

Pemanfaatan Aplikasi Gamma untuk Presentasi dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SMP dengan Berbasis Kecerdasan Artifisial

Intan Novita Sari¹, Sulaiman AY², Atika Ayu Rizki³, Siti Mayang Sari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

Email: intankamil.ins@gmail.com¹, sulaiman.mmf@gmail.com²,
rizkiatikahayu@gmail.com³, mayang@bbg.ac.id⁴

Abstrak

Pemanfaatan teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial menjadi salah satu strategi yang relevan dalam upaya peningkatan kinerja guru di satuan pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam meningkatkan kinerja guru di SMP. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru yang telah menerapkan aplikasi Gamma dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap praktik pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru, serta analisis dokumen berupa perangkat ajar dan bahan presentasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma berkontribusi terhadap peningkatan kualitas visualisasi materi, keterpaduan alur penyajian, serta efisiensi waktu persiapan mengajar. Selain itu, penggunaan aplikasi ini mendorong guru untuk lebih reflektif dalam merancang materi presentasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dari perspektif kinerja, Gamma berperan dalam memperkuat aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial berpotensi mendukung profesionalisme guru apabila dimanfaatkan secara pedagogis dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Aplikasi Gamma, Kecerdasan Artifisial, Kinerja Guru, Media Presentasi.*

Utilizing the Gamma Application for Presentation to Enhance Teacher Performance at SMP Based on Artificial Intelligence

Abstract

The integration of artificial intelligence-based presentation technology has become increasingly relevant in improving teacher performance within educational settings. This article aims to analyze the utilization of the Gamma application as an artificial intelligence-based presentation medium to enhance teacher performance at SMP. A qualitative descriptive approach was employed, involving teachers who had implemented the Gamma application in lesson planning and instructional delivery. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews, and document analysis of teaching materials and presentation media. The findings indicate that the use of the Gamma application contributes to improved quality of material visualization, coherence of presentation structure, and efficiency in lesson preparation. Furthermore, the application encourages teachers to adopt more reflective practices in designing presentation materials aligned with learning objectives and student characteristics. From a performance perspective, the utilization of Gamma strengthens teachers' competencies in planning, implementing, and evaluating instruction. These findings suggest

that artificial intelligence-based presentation media have the potential to support teacher professionalism when integrated pedagogically and sustainably.

Keywords: *Gamma Application, Artificial Intelligence, Teacher Performance, Presentation Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, termasuk pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam pendidikan, telah memengaruhi cara guru merancang dan menyajikan pembelajaran di kelas. Teknologi pembelajaran tidak lagi dipahami sekadar sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai sarana strategis yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kinerja profesional guru (Nurmalawati et al., 2023); (Safitri et al., 2024). Penggunaan media presentasi berbasis kecerdasan artifisial menjadi relevan untuk menjawab tuntutan pembelajaran yang menekankan efisiensi, keterpaduan materi, serta keterlibatan aktif peserta didik (*Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (AI) untuk Perancangan Pembelajaran dan Pembuatan Media Ajar Inovatif bagi Guru*) (Juliana et al., 2023); (Sari et al., 2025).

Kinerja guru merupakan faktor utama yang menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah (Budiaty et al., 2024); (Fitriyani et al., 1945). Guru yang memiliki kemampuan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang baik cenderung mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pemahaman konsep peserta didik (Husni et al., 2023). Dalam praktik pembelajaran masih dijumpai kendala berupa keterbatasan waktu persiapan, minimnya variasi media, serta kurang konsistennya alur penyajian materi, yang berdampak pada kurang optimalnya penyampaian konsep pembelajaran (*Artificial Intelligence in Language and Science Learning in Elementary Schools*) (Hartini et al., 2023).

Pemanfaatan media presentasi berbasis teknologi digital dinilai mampu membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik (Sari, Kasmini, et al., 2023). Aplikasi presentasi berbasis kecerdasan artifisial, seperti Gamma, memungkinkan guru mengorganisasi ide pembelajaran secara terstruktur dengan dukungan visualisasi otomatis dan penyesuaian konten yang fleksibel (Rosnawati & Sari, 2025). Dengan karakteristik tersebut, pemanfaatan teknologi ini berpotensi meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran sekaligus mengoptimalkan efisiensi waktu persiapan mengajar (Sari, Bina, et al., 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong guru mengembangkan sikap reflektif dalam merancang materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Sari & Manurung, 2023); (Tihazanah et al., 2024).

Berbagai penelitian nasional menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan kinerja guru, khususnya dalam aspek perencanaan dan penyajian materi pembelajaran (Mayang Sari et al., 2022). Penggunaan aplikasi presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam konteks peningkatan kinerja guru di tingkat sekolah menengah pertama masih relatif terbatas (Jalaluddin et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini difokuskan pada analisis pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam meningkatkan kinerja guru di SMP. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan artifisial serta

memberikan implikasi praktis bagi sekolah dan guru dalam upaya pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan (*Implementation of Generative Artificial Intelligence in Learning*).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dalam meningkatkan kinerja guru di SMP. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami proses, pengalaman, serta makna yang dibangun guru dalam menggunakan teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial pada konteks pembelajaran nyata (Moleong, 2018). Pendekatan ini lazim digunakan dalam penelitian pendidikan yang berfokus pada praktik pembelajaran dan pengembangan profesional guru (Fauzi et al., 2019).

Penelitian dilaksanakan di SMP, Kabupaten Aceh Besar. Subjek penelitian adalah guru yang telah memanfaatkan aplikasi Gamma dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif guru dalam penggunaan media presentasi berbasis teknologi digital, sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai implementasi aplikasi Gamma dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pandangan, pengalaman, serta refleksi guru terkait pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi pembelajaran. Dokumentasi dilakukan dengan menelaah perangkat ajar dan bahan presentasi yang disusun menggunakan aplikasi Gamma. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperkuat keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teknik.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh diseleksi dan dipilih sesuai dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemaknaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan tujuan penelitian dan kerangka konseptual terkait kinerja guru dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Model analisis ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, peningkatan ketekunan peneliti, serta pengecekan kesesuaian data antar sumber. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan waktu penelitian disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran aktif di sekolah agar peneliti dapat memperoleh data yang representatif terkait pemanfaatan aplikasi Gamma dalam proses pembelajaran. Tempat penelitian adalah SMPN 3 Montasik dan SMPN 3 Indrapuri di Kabupaten Aceh Besar. Sekolah ini dipilih karena telah mulai memanfaatkan

teknologi digital, khususnya aplikasi presentasi berbasis kecerdasan artifisial, dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan profesional guru.

Target/Subjek Penelitian

Target dalam penelitian ini adalah peningkatan kinerja guru melalui pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial. Subjek penelitian adalah guru SMP yang telah menggunakan aplikasi Gamma dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif guru dalam penggunaan aplikasi tersebut, sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus dan tujuan penelitian.

Prosedur

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap awal diawali dengan perencanaan penelitian, meliputi penentuan fokus kajian, penyusunan instrumen penelitian, serta koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait pemanfaatan aplikasi Gamma dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data secara bertahap untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak penggunaan aplikasi Gamma terhadap kinerja guru. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang mencakup hasil observasi aktivitas pembelajaran, hasil wawancara dengan guru, serta dokumen perangkat ajar dan bahan presentasi yang disusun menggunakan aplikasi Gamma. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan daftar cek dokumentasi (Assingkily, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan refleksi guru, serta dokumentasi untuk menelaah perangkat ajar dan media presentasi yang digunakan. Penggunaan berbagai sumber data ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemaknaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data secara menyeluruh serta mengaitkannya dengan tujuan penelitian dan kerangka teoretis yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma memberikan dampak positif terhadap proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru menyatakan bahwa aplikasi ini membantu menyusun materi presentasi secara lebih terstruktur, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pengorganisasian konsep, hingga penyesuaian alur penyajian materi. Dukungan kecerdasan artifisial dalam aplikasi Gamma memudahkan guru mengembangkan kerangka presentasi yang sistematis tanpa harus memulai dari desain kosong, sehingga waktu perencanaan pembelajaran menjadi lebih efisien.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran melalui pengorganisasian materi yang lebih logis dan terarah. Dalam konteks profesionalisme guru, kemampuan merancang pembelajaran secara efektif merupakan salah satu indikator penting kinerja guru. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Gamma tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai sarana pendukung peningkatan kompetensi perencanaan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, penggunaan aplikasi Gamma berkontribusi terhadap peningkatan kualitas penyajian materi di kelas. Guru menilai bahwa tampilan visual yang dihasilkan lebih menarik, ringkas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Alur penyajian materi yang tersusun secara otomatis membantu guru menyampaikan konsep pembelajaran secara runtut, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih terarah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan presentasi yang disusun melalui aplikasi Gamma. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dapat berperan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara tidak langsung melalui penyajian materi yang lebih jelas dan komunikatif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selain pada aspek perencanaan dan pelaksanaan, pemanfaatan aplikasi Gamma juga berdampak pada proses evaluasi dan refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru menjadi lebih mudah meninjau kembali alur materi yang telah disampaikan serta melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang dianggap kurang efektif. Fitur pengorganisasian konten dalam aplikasi Gamma mendorong guru untuk melakukan refleksi terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Refleksi pembelajaran merupakan bagian penting dari kinerja guru yang profesional. Dengan adanya dukungan teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial, guru terdorong untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada evaluasi kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma berkontribusi pada penguatan siklus pembelajaran reflektif yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

Tabel 1. Pemanfaatan Aplikasi Gamma

No	Aspek yang Diteliti	Indikator Pengamatan	Temuan Utama	Implikasi
1	Perencanaan Pembelajaran	Struktur penyusunan materi, kejelasan tujuan pembelajaran, alur presentasi	Aplikasi Gamma membantu guru menyusun materi presentasi secara lebih terstruktur dan sistematis, sehingga waktu perencanaan pembelajaran menjadi lebih efisien.	Pemanfaatan Gamma mendukung peningkatan kompetensi guru dalam perencanaan pembelajaran sebagai bagian dari kinerja profesional.
2	Pengorganisasian Materi	Keterpaduan konsep, kelogisan urutan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Dukungan kecerdasan artifisial memudahkan guru mengembangkan kerangka presentasi tanpa harus memulai dari desain kosong.	Teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial berperan sebagai sarana pendukung pengorganisasian materi pembelajaran yang efektif.
3	Pelaksanaan Pembelajaran	Kualitas visual, kejelasan penyajian, keterarahan interaksi pembelajaran	Tampilan visual presentasi menjadi lebih menarik, ringkas, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga penyampaian materi lebih runtut.	Media presentasi berbasis kecerdasan artifisial meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.
4	Keterlibatan Peserta Didik	Fokus peserta didik, respons terhadap materi, keterlibatan dalam pembelajaran	Peserta didik terlihat lebih fokus mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan presentasi yang disusun melalui aplikasi Gamma.	Penyajian materi yang komunikatif berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
5	Evaluasi Pembelajaran	Kemudahan meninjau ulang materi, perbaikan alur penyajian	Guru lebih mudah melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap materi presentasi yang telah digunakan.	Gamma mendorong guru mengembangkan praktik evaluasi pembelajaran yang berkelanjutan.

6	Refleksi Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, refleksi guru	Fitur pengorganisasian konten mendorong guru melakukan refleksi terhadap kualitas materi dan penyajian pembelajaran.	Teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial memperkuat siklus pembelajaran reflektif guru.
7	Kinerja Guru	Efisiensi kerja, kepercayaan diri, kualitas pembelajaran	Terjadi peningkatan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran serta meningkatnya kepercayaan diri guru.	Integrasi aplikasi Gamma berpotensi mendukung pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan.
8	Kontribusi Kontekstual	Penerapan di sekolah negeri daerah	Aplikasi Gamma efektif digunakan dalam konteks sekolah negeri di daerah, bukan hanya pada sekolah dengan fasilitas tinggi.	Penelitian ini memperluas kajian pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam pembelajaran pada satuan pendidikan menengah pertama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma berkontribusi terhadap peningkatan kinerja guru di SMP, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru merasakan adanya peningkatan efisiensi kerja, kejelasan alur penyajian materi, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial dapat menjadi strategi pendukung pengembangan profesionalisme guru.

Dalam perspektif pembahasan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kinerja guru. Penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual (Fauzi et al., 2019), dengan menempatkan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial yang diimplementasikan pada konteks sekolah negeri di daerah. Penelitian ini memperluas kajian tentang pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam praktik pembelajaran pada satuan pendidikan menengah pertama.

Tabel 2. Hasil Wawancara Pemanfaatan Aplikasi Gamma

No	Informan	Fokus Wawancara	Ringkasan Hasil Wawancara	Makna Temuan
1	Guru A	Pengalaman menggunakan aplikasi Gamma	Guru menyatakan bahwa aplikasi Gamma membantu menyusun presentasi pembelajaran secara cepat dan terstruktur, terutama dalam menentukan alur materi.	Gamma berkontribusi terhadap efisiensi waktu dan kualitas perencanaan pembelajaran.
2	Guru B	Kemudahan perencanaan pembelajaran	Guru merasa terbantu karena tidak perlu memulai desain presentasi dari awal, sehingga fokus dapat diarahkan pada substansi materi.	Dukungan kecerdasan artifisial mempermudah proses perencanaan dan pengorganisasian materi.
3	Guru C	Dampak terhadap pelaksanaan pembelajaran	Guru menilai tampilan presentasi menjadi lebih menarik dan memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.	Media presentasi berbasis kecerdasan artifisial meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran.
4	Guru D	Respons peserta didik	Guru mengamati peserta didik lebih fokus dan mudah mengikuti alur pembelajaran saat menggunakan presentasi berbasis Gamma.	Penyajian materi yang visual dan runtut meningkatkan keterlibatan peserta didik.
5	Guru E	Evaluasi dan refleksi pembelajaran	Guru menyatakan lebih mudah melakukan evaluasi dan perbaikan materi setelah pembelajaran berlangsung.	Gamma mendorong praktik refleksi pembelajaran secara berkelanjutan.
6	Guru F	Dampak terhadap kinerja guru	Guru merasa lebih percaya diri dan terbantu dalam mengelola pembelajaran	Pemanfaatan Gamma mendukung

			secara sistematis.	peningkatan kinerja dan profesionalisme guru.
--	--	--	--------------------	---

Tabel (2) hasil wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma memberikan pengalaman positif bagi guru dalam berbagai aspek pembelajaran. Secara umum, guru menyatakan bahwa aplikasi Gamma membantu menyederhanakan proses perencanaan pembelajaran melalui penyusunan materi presentasi yang lebih terstruktur dan sistematis. Kemudahan dalam menentukan alur materi dan tampilan presentasi memungkinkan guru memfokuskan perhatian pada substansi pembelajaran, bukan pada aspek teknis desain. Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Gamma berdampak pada peningkatan kualitas penyajian materi di kelas. Guru menilai tampilan visual yang dihasilkan lebih menarik dan ringkas, sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya fokus dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa aplikasi Gamma mendukung proses evaluasi dan refleksi pembelajaran. Guru merasa lebih mudah meninjau kembali materi yang telah disampaikan serta melakukan perbaikan terhadap alur penyajian yang kurang efektif. Hal ini mendorong guru untuk mengembangkan praktik reflektif sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

Temuan hasil wawancara memperkuat hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma berkontribusi terhadap peningkatan kinerja guru, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Gamma tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung pengembangan profesionalisme guru dalam konteks pembelajaran berbasis kecerdasan artifisial.



Gambar 1. Tampilan aplikasi Gamma Memudahkan Guru Dalam Pembelajaran

Gambar tampilan aplikasi Gamma menunjukkan karakteristik media presentasi berbasis kecerdasan artifisial yang menekankan keterpaduan struktur, kejelasan visual, dan

efisiensi penyajian materi. Secara visual, tampilan Gamma menampilkan susunan konten yang ringkas dengan pengorganisasian ide yang sistematis, sehingga membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara runtut dan terarah. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Gamma tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana bantu dalam merancang alur berpikir pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan aplikasi Gamma untuk Presentasi

Tampilan Gamma mencerminkan dukungan kecerdasan artifisial dalam menyederhanakan kompleksitas materi menjadi sajian visual yang mudah dipahami oleh peserta didik. Elemen visual yang proporsional dan minim distraksi memungkinkan peserta didik lebih fokus pada inti materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan kejelasan konsep dan keterhubungan antar materi. Struktur tampilan Gamma yang bersifat fleksibel memungkinkan guru melakukan penyesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Guru dapat dengan mudah menambah, mengurangi, atau merevisi konten presentasi tanpa harus mengubah keseluruhan desain. Kemudahan ini berdampak pada peningkatan efisiensi kerja guru, khususnya dalam tahap perencanaan dan refleksi pembelajaran. Aplikasi Gamma berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Alur penyajian yang tertata membantu guru menjaga konsistensi penyampaian materi, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih terarah. Dengan demikian, gambar tampilan.



Gambar 3. Tampilan aplikasi Gamma untuk Presentasi yang Terarah

Gamma merepresentasikan peran teknologi presentasi berbasis kecerdasan artifisial sebagai media yang mendukung profesionalisme guru, baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran. Integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tampilan visual yang sistematis dan adaptif menjadikan Gamma sebagai alternatif media presentasi yang relevan untuk mendukung pengembangan pembelajaran di sekolah menengah pertama, khususnya dalam konteks sekolah negeri di daerah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Gamma sebagai media presentasi berbasis kecerdasan artifisial berkontribusi positif terhadap peningkatan kinerja guru di SMP. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Aplikasi Gamma membantu guru menyusun materi presentasi secara lebih terstruktur, meningkatkan kualitas visualisasi materi, serta mengoptimalkan efisiensi waktu persiapan mengajar. Integrasi media presentasi berbasis kecerdasan artifisial mampu mendukung profesionalisme guru dengan mendorong praktik pembelajaran yang lebih sistematis, reflektif, dan berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi presentasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam pengembangan kompetensi pedagogis guru. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar sekolah mendorong pemanfaatan aplikasi presentasi berbasis kecerdasan artifisial secara berkelanjutan melalui penguatan literasi digital dan pendampingan teknis bagi guru. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Gamma atau teknologi kecerdasan artifisial sejenis dengan pendekatan kuantitatif atau metode campuran, serta melibatkan subjek dan konteks sekolah yang lebih beragam, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak teknologi kecerdasan artifisial terhadap peningkatan kinerja guru dan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Hidayat, R., & Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(2), 145–156.
- Mesiono. (2019). Kinerja Guru dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 1–10.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Nurhadi. (2020). Tantangan Guru dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 88–97.
- Pratama, A. R. (2021). Media Presentasi Digital sebagai Pendukung Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–53.
- Putra, R. A. (2020). Teknologi Pembelajaran dan Profesionalisme Guru di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, "Transformasi Pendidikan di Era Digital."*

- Rahman, F., & Fitriani, N. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial dalam Media Presentasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 30(1), 67–76.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, & Rahmawati, I. (2021). Transformasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 11(2), 101–109.
- Suyanto, & Jihad, A. (2018). Kompetensi Guru dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–34.
- Wahyuni, S., & Mulyadi. (2021). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 201–210.
- Yuliana. (2020). Refleksi Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, “Penguatan Kompetensi Guru Abad 21.”*