

Pelatihan Membuat Slide Presentasi Berbasis AI Menggunakan Tome.app Kepada Siswa SMKN 1 Pangkalan Kuras

Roki Hardianto¹, Wirdahchoiriah², Muammar Revnu Ohara³

¹ Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru- Riau

^{2,3} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru- Riau

Keywords :

Artificial Intelligence;
pembelajaran;
presentasi;

Correspondensi Author

Email: roki@unilak.ac.id

History Artikel

Received: 20-07-2023

Reviewed: 21-07-2023

Revised: 07-08-2023

Accepted: 15-08-2023

Published: 15-08-2023

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v1i3.85

Abstrak. Perkembangan AI sudah sangat pesat, dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Seperti halnya selaku guru, tugas administrasi merupakan salah satu beban yang harus diselesaikan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan AI tugas ini dapat lebih cepat diselesaikan. Hal ini didukung dengan hadirnya platform yang membantu dalam mengerjakan tugas-tugas yang biasanya dilakukan secara mandiri. SMKN 1 Pangkalan Kuras saat ini minim tenaga pendidikan dan kependidikan yang mumpuni dalam bidang teknologi informasi, hal ini tentu akan bermuara kepada lulusan SMK yang sudah bisa bekerja dituntut oleh dunia kerja. Karena SMK basisnya merupakan menghasilkan lulusan yang mempunyai kompetensi pada bidangnya. Dengan kondisi ini perlu dilaksanakan kegiatan pelatihan dan workshop untuk menambah pengetahuan bidang teknologi informasi kepada tenaga pendidik. Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning memberikan pelatihan ini kepada tenaga pendidik SMKN 1 Pangkalan Kuras untuk mengatasi permasalahan pada siswa-siswi. Pelaksanaan dilaksanakan dengan metode ceramah, praktek dan diskusi di labor computer. Pada kegiatan ini nanti dihasilkan berupa jurnal ilmiah, berita kegiatan yang publish pada media massa dan draf modul ajar yang dapat bermanfaat oleh peserta.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License

Pendahuluan

Demi memudahkan, memperjelas serta efektifitas sebuah proses pembelajaran maka guru harus mampu memilih media yang tepat. Dasar pertimbangan untuk memilih media sebenarnya sangatlah sederhana, yaitu apakah media tersebut dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Seperti yang dikatakan oleh Mc.Cornnel (1974), "If The Media Fits, Use It", jika media pembelajaran itu sesuai, ya gunakan saja.

SMKN 1 Pangkalan Kuras salah satu sekolah kejuruan yang ada di Kabupaten Pelalawan, sekolah ini termasuk sekolah favorite dan memiliki tempat khusus di hati masyarakat Kabupaten Pelalawan. Sekolah ini beralamat Jl. Rimbo Pangkalan Tuo No 1, Terantang Manuk, Kec. Pangkalan Kuras, Kab. Pelalawan, Provinsi Riau Kode Pos : 28382 memiliki 9 bidang program keahlian yaitu Teknik Jaringan Komputer dan Komunikasi, Teknik Sepeda Motor, Teknik Mekanik Industri, Agribisnis Ternak Unggas, Mekanisme Pertanian, Agribisnis Tanaman, Pemuliaan dan Pembenihan

Tanaman, Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura dan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian. Jarak SMKN 1 Pangkalan Kuras dengan Universitas Lancang Kuning lebih kurang 100 KM dan berada di daerah pinggir kota Pekanbaru berbatasan dengan Kabupaten Siak. Dengan kondisi geografis seperti ini sumber daya manusia SMKN 1 Pangkalan Kuras masih jauh dari cukup untuk dimasukkan sebagai sekolah unggul.

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, SMKN 1 Pangkalan Kuras belum banyak mengadopsi teknologi baru dalam proses belajar dan mengajar. Terutama dalam penggunaan AI yang banyak digunakan dan pesat perkembangannya. AI (Artificial Intelligence) adalah bidang dalam ilmu komputer yang berkaitan dengan pengembangan mesin atau sistem yang dapat melakukan tugas yang membutuhkan kecerdasan manusia. AI berfokus pada pengembangan algoritma dan teknik yang memungkinkan komputer untuk memahami, belajar, dan mengambil keputusan secara otomatis tanpa perlu diprogram secara eksplisit dalam setiap skenario.

AI digunakan dalam berbagai aplikasi seperti pengenalan wajah, deteksi penipuan, rekomendasi produk, kendaraan otonom, pemrosesan bahasa alami, dan banyak lagi. Tujuan utama dari AI adalah untuk menciptakan mesin yang dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan mereka, serta meningkatkan efisiensi dan kinerja dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Saat ini melalui perkembangan dari AI, salah satu bidang yang dapat membantu para guru adalah menyiapkan materi ajar dan pencarian referensi pembelajaran update. Dengan adanya perkembangan AI ini tentu juga perlu diikuti dengan perkembangan kemampuan pengguna.

SMKN 1 Pangkalan Kuras saat ini memiliki keterbatasan SDM tenaga pendidik yang mumpuni dibidang teknologi informasi utamanya tentang perkembangan AI. Dengan AI guru dapat meningkatkan kreatifitas dan mengasah kemampuan serta mendapatkan update informasi yang cepat. AI saat ini merupakan salah bidang keilmuan yang dapat membantu guru / tenaga pendidik dalam menyelesaikan tugas administrasi di sekolah.

Melihat dari permasalahan mitra diatas maka tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning menawarkan solusi adalah memberikan pelatihan pembuatan slide presentasi berbasis AI kepada tenaga pendidik di SMKN 1 Pangkalan Kuras. Dengan pelatihan kepada guru diharapkan mampu menularkannya kepada siswa pada saat proses belajar mengajar serta membantu pekerjaan guru / tenaga pendidik dalam pelaksanaan tugas dan tanggungjawabnya. Pelatihan ini dilaksanakan di labor komputer SMKN 1 Pangkalan Kuras dengan durasi waktu sehari dan melihat perkembangan pemahaman materi dari peserta.

Metode

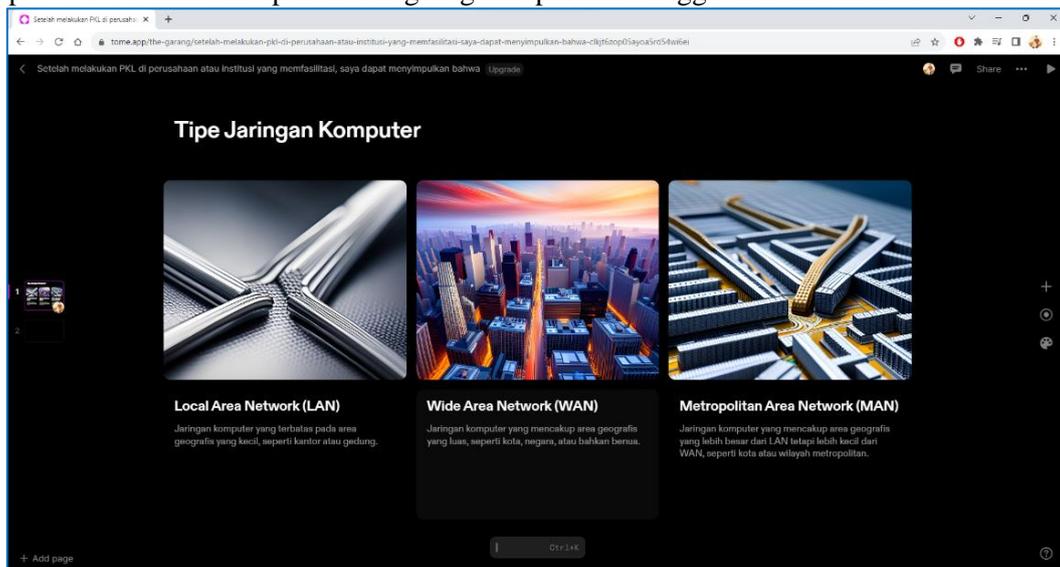
Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring berbasis pelatihan dan keterampilan kepada para siswa SMKN 1 Pangkalan Kuras. Dengan metode pelatihan dan keterampilan, peserta dapat mempraktekkan langsung materi yang diberikan narasumber dalam hal ini sampaikan ketua tim Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan ini membantu peserta dalam mengembangkan keterampilan baru atau meningkatkan keterampilan yang sudah dimiliki untuk meningkatkan penghasilan atau kualitas hidup mereka.

Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning pada hari Rabu, 12 Juli 2023. Kegiatan dibuat lebih banyak diskusi dan praktek dari pada peserta untuk memantapkan pemahaman. Kemudian pada saat pelatihan dan pendampingan berlangsung, disebarkan kuisisioner yang dibuat dari google form untuk membantu melihat grafik kondisi pemahaman peserta terhadap materi dan praktek dilaksanakan, kuisisioner disebarkan diawal dan diakhir dari kegiatan. Kemudian juga peserta juga diminta mengisi kuisisioner tingkat kepuasan pelaksanaan kegiatan sebagai bahan laporan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

Hasil dan Pembahasan

Dalam hal ini mitra Pengabdian Kepada Masyarakat adalah SMKN 1 Pangkalan Kuras dengan tema tentang penerapan AI (Artificial Intelegency) dalam pembuatan slide presentasi untuk menunjang kebutuhan belajar siswa. Praktek pembuatan slide berbasis AI dapat diakses pada link <https://tome.app/the-garang>. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juli 2023 jam 13.00 WIB – Selesai di Labor Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning. Hadir sebagai peserta dalam kegiatan ini sebanyak 8 peserta. Kegiatan cukup antusias terlaksana hal ini terbukti

banyaknya pertanyaan dan diskusi dilakukan hingga praktek langsung dilakukan. Dibawah ini merupakan salah satu hasil praktek langsung dari peserta menggunakan AI dalam membuat slide.



Gambar 1. Projek Peserta Kegiatan

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri atas dosen Fakultas Ilmu Komputer dari Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi yakni Roki Hardianto, Wirdahchoiriah dan Muammar Revnu Ohara. Sebagai narasumber dalam kegiatan ini Roki Hardianto yang juga merupakan ketua tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

Ketua program Keahlian Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi mengapresiasi kegiatan ini dilaksanakan karena dapat menjadi wadah menambah wawasan dari siswa kami dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan menuju dunia kerja pasca menamatkan studi di SMKN 1 Pangkalan Kuras.

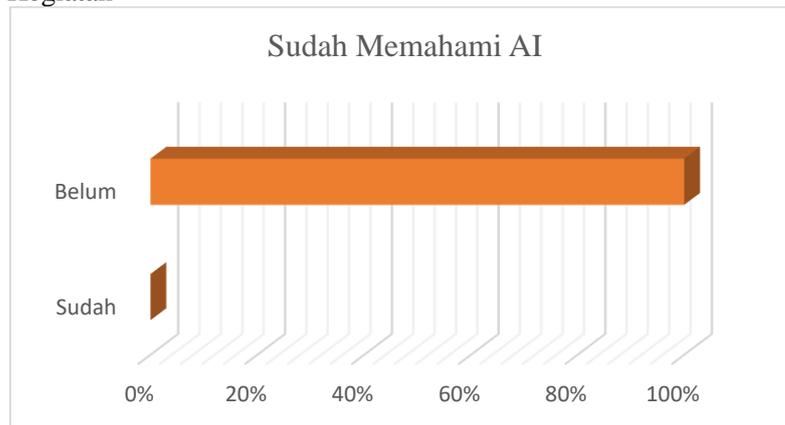


Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan penyebaran angket dengan dua tahapan, pertama angket sebelum pelaksanaan daripada Pengabdian Kepada Masyarakat untuk melihat tingkat wawasan peserta dari tema kegiatan dan angket pasca pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk melihat tingkat pemahaman dari peserta terhadap materi dan praktek.

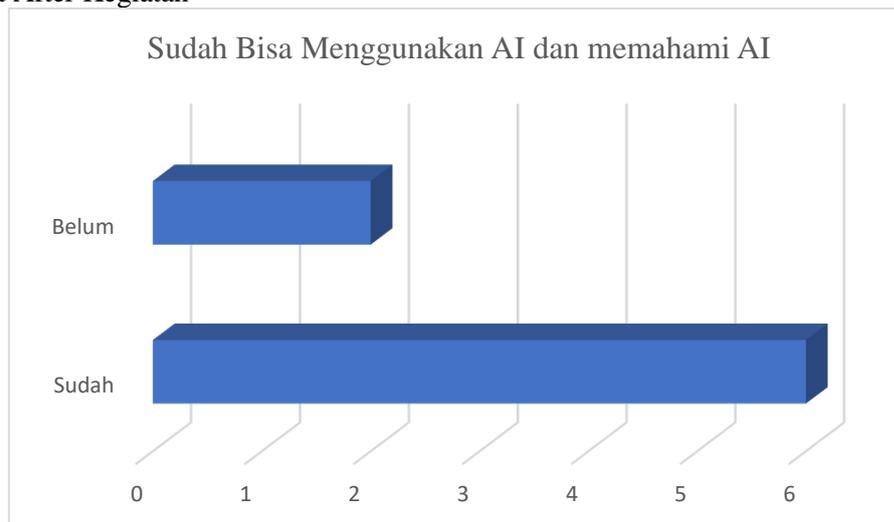
Hasil angket sebelum pelaksanaan kegiatan dapat digambarkan dari grafik berikut :

1. Angket Pra Kegiatan



Dari data diatas terlihat semua peserta mengatakan belum memahami tentang AI (Artificial Intelligence). Maka daripada itu kegiatan ini dapat dilanjutkan agar peserta memahami tentang AI dan bagian-bagian serta manfaatnya. Artinya 100 persen dari jumlah peserta menyampaikan belum mempunyai kompetensi tentang AI untuk membuat slide. Karena AI merupakan barang baru dan banyak hal tersembunyi yang belum banyak orang tahu.

2. Angket After Kegiatan



Dari angket yang disebarakan kepada peserta setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat didapatkan persentase tingkat pemahaman dan bisa menggunakan AI sebanyak 6 peserta mengatakan sudah bisa sedangkan 2 peserta mengaku belum bisa. Hal ini tentu menjadi evaluasi juga supaya semua peserta dapat memahami dan mampu mempraktek dengan mandiri. Secara matematis 90% peserta mengaku dapat pengalaman baru dari pelatihan ini khususnya dalam bidang AI untuk membuat slide presentasi Luaran yang dicapai dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah berita kegiatan di media massa



Gambar 3. Berita Kegiatan Publish pada Media Massa

Berita kegiatan telah publish pada Media Massa / Online <https://warunkrakyat.com/> . Berita dapat diakses pada link dibawah ini <https://warunkrakyat.com/dosen-fasilkom-unilak-berikan-pelatihan-ai-kepada-siswa-smkn-1-pangkalan-kurus>

Simpulan Dan Saran

1. Berdasarkan penjelasan dari kuisioner *posttest* dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKS) interaktif secara *online* penggunaan *LiveWorksheets* dapat menambah motivasi belajar para siswa dan guru SMK Negeri 8 Pekanbaru dalam meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga diharapkan mampumeningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar.
2. Diharapkan kedepannya Fasilkom Unilak dapat terus berkontribusi dan bersinergi meningkatkan kompetensi siswa dan guru terutama sekolah-sekolah yang berada di wilayah yang berdekatan dengan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru

Daftar Rujukan

1. Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *Unes Journal Of Community Service*, 2(2), 157-163.
2. Idrus, A., Setiyadi, B., Pratama, R., & Saudagar, F. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Layanan Administrasi Akademik. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 90-97.
3. Lund, B. D., & Wang, T. (2023). Chatting about ChatGPT: how may AI and GPT impact academia and libraries?. *Library Hi Tech News*.
4. Permata, P., Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). Pelatihan Google Apps Untuk Menambah Keahlian Teknologi Informasi Bagi Guru Smk PGRI 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 43-48.
5. Putra, I. B. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Negeri 3 Tegallingsah. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 10-15.
6. Sholeh, M., Suraya, S., & Suraya, I. (2018). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Dengan Camtasia Studio Bagi Guru Di Smk Muhammadiyah 2 Muntilan-Magelang. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 192-199.
7. Yanna, S., & Niesa, C. (2022). Pelatihan Pembuatan Slide Presentasi Power Point Secara Interaktif. *Aceh Journal Of Community Engagement (Ajce)*, 1(1), 26-30.