



PKM PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DI SMKN 2 TAKALAR

Muhammad Khadafi¹, Nasaruddin², Usman³, Cucut Susanto⁴

^{1,2,3,4}Universitas Dipa Makassar

Email : khaddafy.thayyeb@undipa.ac.id¹, nhas@undipa.ac.id², usman@undipa.ac.id³, cucut@undipa.ac.id⁴

Abstract

Community Service is intended as a form of approach offered to overcome the problems that exist at SMKN 2 Takalar. The problem that is often faced by SMKN 2 Takalar is in the teaching process to students. The ability of teachers to teach using the beautiful.ai application based on Artificial Intelligence, especially regarding presentations, is currently still not used, especially by teachers at SMKN 2 Takalar, due to limited knowledge in managing it to teach students. AI (Artificial Intelligence) based learning media training as a means to transfer subjects by utilizing the beautiful.ai application. This learning media is an activity to optimize teaching and learning for students at SMKN 2 Takalar. With the current acceleration of technological developments, if a teacher still uses teaching techniques manually, it will be left behind and boring for a student. Without training activities that are constructive in nature for both personal and group interests, it will result in lagging behind in utilizing animation media as a means for teaching. As a result of the PKM training on AI-based learning media (beautiful.ai) at SMKN 2 Takalar, teachers received material on Introduction to Animation Media, Introduction to beautiful.ai and other tools. Meanwhile, for practical activities: Making learning materials for each participant according to their lesson, Determining the target students being taught so they can understand the lesson. All the activities trained have gone well and really helped the learning and teaching of SMKN 2 Takalar teachers.

Keywords: PKM, Competency, Utilization of AI Technology, Learning Support

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat dimaksudkan sebagai bentuk pendekatan yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada SMKN 2 Takalar. Adapun masalah yang sering dihadapi oleh SMKN 2 Takalar yaitu dalam proses pengajaran kepada siswa. Kemampuan guru-guru untuk mengajar dengan memakai aplikasi *beautiful.ai* berbasis Kecerdasan Buatan khususnya tentang presentasi saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di SMKN 2 Takalar, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *beautiful.ai*. Media pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 2 Takalar. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. Hasil dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (*beautiful.ai*) pada SMKN 2 Takalar guru-guru mendapatkan materi Pengenalan Media Animasi, Pengenalan *beautiful.ai* beserta perangkat lainnya. Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya : Membuat materi pembelajaran masing-masing 2 peserta sesuai dengan pelajarannya, Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya. Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 2 Takalar.

Kata Kunci: PKM, Kompetensi, Pemanfaatan Teknologi AI, Pendukung Pembelajaran

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Secara astronomis, Kabupaten Takalar terletak antara 5o30' – 5o38' Lintang Selatan dan 119o22' – 119o39' Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografis, Kabupaten Takalar memiliki batas – batas: di sebelah timur, berbatasan Kabupaten Gowa dan Jeneponto. Di sebelah utara, berbatasan dengan Kabupaten Gowa. Sedangkan di sebelah barat dan selatan dibatasi oleh Selat Makassar dan Laut Flores. Kabupaten Takalar terdiri dari 100 desa/kelurahan yang terletak di 9 kecamatan, yaitu : Kecamatan Mangarabombang, Mappakasunggu, Sanrobone, Polombangkeng Selatan, Pattallassang, Polombangkeng Utara, Galesong Selatan, Galesong serta Kecamatan Galesong Utara dengan Luas

Wilayah Kabupaten Takalar tercatat 566,51 km². Jarak ibukota Kabupaten Takalar dengan ibukota Propinsi Sulawesi Selatan mencapai 45 km yang melalui Kabupaten Gowa.

Berdasarkan data dari Perkebunan Nusantara IV, rata-rata curah hujan terbanyak tahun 2015 terjadi pada Bulan Januari yaitu sekitar 1.321 mm dan banyaknya rata-rata hari hujan yang terjadi pada tahun 2015 terbanyak terjadi pada bulan Januari, yaitu sebanyak 28 hari. Sekolah adalah suatu lembaga di bawah tanggung jawab pemerintah daerah Kabupaten/Kota yang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru dan Kementerian Pendidikan Nasional sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Kebanyakan dalam sebuah negara mempunyai model sistem pendidikan formal yang mana hal ini sifatnya wajib. Selain itu sistem ini jugalah yang membuat para siswa bisa mengalami kemajuan dengan melalui serangkaian tingkatan sekolah mulai dari tingkatan dasar, sampai pada tingkatan sekolah menengah atas. SMK Negeri 2 Takalar beralamat Jl. Sonrong Dg. mangung, No. 13, Sompu, Sombabella, Kec. Pattallassang, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan 90615, Telepon: (0411) 323704, yang terletak diatas luas tanah 12,200 M² merupakan salah satu SMK Negeri di bawah wilayah kerja Pemerintah Pusat, dengan NPSN : 40308585, **Status : Negeri, Bentuk Pendidikan : SMK, Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah, SK Pendirian Sekolah : 803/DPP-TU/2005, Tanggal SK Pendirian : 2004-07-09, SK Izin Operasional : 803/DPP-TU/2005, Tanggal SK Izin Operasional : 2004-07-09.** SMKN 2 Takalar dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Agus Salim, S.Pd. dengan jumlah guru 43 orang dan jumlah Siswa Laki-laki : 382 orang dan Siswa Perempuan : 177, Ruang Kelas : 13, Laboratorium Komputer : 4, Perpustakaan : 1, dengan mengikuti kurikulum 2013 dipadukan dengan ekstrakurikuler dan muatan lokal dengan system penyelenggaraan Sehari Penuh /5 hari kerja yang berdasarkan Manajemen berbasis sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Kemampuan untuk mengajar dengan memakai aplikasi *Beautiful.ai* Kecerdasan Buatan khususnya tentang presentasi saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di SMKN 2 Takalar, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Beautiful.ai*. Media pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 2 Takalar. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. *Beautiful.ai* adalah alat presentasi yang dapat digunakan secara gratis yang membantu pengguna dalam membuat slide presentasi dengan kekuatan kecerdasan buatan. Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat, sehingga menghemat banyak waktu..yang membuat *Beautiful.ai* lebih menarik dalam membuat presentasi media pembelajaran. Antarmukanya memungkinkan kamu untuk mengubah teks dan panduan menjadi desain slide tanpa harus merancang sendiri. Lebih dari sekadar alat kecerdasan buatan lainnya, *Beautiful.ai* menggunakan banyak fitur desain yang berbeda dari perangkat lunak presentasi biasa. Misalnya, ia menggunakan yang disebut kartu fleksibel untuk menyajikan konten. Jika kamu pernah kesulitan memasukkan informasi besar ke dalam slide pasti akan sangat menghargai *Beautiful.ai*. Dengan *Beautiful.ai*, slide presentasi tidak terbatas pada salinan yang dihasilkan oleh AI. Sebagai hasilnya, pengguna dapat menggunakan alat pengeditan untuk menyesuaikan presentasi dengan mengganti tema, jenis huruf, atau menambahkan elemen lain ke slide.

Beautiful.ai adalah *software* presentasi yang bisa membantu Anda untuk membuat *deck* presentasi tanpa menghabiskan waktu. Seluruh proses pembuatan telah terotomatisasi, sehingga Anda tinggal memilih *template*, menginput konten yang ingin disampaikan, dan kemudian menambahkan beberapa elemen yang sesuai dengan presentasi kita semua. Selain itu, jika sebelumnya telah membuat presentasi di PowerPoint namun hasilnya tidak memuaskan, Anda dapat meng-*import*-nya ke alat presentasi ini dan ia akan mengubahnya menjadi lebih cantik. Waktu pasti berlalu. Sudah 32 tahun sejak *Microsoft* mengakuisisi *PowerPoint*, dan mengubah presentasi selamanya. Sebelum *Microsoft Office suite* asli

menghadirkan perangkat lunak presentasi inovatif ke komputer pribadi yang jumlahnya mencapai satu miliar, presentasi memakan waktu dan mahal untuk dibuat. Ketika memasuki dunia perangkat lunak di akhir tahun 80an, *PowerPoint* merevolusi lanskap presentasi. Untuk pertama kalinya, siapa pun yang memiliki akses ke komputer pribadi dapat membuat presentasinya sendiri. Karena kemampuan untuk memberikan presentasi yang menawan adalah keterampilan yang dianggap penting oleh 70 persen karyawan Amerika untuk sukses, konsumen tidak keberatan dengan mahalanya biaya perangkat lunak – yang pada akhirnya lebih murah dan mudah digunakan dibandingkan metode sebelumnya dalam membuat presentasi visual. *PowerPoint* merupakan standar pada sebagian besar salinan *Windows 95*, yang versi pendahulunya terjual habis 1000 persen. Namun karena perangkat lunak ini diadopsi secara luas, banyak fitur yang paling populer – transisi slide yang berlebihan, pilar-pilar template dan clip art melelahkan yang pernah kita lihat sebelumnya – dengan cepat menjadi klise. *PowerPoint* memungkinkan orang untuk membuat presentasi visual mereka sendiri, namun tidak mengajarkan mereka cara melakukannya dengan baik. Ketika tahun 2000an tiba – dan perangkat lunak ini baru berusia satu dekade – konsumen mulai mencari alternatif *powerpoint*. Orang-orang mulai mendambakan desain yang lebih baik dan tampilan yang lebih unik, dan mereka ingin melakukannya dengan investasi yang lebih kecil. Menanggapi permintaan pasar dan peluang yang sangat besar ini, alat presentasi seperti *Apple's Keynote* (2003) dan *Google's Slides* (2007) memasuki ranah online. Maju ke tahun 2018, saat *Beautiful.ai* diluncurkan. Misinya? Untuk mengatasi semua permasalahan yang sangat menyakitkan dalam pembuatan presentasi yang belum terselesaikan: 1) Waktu yang diperlukan untuk membuat presentasi 2) Kurva pembelajaran yang *sulit* untuk melakukannya dengan baik dan 3) Output yang terkadang benar-benar *jelek*. *Beautiful.ai* diciptakan sebagai solusi untuk “kematian oleh *PowerPoint*” — cerita visual yang membosankan dan tidak menarik yang membuat penonton tertidur (atau bahkan kematian). Maju ke tahun 2018, saat *Beautiful.ai* diluncurkan. Misinya? Untuk mengatasi semua permasalahan yang sangat menyakitkan dalam pembuatan presentasi yang belum terselesaikan: 1) Waktu yang diperlukan untuk membuat presentasi 2) Kurva pembelajaran yang *sulit* untuk melakukannya dengan baik dan 3) Output yang terkadang benar-benar *jelek*. Terlepas dari kenyataan bahwa presentasi *PowerPoint* telah dilarang di beberapa perusahaan terkemuka di seluruh dunia dan sebagian besar pengguna *PowerPoint* akan mengakui bahwa mereka lebih memilih opsi alternatif yang jauh lebih mudah dan menyenangkan untuk digunakan jumlahnya sangat mengesankan. Tiga puluh tahun setelah peluncurannya, pengguna *PowerPoint* masih merancang sebanyak 30 juta presentasi setiap hari, di lebih dari satu miliar komputer di seluruh dunia. Sedangkan untuk *Beautiful.ai*, dalam waktu kurang dari satu tahun, ia terus mengumpulkan pengikut setia. Perangkat lunak presentasi baru yang didukung AI telah menjadi pilihan populer di kalangan desainer presentasi visual karena kecerdasannya (kecerdasan buatan), kesederhanaan (alias kemudahan penggunaan) dan keindahan (template yang menarik namun unik). Dan tidak seperti *PowerPoint*, atau alternatif *powerpoint* lainnya, alat ini dirancang untuk non-desainer. Perlahan tapi pasti, “senjata rahasia” ini — yang digunakan oleh pembuat presentasi di lebih dari 18 negara — mulai populer.



Gambar 1. Menu Utama Beautiful .ai

Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

1. Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala

Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

2. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi, Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat .

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

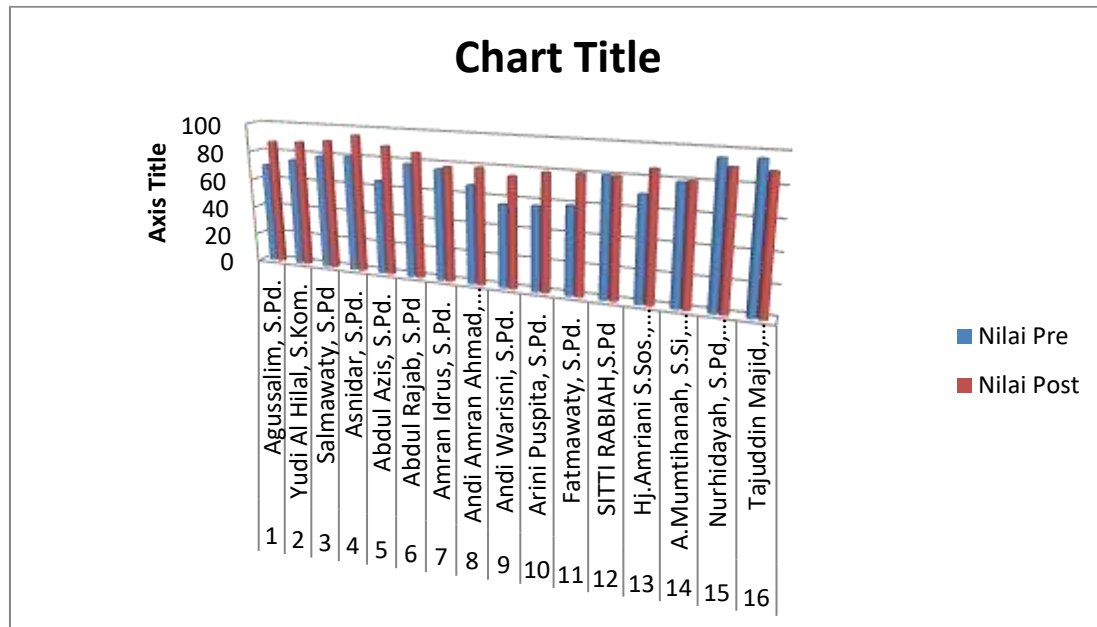
Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran Presentasi berbasis AI. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari *Beautiful.ai* dengan kombinasi animasi dan efek background . Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri Presentasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

4. Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1..

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Format file dokumen <i>Beautiful.ai</i> berbasis AI
2	Tool untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik secara otomatis
3	Aplikasi yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut ?
4	Presentasi Visual menggunakan Media
5	Kegunaan dari format – background adalah
6	Perintah yang digunakan untuk merubah layout pada suatu slide adalah
7	Untuk menambahkan efek animasi pada <i>Beautiful.ai</i> maka pilih
8	Cara menghapus slide yaitu pilih slide yang akan dihapus kemudian pilih menu.
9	Yang tidak termasuk dalam menu insert adalah
10	Yang digunakan untuk menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file presentasi yang lain disebut.



Gambar 2 Hasil Kuesioner

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool Beautiful.ai* berbasis AI untuk pembuatan animasi media pembelajaran secara otomatis. Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain animasi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 2. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari animasi desain media pembelajaran yang mereka buat. Untuk mencapai tujuan dan target keluaran program ini, sebagaimana yang diuraikan di atas, maka lingkup kegiatan program yang akan dilaksanakan meliputi sebagai berikut : Seluruh rangkaian kegiatan dalam program ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur dan tahapan-tahapan yang diperlihatkan pada skema berikut :

1. Pemilihan Peserta

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memilih peserta Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 35 peserta dengan 17 peserta pria dan 18 peserta wanita. Sebagai peserta dalam program ini harus memenuhi beberapa syarat, antara lain:

- Peserta adalah seluruh guru atau pengajar di SMKN 2 Takalar
- Peserta wajib membawa Laptop dan Online
- Peserta memiliki minat untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pembekalan

Dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan dengan perbandingan persentase 30% teori dan 70 % praktek. Kegiatan teori membahas mengenai:

- Pengenalan Media Animasi
- Pengenalan beautiful.ai beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktiknya:

- Membuat materi pembelajaran masing-masing 2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya



Gambar 1. Suasana Pelatihan beautiful.ai kepada Guru-guru SMKN 2 Takalar

Pada Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan yang dibawakan oleh para Dosen Undipa Makassar (Dr. Nasruddin, SE.MM., Muh. Khadafi, SE., MM., Hasrif, S.Kom., MT., Usman, S.E., M.Kom.)



Gambar 2. Suasana Sambutan Bapak wakil Kepala Sekolah bidang Akademik

Pada Gambar 2 menunjukkan dengan antusiasnya Wakil Kepala Sekolah SMKN 2 Takalar Bapak Mahyuddin Rahim, S.Pd. memberikan sambutan sekaligus menjadi peserta pelatihan tersebut.



Gambar 3. Suasana Tanda Tangan MOU antara Undipa Mks dengan SMKN 2 Takalar

Pada Gambar 3 suasana tanda tangan MOU (kerjasama) antara Undipa dan SMKN 2 Takalar yang diwakili Wakil Kepala Sekolah Bapak Wahyudi Rahim, S.Pd. dan dari Undipa diwakili Bapak Dr. Cucut Susanto, S.Kom., M.Si.



Gambar 4 suasana pelatihan langsung dibimbing oleh dosen Undipa bapak Muh. Kahdafi, SE., MM. Dr. Nasaruddin dan Usman, SE., M.Kom

3. Pemantauan Peserta
Kegiatan ini dilaksanakan untuk lebih memahami masalah potensial yang dihadapi oleh para peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang telah diterima setelah mengikuti kegiatan program ini.
4. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan
Kegiatan ini merupakan rangkaian dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang mereka peroleh setelah mengikuti pembekalan. Sehingga secara langsung dapat diketahui kendala-kendala serta alternatif solusi yang timbul.
5. Pembuatan Laporan Kegiatan Program
Rangkaian terakhir yang dilaksanakan dalam program ini adalah membuat laporan, naik laporan tentang pelaksanaan kegiatan ini maupun laporan mengenai hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

Jenis Luaran

Melalui program Pengabdian bagi masyarakat ini, tim pelaksana program akan mendidik sebanyak 43 orang peserta, yang terdiri dari 25 guru Laki-laki dan 18 peserta perempuan. Para Peserta ini diharapkan dapat menjadi tenaga terampil dalam mengajar dengan memanfaatkan beautiful.ai berbasis AI untuk siswa-siswi SMKN 2 takalar.

KESIMPULAN

Dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (beautiful.ai) pada SMKN 2 Takalar ini dapat diambil kesimpulan :

- a. Pengenalan Media Animasi
- b. Pengenalan beautiful.ai beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya

Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 2 Takalar.

DAFTAR PUSTAKA

- Keunggulan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah , diakses tgl 01 Juni 2023.
Zuhdan, 2011, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP, Program Paaca Sarjana UNY.
Cucut Susanto, dkk, 2023, Pkm Media Pembelajaran Berbasis Animasi (Power Point) Pada SMKN 1 Jenepono, Indonesian Collaboration Journal of Community Services Volume 1, No. 1, February 2021, <https://doi.org/10.53067/icjcs>
<https://www.gramedia.com/literasi/media/> diakses tgl 01 Juni 2023
Animasi dalam Media Pembelajaran, <https://btkp-diy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-Pembelajaran> diakses tgl 01 Juni 2023.

UU No. 14 Tahun 2005, tentang Undang-Undang Guru dan Dosen.,LL.Setneg.36 hlm. 2015
Cucut Susanto, 2022, Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Adsense Untuk Mengoptimalkan Iklan Produk Tepat Sasaran Pada Umkm Kabupaten Jeneponto, Jurnal *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, Volume 1, No. 1, February 2021, pp. 1-6, <https://doi.org/10.53067/icjcs.v1i1.1>
<https://guruinovatif.id/course/membuat-materi-presentasi-menggunakan-beautiful-ai>, download jam 17.05, 4 Maret 2024.