Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMA melalui Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Media Presentasi Pembelajaran

Apri Siswanto[a], Budi Prayitno[b], dan Akmar Efendi[c]
[a,c]Program Studi Teknik Informatika, Universita Islam Riau, Pekanbaru, 28284, INDONESIA
[b]Program Studi Teknik Geologi, Universita Islam Riau, Pekanbaru, 28284, INDONESIA

Penulis Koresponden: (e-mail: aprisiswanto@eng.uir.ac.id), budiprayitno@eng.uir.ac.id, akmarefendi@eng.uir.ac.id

ABSTRAK Pemanfaatan kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) berpotensi membantu guru menyusun media presentasi pembelajaran secara lebih efisien, sistematis, dan menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi berbasis AI untuk penyusunan slide presentasi bagi guru sekolah menengah atas. Pelatihan diselenggarakan oleh tim Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau pada 13 November 2025 di SMA Qurnat Internat Ibadurrahman, Belading, Duri. Metode kegiatan mencakup pengenalan konsep AI, demonstrasi pemanfaatan platform AI untuk mengolah materi menjadi rancangan slide, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan peserta. Berdasarkan dokumentasi kegiatan, guru mengikuti sesi praktik dan terlibat aktif dalam diskusi penggunaan aplikasi AI. Kegiatan menghasilkan pengalaman awal pemanfaatan AI dalam perancangan presentasi pembelajaran; namun, besaran peningkatan kompetensi belum dapat dihitung karena data prates, pascates, dan penilaian produk belum tersedia pada dokumen sumber. Pelatihan ini menunjukkan peluang penguatan literasi AI guru melalui pendekatan praktik langsung dan menegaskan pentingnya tindak lanjut berupa evaluasi produk, verifikasi akurasi konten, dan pendampingan penggunaan AI secara bertanggung jawab.

KATA KUNCI *kecerdasan buatan; kompetensi digital guru; media pembelajaran; presentasi; pengabdian kepada masyarakat*

1. PENGANTAR

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk terus mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini semakin banyak dimanfaatkan adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Teknologi AI memiliki potensi untuk membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, menghasilkan ide kreatif, serta merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan perkembangan tersebut, UNESCO melalui AI Competency Framework for Teachers menekankan pentingnya penguasaan kompetensi AI bagi pendidik, mencakup pemahaman teknologi, etika penggunaan, dan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran (Miao & Cukurova, 2024). Media presentasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang banyak digunakan guru untuk menyampaikan materi secara sistematis dan memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Namun, penyusunan media presentasi yang menarik dan interaktif memerlukan keterampilan dalam mengorganisasikan materi, memilih desain visual, serta menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran. Kehadiran teknologi AI generatif menawarkan alternatif yang dapat membantu mempercepat proses penyusunan media presentasi, mulai dari pembuatan kerangka materi, perumusan poin-poin penting, hingga pengembangan tampilan visual. Meskipun demikian, pemanfaatan AI tetap memerlukan kemampuan guru dalam mengevaluasi ketepatan informasi, kesesuaian materi, dan kualitas hasil yang dihasilkan. Hal ini sejalan dengan pedoman UNESCO (2023) yang menekankan bahwa penggunaan AI generatif dalam pendidikan harus memperhatikan prinsip etika, keamanan data, dan pengawasan manusia.

Upaya peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan teknologi menjadi salah satu langkah penting dalam mendukung adaptasi terhadap perkembangan pendidikan berbasis digital. Pelatihan yang mengintegrasikan pemahaman konseptual dengan praktik langsung dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenal teknologi sekaligus mengeksplorasi penerapannya sesuai kebutuhan pembelajaran. Rosita et al. (2024) membahas pemanfaatan berbagai perangkat

AI dalam mendukung kegiatan pengajaran dan administrasi guru. Sementara itu, Fadhilla et al. (2025) menunjukkan penerapan pelatihan dan pendampingan penggunaan ChatGPT sebagai asisten akademik bagi guru. Kedua kegiatan tersebut memberikan gambaran mengenai relevansi pengenalan teknologi AI bagi pendidik. Namun, pelatihan yang secara khusus berfokus pada pemanfaatan AI dalam pembuatan media presentasi pembelajaran tetap menjadi kegiatan yang relevan untuk dikembangkan. Sebagai bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kompetensi digital pendidik, Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau (UIR) melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembuatan Slide Presentasi bagi Guru di Era Digital". Kegiatan ini diselenggarakan pada 13 November 2025 di SMA Qurnat Internat Ibadurrahman, Belading, Duri, dengan melibatkan 30 orang guru sebagai peserta. Pelatihan dilaksanakan selama empat jam melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan teknologi AI, praktik langsung, serta diskusi interaktif. Kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan pengenalan sekaligus pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai alat bantu penyusunan media presentasi pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk memperkenalkan berbagai potensi pemanfaatan AI dalam mendukung penyusunan media pembelajaran yang lebih efisien, terstruktur, dan menarik. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif, peserta diberikan kesempatan untuk mempelajari konsep dasar AI, memahami penggunaannya dalam penyusunan materi presentasi, serta mencoba penerapan teknologi tersebut sesuai kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Selain memperkenalkan aspek teknis penggunaan aplikasi, kegiatan ini juga menekankan pentingnya peran guru dalam melakukan penyesuaian dan verifikasi terhadap materi yang dihasilkan oleh AI agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan awal kepada guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk pengembangan media presentasi pembelajaran. Artikel ini secara khusus mendeskripsikan tahapan pelaksanaan pelatihan, partisipasi peserta, serta potensi pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung kompetensi digital guru. Hasil kegiatan disajikan secara deskriptif berdasarkan dokumentasi pelaksanaan, sedangkan pengukuran peningkatan kompetensi secara kuantitatif memerlukan evaluasi lebih lanjut melalui instrumen penilaian yang terstruktur.

2. STUDI KEPUSTAKAAN

2.1. Kecerdasan Buatan dan Kompetensi Guru

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah memperluas peluang pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pendidikan, termasuk pengembangan bahan ajar, perencanaan pembelajaran, serta penyusunan media pembelajaran. Integrasi AI dalam pendidikan tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis untuk mengoperasikan aplikasi, tetapi juga pemahaman pedagogis agar teknologi dapat dimanfaatkan sesuai tujuan pembelajaran. Miao dan Cukurova (2024) melalui AI Competency Framework for Teachers mengidentifikasi lima dimensi kompetensi AI bagi pendidik, yaitu pola pikir berpusat pada manusia, etika AI, landasan dan aplikasi AI, pedagogi AI, serta AI untuk pembelajaran profesional. Kerangka tersebut memberikan landasan konseptual bagi pengembangan kegiatan pelatihan yang mengintegrasikan keterampilan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran. Aljemely (2024) melalui kajian sistematis mengenai pelatihan AI bagi guru menjelaskan bahwa pengembangan kompetensi pendidik perlu mempertimbangkan berbagai tantangan penerapan AI, termasuk kesiapan teknologi dan kebutuhan peningkatan keterampilan. Selanjutnya, Chiu et al. (2025) mengembangkan dan memvalidasi instrumen untuk mengukur efikasi diri guru terkait kompetensi AI. Penelitian tersebut memperlihatkan pentingnya pengukuran kompetensi sebagai bagian dari upaya pengembangan profesional guru. Tan et al. (2025) juga menegaskan melalui tinjauan sistematis bahwa pemanfaatan AI dalam kegiatan pengajaran perlu diimbangi dengan pengembangan profesional yang sesuai dengan kebutuhan guru. Ketiga penelitian tersebut memperkuat pentingnya penyelenggaraan pelatihan yang tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga mendorong kemampuan guru untuk mengevaluasi dan mengintegrasikan AI dalam kegiatan pembelajaran.

2.2. AI Untuk Media Presentasi dan Pembelajaran

Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan informasi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah presentasi berbasis slide yang menggabungkan teks, gambar, diagram, serta elemen visual lainnya. Pemanfaatan AI generatif memberikan peluang bagi guru untuk mempercepat penyusunan kerangka materi, merancang urutan penyajian, serta mengembangkan alternatif konten pembelajaran. Namun, kualitas media yang dihasilkan tetap bergantung pada kemampuan guru untuk memeriksa akurasi informasi, keterbacaan visual, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Hidayati et al. (2025) melaksanakan kegiatan edukasi pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung pengembangan media pembelajaran melalui lokakarya, pelatihan, dan pendampingan. Kegiatan tersebut memperkenalkan aplikasi seperti ChatGPT, Gamma App, dan Canva sebagai perangkat pendukung pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 77% peserta menilai program sangat

bermanfaat dan 90% menyatakan tingkat kepuasan yang tinggi. Temuan ini memperlihatkan respons positif peserta terhadap kegiatan pelatihan AI yang berorientasi pada kebutuhan pembelajaran.

Fidhyallah et al. (2025) mengkaji pelatihan desain media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru SMP Negeri 3 Imogiri. Kegiatan tersebut mengintegrasikan penyampaian materi, praktik, pendampingan, dan evaluasi untuk mendukung pengembangan presentasi, infografis, serta bahan visual pembelajaran. Hasil yang dilaporkan menunjukkan perkembangan kemampuan peserta dalam merancang media pembelajaran yang lebih beragam dan kontekstual. Meskipun kegiatan tersebut tidak secara khusus berfokus pada AI generatif, pendekatan pelatihannya relevan dengan pengembangan keterampilan desain presentasi digital bagi guru. Haritani et al. (2025) melaporkan kegiatan pelatihan integrasi AI dalam penulisan buku ajar bagi guru sekolah menengah. Melalui kegiatan sosialisasi, lokakarya teknis, pendampingan, serta presentasi dan evaluasi, peserta diperkenalkan pada sejumlah perangkat digital untuk mendukung pengembangan bahan ajar. Kegiatan tersebut menghasilkan 40 draf buku ajar dan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat diarahkan pada penyusunan produk pembelajaran. Temuan ini menjadi rujukan dalam memahami pentingnya hasil praktik sebagai salah satu indikator evaluasi kegiatan pelatihan teknologi.

2.3. Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran

Pelatihan berbasis praktik merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan teknologi baru kepada pendidik. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus kesempatan mencoba aplikasi secara langsung. Efektivitas pelatihan tidak hanya ditentukan oleh pengenalan fitur teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian materi, pemberian contoh, pendampingan, dan kesempatan melakukan refleksi terhadap hasil praktik. Luo dan Tahir (2025) meneliti pemanfaatan ChatGPT dalam perencanaan pembelajaran STEAM berbasis seni. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat mendukung efisiensi dan kualitas penyusunan rencana pembelajaran, meskipun masih ditemukan tantangan terkait personalisasi konten dan keterbatasan keluaran AI. Kerr dan Kim (2025) juga mengidentifikasi pemanfaatan AI generatif oleh calon guru untuk memilih topik, menyusun materi, mengorganisasikan pembelajaran, dan memeriksa penggunaan bahasa. Penelitian tersebut menekankan perlunya pelatihan yang mencakup perancangan instruksi atau prompt, pertimbangan pedagogis, dan etika penggunaan AI.

Sun et al. (2025) mengkaji penggunaan AI generatif dalam perencanaan pembelajaran kolaboratif bagi calon guru. Hasilnya menunjukkan bahwa AI dapat membantu tahap awal perencanaan, tetapi pendampingan manusia tetap diperlukan untuk mendorong keterlibatan kognitif yang lebih mendalam. Sementara itu, Tan (2025) melalui tinjauan cakupan mengenai pengembangan guru pada era AI generatif mengidentifikasi peluang pemanfaatan teknologi dalam pengembangan sumber belajar dan dukungan profesional, sekaligus menunjukkan perlunya program pelatihan yang lebih terarah. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, kegiatan pelatihan pemanfaatan AI bagi guru perlu dirancang secara aplikatif dan memperhatikan hubungan antara penguasaan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pendekatan tersebut dapat diwujudkan melalui pengenalan konsep AI, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik pengembangan media, serta diskusi dan pendampingan. Rangkaian kegiatan ini menjadi dasar pendekatan pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan slide presentasi bagi guru SMA Qurnat Internat Ibadurrahman.

2.4. Etika Penggunaan AI dan Evaluasi Hasil Pelatihan

Pemanfaatan AI generatif dalam pembelajaran perlu memperhatikan aspek akurasi informasi, relevansi pedagogis, perlindungan data, dan tanggung jawab pengguna. Keluaran AI dapat membantu pekerjaan awal penyusunan bahan ajar, tetapi tetap memerlukan pemeriksaan dan penyuntingan oleh guru sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. UNESCO (2023) menekankan pentingnya pendekatan yang berpusat pada manusia dalam penggunaan AI generatif untuk pendidikan dan penelitian. Dengan demikian, AI sebaiknya diposisikan sebagai teknologi pendukung, sedangkan keputusan mengenai ketepatan materi dan strategi pembelajaran tetap berada pada pendidik. Selain aspek etika, evaluasi kegiatan pelatihan juga menjadi komponen penting dalam pengembangan kompetensi guru. Chiu et al. (2025) memberikan contoh pendekatan pengukuran kompetensi AI melalui instrumen terstruktur, sedangkan Hidayati et al. (2025) menunjukkan pemanfaatan penilaian respons peserta dalam kegiatan pengabdian. Kedua pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa penilaian kegiatan dapat dilakukan melalui pengukuran kemampuan maupun evaluasi pengalaman peserta. Untuk pelatihan pembuatan slide presentasi berbantuan AI, evaluasi dapat dikembangkan melalui pengukuran pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan, penilaian kualitas produk presentasi, serta angket persepsi peserta. Instrumen tersebut merupakan rekomendasi untuk kegiatan lanjutan dan tidak dinyatakan telah digunakan dalam kegiatan pengabdian yang dibahas pada artikel ini.

2.5. Relevansi Studi Terdahulu dengan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan hasil kajian kepustakaan, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa AI memiliki potensi untuk mendukung pengembangan kompetensi digital guru, penyusunan bahan ajar, perencanaan pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran. Studi Aljemely (2024), Chiu et al. (2025), dan Tan et al. (2025) memberikan landasan mengenai kebutuhan kompetensi AI dan pengembangan profesional guru. Sementara itu, Hidayati et al. (2025), Fidhyallah et al. (2025), dan Haritani et al. (2025) memberikan contoh penerapan pelatihan teknologi dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran. Penelitian Luo dan Tahir (2025), Kerr dan Kim (2025), Sun et al. (2025), serta Tan (2025) turut memperkuat pemahaman mengenai manfaat dan

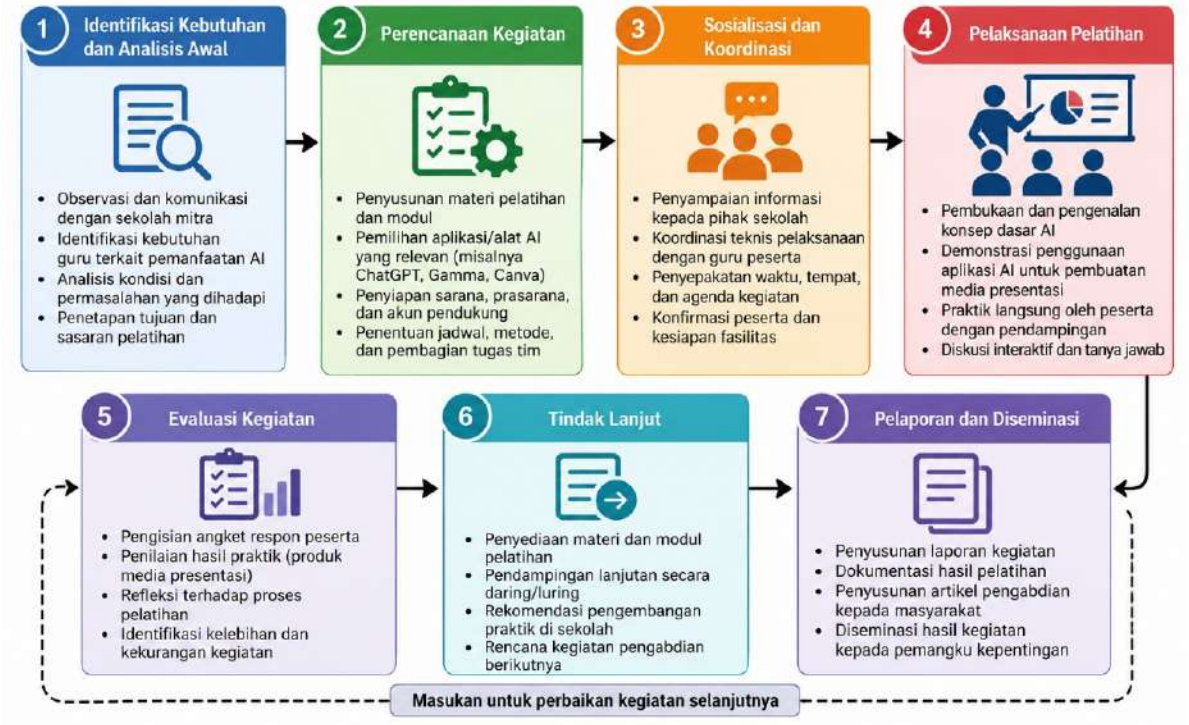
keterbatasan AI dalam mendukung perancangan pembelajaran. Berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengukuran kompetensi, perencanaan pembelajaran, atau pengembangan bahan ajar secara umum, kegiatan pengabdian ini secara khusus mendeskripsikan pelatihan pemanfaatan AI dalam pembuatan slide presentasi bagi guru SMA. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang mencakup pengenalan teknologi, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi interaktif. Kontribusi artikel ini terletak pada dokumentasi implementasi pelatihan AI di lingkungan sekolah mitra, pengalaman awal peserta dalam mengikuti kegiatan, dan identifikasi kebutuhan evaluasi serta pendampingan lanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi praktis bagi penyelenggaraan program penguatan literasi AI guru melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3. METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif melalui empat tahapan utama, yaitu pengenalan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Kegiatan dilaksanakan pada Kamis, 13 November 2025, bertempat di SMA Qurnat Internat Ibadurrahman, Belading, Duri, dengan melibatkan 30 orang guru sebagai peserta. Pelatihan berlangsung selama 4 jam dengan fokus pada pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Tim pelaksana kegiatan berasal dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Riau (UIR), yang diketuai oleh Apri Siswanto, M.Kom., Ph.D, bersama anggota Dr. Akmar Efendi, M.Kom dan Budi Prayitno, S.T., M.T. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan konsep dasar AI dan potensinya dalam bidang pendidikan, dilanjutkan dengan demonstrasi pemanfaatan AI untuk membantu perancangan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan AI yang disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman peserta, mengidentifikasi kendala penggunaan teknologi, serta mengeksplorasi peluang penerapan AI dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Melalui pendekatan tersebut, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan literasi digital, keterampilan pemanfaatan AI, serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

3.1. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu (1) persiapan dan koordinasi, (2) pengenalan dan demonstrasi, (3) praktik dan pendampingan, serta (4) refleksi dan tindak lanjut. Setiap tahapan dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan kegiatan, yaitu memperkenalkan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) sebagai alat bantu dalam pengembangan media presentasi pembelajaran bagi guru SMA. Tahap pertama merupakan persiapan dan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, meliputi penentuan tema pelatihan serta koordinasi penyelenggaraan kegiatan. Tahap kedua mencakup penyampaian materi mengenai konsep dasar AI, potensi pemanfaatannya dalam pendidikan, serta demonstrasi penggunaan teknologi AI untuk membantu penyusunan materi dan desain slide presentasi. Tahap ketiga berupa praktik langsung dan pendampingan, yaitu peserta mencoba memanfaatkan aplikasi AI untuk mengembangkan media presentasi sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing. Pada tahap ini, peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan kepada tim pelaksana. Tahap keempat merupakan refleksi dan tindak lanjut melalui diskusi mengenai pengalaman peserta selama pelatihan, kendala penggunaan teknologi, serta peluang penerapan AI dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil refleksi menjadi masukan bagi pengembangan kegiatan berikutnya, termasuk rekomendasi evaluasi kompetensi dan pendampingan lanjutan. Secara keseluruhan, alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

3.2. Pendekatan Dokumentasi dan Batasan Evaluasi

Data pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperoleh melalui telaah laporan kegiatan dan dokumentasi foto selama pelatihan berlangsung. Dokumentasi tersebut digunakan untuk mendeskripsikan tahapan pelaksanaan, bentuk partisipasi peserta, serta materi yang disampaikan selama kegiatan. Namun, data yang tersedia masih terbatas pada informasi deskriptif sehingga belum memungkinkan dilakukannya pengukuran peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif. Oleh karena itu, evaluasi yang lebih terstruktur melalui prates dan pascates, penilaian kualitas slide presentasi menggunakan rubrik, serta angket persepsi kemanfaatan pelatihan direkomendasikan untuk pelaksanaan kegiatan selanjutnya. Instrumen evaluasi tersebut belum digunakan dalam kegiatan yang dilaporkan pada artikel ini.

4. HASIL DAN PELAKSANAAN

4.1. Pelaksanaan Pelatihan di Sekolah Mitra

Pelatihan terlaksana pada 13 November 2025 dengan melibatkan dewan guru SMA Qurnat Internat Ibadurrahman. Kegiatan memperkenalkan sejumlah platform AI yang dapat membantu menyusun desain slide secara otomatis, merapikan struktur materi, dan menghasilkan rekomendasi visualisasi. Narasi sumber tidak menyebutkan nama platform sehingga artikel ini tidak menetapkan aplikasi tertentu sebagai alat utama.

Foto dokumentasi memperlihatkan sesi pemaparan materi oleh narasumber, peserta yang menggunakan laptop dalam ruang kelas, serta kegiatan bersama antara tim dan pihak sekolah. Rangkaian ini mendukung deskripsi bahwa pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi dan keterlibatan langsung peserta, bukan hanya ceramah. Dokumentasi pelaksanaan ditampilkan pada Gambar 2–4.



Gambar 2. Penyampaian materi pemanfaatan AI untuk pembuatan slide presentasi



Gambar 3. Guru peserta mengikuti kegiatan praktik menggunakan perangkat masing-masing



Gambar 4. Suasana pelatihan dan diskusi di ruang kegiatan

4.2. Partisipasi dan Respons Peserta

Dokumen kegiatan melaporkan antusiasme peserta dan keterlibatan dalam diskusi serta praktik langsung. Temuan deskriptif ini relevan sebagai indikator penerimaan awal terhadap tema pelatihan, tetapi tidak setara dengan bukti adanya peningkatan kemampuan yang telah terukur. Pihak sekolah juga menyampaikan respons positif dan harapan agar kegiatan sejenis berlanjut. Dengan demikian, hasil yang dapat dipastikan pada tahap ini adalah terselenggaranya kegiatan, tersampaikannya materi pengenalan AI, dan adanya partisipasi peserta dalam sesi praktik.

4.3. Implikasi Pedagogis dan Kebutuhan Tindak Lanjut

Pemanfaatan AI untuk presentasi dapat membantu guru menyiapkan rancangan awal bahan ajar, terutama pada pengaturan alur materi dan pemilihan cara penyajian. Akan tetapi, setiap keluaran perlu diperiksa berdasarkan ketepatan konsep, kejelasan visual, relevansi bagi peserta didik, dan kepatuhan terhadap prinsip keamanan data. Pelatihan lanjutan dapat mengajak peserta membuat satu set slide untuk mata pelajaran masing-masing, kemudian melakukan telaah sejawat menggunakan rubrik sederhana. Rekomendasi ini merupakan usulan pengembangan, bukan hasil kegiatan yang sudah terukur.

Tabel 1. Ringkasan bukti hasil dan keterbatasan pengukuran berdasarkan dokumen yang tersedia

Aspek	**Bukti pada dokumen kegiatan**	**Status penilaian**
Penyelenggaraan	Tanggal, lokasi, tema, dan tim pelaksana terdokumentasi	Terkonfirmasi
Partisipasi	Foto sesi pelatihan; narasi diskusi dan praktik aktif	Deskriptif
Keterampilan membuat slide	Terdapat kegiatan praktik, tetapi produk peserta tidak disertakan	Belum terukur
Perubahan kompetensi	Data prates, pascates, dan skor rubrik tidak tersedia	Belum dapat disimpulkan
Keberlanjutan	Harapan kegiatan lanjutan disampaikan pihak sekolah	Rencana/harapan



(a)



(b)



(c)

Gambar 5(a,b,c). Dokumentasi bersama tim pengabdian dan pihak sekolah

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Program Studi Teknik Informatika UIR di SMA Qurnat Internat Ibadurrahman pada 13 November 2025 telah memperkenalkan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk penyusunan media presentasi pembelajaran. Berdasarkan laporan kegiatan dan foto dokumentasi, pelatihan melibatkan sesi pemaparan, praktik langsung, serta diskusi yang diikuti aktif oleh guru. Kegiatan ini menjadi langkah awal penguatan literasi AI dan pengenalan alternatif kerja penyusunan bahan ajar di sekolah mitra. Klaim peningkatan kompetensi secara kuantitatif belum dapat diberikan karena tidak tersedia hasil penilaian awal, akhir, atau produk slide yang dinilai dengan rubrik. Tindak lanjut yang disarankan adalah pendampingan pembuatan slide mata pelajaran, evaluasi produk berbasis rubrik, serta pembiasaan verifikasi isi dan perlindungan data dalam penggunaan AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Riau (UIR) atas dukungan, fasilitasi, dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau atas dukungan dan koordinasi dalam pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh pihak dan mitra yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan kontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini. Diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat serta menjadi wujud implementasi Tridharma Perguruan Tinggi yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aljemely, Y. (2024). Challenges and best practices in training teachers to utilize artificial intelligence: A systematic review. Frontiers in Education, 9, 1470853. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1470853

Chiu, T. K. F., Ahmad, Z., & Çoban, M. (2025). Development and validation of teacher artificial intelligence (AI) competence self-efficacy (TAICS) scale. Education and Information Technologies, 30, 6667–6685. https://doi.org/10.1007/s10639-024-13094-z

Dokumentasi Tim PkM UIR. (2025). UIR gelar pelatihan AI untuk guru SMA guna tingkatkan kompetensi di era digital [Laporan kegiatan dan dokumentasi internal, tidak dipublikasikan]. Universitas Islam Riau.

Fadhilla, M., Wandri, R., Mulyanto, Qurniawan, D. F., Setiawan, P. R., Fadhilah, M. R., & Hanafiah, A. (2025). Transformasi digital pendidikan: Penerapan ChatGPT sebagai asisten akademik bagi guru di MTs YKWI Pekanbaru. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan, 6(2), 43–47.

Fidhyallah, N. F., Lutfia, A., Kusumaningtyas, D. P., Zakiah, R., & de los Santos, I. B. (2025). Canva-based digital learning media design training to improve teacher competence at SMP Negeri 3 Imogiri. Journal of International SDGs Community Service. https://doi.org/10.9319/jiscs.v1i2.67423

Haritani, H., Murcahyanto, H., & Djalilah, S. R. (2025). Integrating AI into textbook writing: An innovative training program for teachers. ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 6(2). https://doi.org/10.29408/ab.v6i2.33987

Hidayati, L. N., Rahmawaty, P., Mustaqim, I., & Ahmadi, C. R. (2025). Education on the utilization of artificial intelligence technology to support the development of learning media. Community Empowerment, 10(2), 219–227. https://doi.org/10.31603/ce.12239

Kerr, R. C., & Kim, H. K. (2025). From prompts to plans: A case study of pre-service EFL teachers' use of generative AI for lesson planning. English Teaching, 80(1), 95–118. https://doi.org/10.15858/engtea.80.1.202503.95

Luo, Z., & Tahir, R. (2025). ChatGPT-assisted lesson planning for children's STEAM arts education: An experimental study on benefits, challenges, methods, and a prompt framework. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 35, 3696–3745. https://doi.org/10.1007/s40593-025-00513-6

Miao, F., & Cukurova, M. (2024). AI competency framework for teachers. UNESCO. https://doi.org/10.54675/ZJTE2084

Miao, F., & Holmes, W. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research

Rosita, R., Jumrah, J., Rahmayani, S., & Hamdana, H. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan: Pelatihan tools AI untuk mendukung pengajaran dan administrasi guru. Room of Civil Society Development, 3(6), 235–246. https://doi.org/10.59110/rcsd.438

Siswanto, A., Prayitno, B., Hanif, N., & Febrika, T. R. (2023). Strategi peningkatan branding Geopark Sawahlunto berbasis website, sosial media, dan kerjasama pendidikan. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan, 4(2), 14–21.

Sun, Y., et al. (2025). Exploring the role of generative AI in collaborative lesson planning for pre-service teachers. Journal of Computer Assisted Learning. https://doi.org/10.1111/jcal.70098

Tan, Q. (2025). Reimagining teacher development in the era of generative AI: A scoping review. Teaching and Teacher Education, 168, 105236. https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105236

Tan, X., Cheng, G., & Ling, M. H. (2025). Artificial intelligence in teaching and teacher professional development: A systematic review. Computers and Education: Artificial Intelligence, 8, 100355. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100355