuk mempercepat pembuatan modul visual dan media presentasi SD.
2. Persiapan Perlengkapan
Menyiapkan perangkat pendukung, panduan akun *Gamma.app*, serta contoh-contoh prompt (perintah AI) yang relevan dengan kurikulum sekolah dasar.
3. Tempat
Diselenggarakan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai secara hibrida melalui aplikasi Zoom Meeting.

Persiapan Penulisan Penelitian

1. Penentuan Materi
Materi penulisan difokuskan pada efektivitas *Gamma.app* dalam mempermudah tugas administratif dan kreatifitas guru dalam mengajar.
2. Persiapan Perlengkapan
Meliputi instrumen pengumpulan data penelitian, seperti kuesioner respon guru dan lembar observasi hasil produk media pembelajaran AI.

3. Tempat Penelitian

Kegiatan analisis data dan penulisan ini berbasis pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Pembahasan

Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi di kelas. Meskipun terdapat kendala seperti stabilitas koneksi internet, pemberian solusi alternatif melalui pengunduhan file (PDF/PPT) dari *Gamma.app* sangat membantu guru.

Selain poin tersebut, terdapat beberapa keuntungan signifikan dari penggunaan *Gamma.app* ini:

Efisiensi Waktu dan Tenaga

Platform ini memfasilitasi beragam kebutuhan pekerjaan soft skill secara efisien, memungkinkan guru membuat presentasi, dokumen, dan halaman web secara otomatis hanya dengan memasukkan instruksi teks sederhana.

Kemudahan Pembuatan Konten

Guru dapat menciptakan PPT cukup dengan memberikan perintah singkat kepada AI (*prompting*). Bahkan, sebagian besar guru kini mahir menyusun outline materi hanya dengan memasukkan topik ke dalam *Gamma.app*.

Kualitas Visual yang Menarik

Gamma.app menyediakan beragam elemen desain dan template menarik yang didukung oleh antarmuka intuitif, sehingga membantu guru menciptakan bahan ajar yang visual, modern, dan tidak membosankan bagi siswa.

Fleksibilitas Kustomisasi

Peserta mampu melakukan kustomisasi desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD di kelas mereka.

Mendukung Pembelajaran Interaktif

Penggunaan alat ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi alfa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 016 Bangkinang Kota berhasil membuktikan bahwa *Gamma.app* merupakan instrumen berbasis kecerdasan buatan (AI) yang sangat efektif dalam membantu guru sekolah dasar menyusun media pembelajaran yang interaktif, visual, dan modern secara instan. Penggunaan platform ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja guru dalam menyiapkan bahan ajar dan administrasi, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kapasitas literasi digital serta kepercayaan diri pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis bagi siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel pengabdian ini.

REFERENSI

- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *JISED*, 2(1), 39–43.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar Vol.*, 5(1), 25–42.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*,

- 6(1), 6933–6942.
- Kusumadewi, H., & Simanjuntak, H. L. (2025). PkM Sosialisasi Pemanfaatan Ai Gamma Dalam Pembelajaran Pada Tenaga Pengajar Sdn Pagelaran 04 Ciomas. *Dirandra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 52–58.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmayanti, M., Samsidar, Siregar, R., Hidayat, T., Jarki, & Ramadhan. (2025). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Artificial Intelligence. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 8(2), 801–817.
- Sahroh, A., & Rizkiyah, N. N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 335–366. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C335>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf>