

Terbit : 27 Juni 2024

Pelatihan Pembuatan Slide AI dengan ChatGPT 4 untuk Pemuda-Pemudi GPSI Medan Utara

Wilianto^{1*}, B. Ricson Simarmata², Benny³, Jati Putra⁴, Jimmy⁵

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas IBBI, Medan, Indonesia

¹wiliantogan@gmail.com, ²ricson.simarmata0424@gmail.com, ³bennyshen77@gmail.com,
⁴yejinghao@gmail.com, ⁵jimmy_khuang@hotmail.co.id

ABSTRAK

Dalam rangka meningkatkan keterampilan pembuatan slide presentasi di kalangan pemuda-pemudi Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI) Wilayah Medan Utara, sebuah pelatihan menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI) melalui ChatGPT 4 telah diadakan. Pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta dengan kemampuan mengintegrasikan teknologi terkini dalam desain presentasi yang efektif dan menarik. Abstrak ini mendeskripsikan tujuan pelatihan, metodologi yang digunakan, hasil yang dicapai, serta implikasi praktis dan rekomendasi untuk penggunaan AI dalam pembuatan materi presentasi.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, ChatGPT 4, Keterampilan Teknologi, Edukasi Digital

ABSTRACT

Abstract In order to enhance the presentation slide-making skills among the youth of the Pentecostal Church of Sion Indonesia (GPSI) in North Medan area, a training session utilizing Artificial Intelligence (AI) technology through ChatGPT 4 was conducted. This training was designed to equip participants with the ability to integrate the latest technology into effective and engaging presentation designs. This abstract describes the training objectives, methodology used, outcomes achieved, as well as practical implications and recommendations for the use of AI in presentation material creation.

Keywords: Artificial Intelligence, ChatGPT 4, Technology Skills, Digital Education

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, keterampilan presentasi telah menjadi komponen penting dalam pengembangan profesional, terutama bagi para pemuda yang berada di awal karier mereka. Presentasi yang efektif tidak hanya meningkatkan peluang individu dalam berkarier, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi yang merupakan kunci dalam berbagai aspek profesional. Namun, pembuatan slide presentasi yang menarik dan informatif sering kali memakan waktu dan membutuhkan keahlian khusus, terutama dalam hal desain dan penyampaian konten.

Di sisi lain, kemajuan dalam teknologi Artificial Intelligence (AI) telah membuka peluang baru dalam peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam berbagai bidang, termasuk dalam pembuatan slide presentasi. AI, khususnya alat seperti ChatGPT 4, menawarkan kemungkinan untuk

otomatisasi banyak aspek desain grafis dan generasi konten, sehingga memungkinkan pembuat presentasi untuk menghasilkan materi yang lebih menarik dalam waktu yang lebih singkat. Penggunaan AI dalam pembuatan slide tidak hanya mempercepat proses desain, tetapi juga membantu dalam menyediakan analisis data dan visualisasi yang lebih kompleks dan menarik.

Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi AI dapat diintegrasikan dalam proses pembuatan slide untuk membantu pemuda meningkatkan keterampilan presentasi mereka. Pelatihan yang tepat dalam pemanfaatan AI untuk desain presentasi dapat memberikan manfaat signifikan dalam mempersiapkan pemuda untuk kebutuhan profesional masa depan yang semakin mengandalkan teknologi canggih.

Tujuan

Artikel ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana teknologi AI, khususnya ChatGPT 4, dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan pembuatan slide presentasi di kalangan pemuda. Kami akan melihat berbagai cara di mana AI dapat membantu dalam proses ini, dari pengembangan konten otomatis hingga desain grafis yang lebih intuitif, dan bagaimana hal ini dapat diaplikasikan dalam sesi pelatihan dan pengembangan profesional.

Dengan memahami potensi ini, diharapkan pemuda dapat lebih efisien dalam mempersiapkan materi presentasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya konten dan mudah disampaikan, sehingga meningkatkan efektivitas komunikasi mereka dalam berbagai situasi profesional.

LANDASAN TEORI

Artificial Intelligence sebagai konsep dimulai pada tahun 1950-an, ditandai dengan publikasi Alan Turing yang berjudul "Computing Machinery and Intelligence" yang mempertanyakan apakah mesin bisa berpikir. Turing memperkenalkan tes Turing sebagai kriteria kecerdasan buatan. Sejak saat itu, AI telah melalui berbagai fase, mulai dari "musim dingin AI," periode di mana minat dan pendanaan menurun, hingga kebangkitannya di abad 21 ini, didorong oleh peningkatan kapasitas komputasi dan data besar.

Pada dekade terakhir, kemajuan dalam pembelajaran mesin dan jaringan saraf telah memungkinkan aplikasi AI yang lebih luas dan lebih efektif. Teknologi ini tidak hanya mampu mengotomatisasi tugas-tugas rutin tetapi juga menghasilkan wawasan dan analisis yang kompleks, membuka potensi baru dalam desain grafis dan pembuatan konten presentasi.

Definisi Artificial Intelligence

AI secara umum dapat didefinisikan sebagai simulasi kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakan mereka. AI dapat dikategorikan menjadi dua tipe utama:

1. **AI Lemah (Narrow AI):** Dirancang dan dilatih untuk tugas khusus. Contohnya adalah asisten virtual seperti Siri atau Alexa.
2. **AI Kuat (General AI):** Sistem dengan kecerdasan umum yang mampu menyelesaikan tugas apapun, setara atau bahkan melampaui kapabilitas manusia.

Dalam konteks presentasi, AI umumnya digunakan dalam bentuk AI lemah, di mana algoritma khusus dikembangkan untuk mengoptimalkan desain slide, penyusunan konten, dan visualisasi data.

2.1. Aplikasi AI dalam Pembuatan Presentasi



Gambar 1. Aplikasi Utama dalam Presentasi

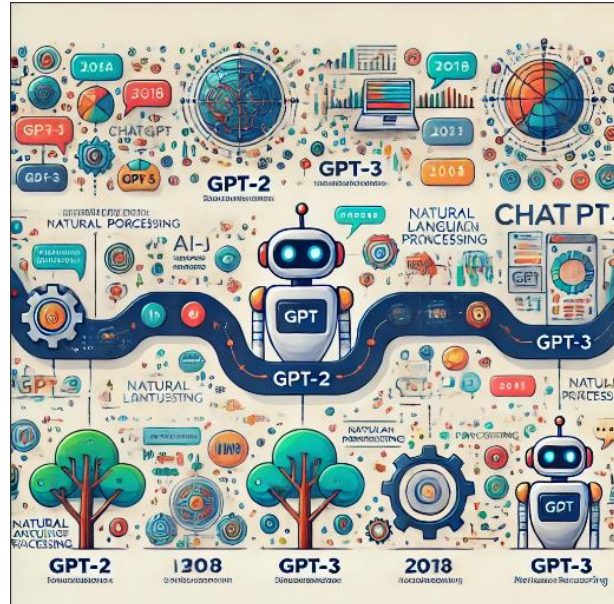
AI telah mulai mengubah cara presentasi dibuat dan disampaikan. Berikut adalah beberapa aplikasi utama AI dalam pembuatan presentasi:

1. **Generasi Konten:** AI dapat digunakan untuk menulis teks atau menghasilkan ide-ide kreatif berdasarkan tema yang diberikan. Misalnya, ChatGPT dan alat lain yang serupa dapat membantu menyusun outline presentasi atau bahkan teks lengkap berdasarkan input pengguna.
2. **Desain Grafis Otomatis:** Algoritma AI seperti yang digunakan dalam tools seperti Canva atau Visme membantu pengguna menciptakan desain slide yang menarik dengan rekomendasi tata letak yang dinamis berdasarkan konten yang ada.
3. **Analisis Data dan Visualisasi:** AI dapat menganalisis kumpulan data besar dan menyarankan atau bahkan membuat grafik atau visual yang paling efektif untuk menampilkan data tersebut dalam slide.
4. **Pelatihan dan Feedback:** AI juga dapat digunakan untuk melatih individu dalam keterampilan presentasi. Misalnya, Microsoft Presenter Coach menggunakan AI untuk memberikan feedback real-time tentang kecepatan bicara, penggunaan kata pengisi, dan bahasa tubuh.

Integrasi AI dalam pembuatan presentasi tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyampaian informasi tetapi juga memberikan peluang untuk personalisasi dan inovasi yang lebih besar. Seiring teknologi terus berkembang, diharapkan aplikasi AI dalam presentasi akan menjadi lebih canggih, memberikan nilai tambah yang signifikan bagi para profesional di semua bidang.

ChatGPT 4 merupakan iterasi terbaru dari serangkaian model bahasa generatif yang dikembangkan oleh OpenAI. Sebagai kelanjutan dari versi-versi sebelumnya, ChatGPT 4 membawa peningkatan signifikan dalam hal pemahaman dan generasi bahasa, menjadikannya alat yang sangat berharga dalam konteks pembuatan konten, termasuk dalam pembuatan slide presentasi. Artikel ini akan mengeksplorasi evolusi ChatGPT hingga mencapai versi keempat ini serta kemampuannya dalam membantu pembuatan konten yang efektif dan menarik.

Evolusi ChatGPT



Gambar 2. Evolusi ChatGPT

ChatGPT pertama kali diperkenalkan sebagai model berbasis pada GPT (Generative Pre-trained Transformer) yang dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan teks yang koheren dan kontekstual berdasarkan input yang diberikan. Sejak versi pertama, tiap iterasi ChatGPT telah mengalami peningkatan dalam beberapa aspek utama:

1. **Pemahaman Konteks yang Lebih Baik:** Setiap versi baru ChatGPT menunjukkan peningkatan dalam memahami nuansa dan konteks dari teks input, memungkinkan respons yang lebih akurat dan relevan.
2. **Kemampuan Generasi Bahasa yang Ditingkatkan:** Mulai dari pembuatan jawaban sederhana hingga menghasilkan artikel atau laporan yang kompleks, kemampuan generatif ChatGPT terus berkembang.
3. **Adaptasi dengan Berbagai Format dan Media:** ChatGPT telah ditingkatkan untuk bekerja tidak hanya dalam teks tetapi juga untuk mendukung pembuatan konten multimedia.

Kemampuan ChatGPT 4

ChatGPT 4 membawa beberapa kemampuan baru yang signifikan yang sangat berguna dalam pembuatan konten:

1. **Pemrosesan Bahasa Alami yang Lanjut:** ChatGPT 4 dapat memahami dan memanipulasi bahasa dengan kecanggihan yang lebih besar, memungkinkan pembuatan konten yang lebih alami dan menarik.
2. **Kustomisasi Respons:** Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang instruksi pengguna, ChatGPT 4 dapat menyesuaikan gaya dan nada bahasanya sesuai dengan kebutuhan spesifik konten yang diinginkan.
3. **Integrasi dengan Alat Lain:** ChatGPT 4 dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam alat pembuatan konten lainnya, memperkaya proses kreatif dengan kemampuannya untuk menyarankan ide-ide baru atau alternatif penyelesaian masalah.

4. **Optimalisasi untuk Pembuatan Slide Presentasi:** Dalam konteks pembuatan slide presentasi, ChatGPT 4 dapat membantu dalam penyusunan outline, generasi teks untuk slide, dan bahkan memberi saran untuk desain dan layout berdasarkan konten yang dihasilkan.

Aplikasi dalam Pembuatan Konten

Dalam pembuatan slide presentasi, ChatGPT 4 dapat digunakan untuk:

1. **Generasi Ide:** Memberikan ide-ide inovatif untuk tema presentasi atau membantu menyusun kerangka presentasi.
2. **Penulisan dan Pengeditan Teks:** Menghasilkan atau mengedit teks untuk slide yang menjaga kohesi dan koherensi seluruh presentasi.
3. **Feedback dan Revisi:** Memberikan saran untuk perbaikan berdasarkan aturan desain slide dan praktik terbaik dalam penyajian.

Evolusi ChatGPT hingga versi keempatnya telah membuka banyak kemungkinan baru dalam pembuatan konten. Dengan kemampuan bahasa yang semakin canggih dan adaptasi yang luas terhadap kebutuhan pengguna, ChatGPT 4 menjadi alat yang sangat berguna dan serbaguna untuk siapa saja yang terlibat dalam pembuatan konten, khususnya dalam konteks pembuatan slide presentasi yang efektif dan menarik. Kehadiran alat ini menandakan langkah besar dalam bagaimana AI dapat digunakan untuk memperkaya dan mempercepat proses kreatif.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pendekatan Riset: Deskripsi Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif untuk Evaluasi Penggunaan AI dalam Presentasi

Pendahuluan

Tabel 1: Metodologi Riset untuk Evaluasi Penggunaan AI dalam Presentasi

Metode Riset	Deskripsi	Tujuan
Kualitatif	Wawancara mendalam, Diskusi kelompok terarah, Observasi	Memahami persepsi dan pengalaman pengguna secara mendalam, Mengumpulkan insight subjektif
Kuantitatif	Survei dengan kuesioner, Analisis statistik, Pengujian Usability	Mengukur efektivitas dan efisiensi penggunaan AI, Mendapatkan data kuantitatif yang bisa diolah secara statistik

Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Artificial Intelligence (AI), khususnya ChatGPT 4, dalam pembuatan presentasi, pendekatan riset yang digunakan meliputi metode kualitatif dan kuantitatif. Kedua metode ini memberikan wawasan yang komprehensif dan mendalam mengenai kinerja, penerimaan, dan dampak AI pada proses desain dan penyampaian presentasi.

Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif dalam riset ini fokus pada pengumpulan data melalui wawancara, diskusi kelompok terarah (focus group discussion), dan observasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif pengguna:

1. **Wawancara:** Mengadakan wawancara mendalam dengan para pengguna ChatGPT 4, termasuk pembicara profesional, desainer presentasi, dan akademisi untuk memahami pengalaman dan perspektif mereka terhadap AI dalam pembuatan slide.
2. **Diskusi Kelompok:** Mengorganisir sesi diskusi dengan kelompok pengguna untuk mengeksplorasi pandangan kolektif dan dinamika interaksi pengguna dengan teknologi.
3. **Observasi:** Mengobservasi penggunaan ChatGPT 4 dalam situasi nyata saat sesi pembuatan dan penyampaian presentasi untuk menilai intuitivitas dan efektivitas dalam penggunaan sehari-hari.

Pendekatan Kuantitatif

Metode kuantitatif mengandalkan pengumpulan data numerik dan statistik untuk mengukur efektivitas dan efisiensi ChatGPT 4 dalam pembuatan presentasi:

1. **Survei:** Distribusi kuesioner kepada sejumlah besar pengguna untuk mendapatkan data kuantitatif tentang kepuasan, kecepatan pembuatan slide, dan kualitas output.
2. **Analisis Statistik:** Menggunakan metode statistik untuk menganalisis data survei, mencakup analisis regresi dan pengujian hipotesis untuk menentukan signifikansi dan kekuatan hubungan antara penggunaan ChatGPT 4 dan kualitas presentasi yang dihasilkan.
3. **Pengujian Usability:** Melaksanakan tes kegunaan untuk mengukur seberapa mudah dan efektif pengguna dapat memanfaatkan ChatGPT 4 untuk tugas-tugas pembuatan presentasi.

3.2 Data dan Analisis: Sumber Data, Cara Pengumpulan, dan Metode Analisis yang Digunakan untuk Menilai Efektivitas ChatGPT 4

Sumber Data

Tabel 2: Data dan Analisis dalam Evaluasi Efektivitas ChatGPT 4

Aspek Evaluasi	Sumber Data	Cara Pengumpulan	Metode Analisis
Feedback Pengguna	Respon survei, Wawancara	Survei online, Wawancara langsung	Analisis deskriptif, Analisis tematik
Performa Teknis	Log aktivitas pengguna	Tracking software	Analisis statistik
Kualitas Konten	Sampel slide dan presentasi	Review manual oleh panel ahli	Penilaian kualitatif

Data untuk analisis ini diperoleh dari:

1. **Feedback Pengguna:** Tanggapan langsung dari pengguna setelah menggunakan ChatGPT 4.
2. **Performa Teknis:** Data log kegiatan pengguna yang mencatat waktu penggunaan, jenis tugas yang dilakukan, dan efisiensi proses.
3. **Kualitas Konten:** Sampel slide dan presentasi yang dihasilkan menggunakan ChatGPT 4 yang dinilai oleh panel ahli.

Cara Pengumpulan Data



Gambar 3. Foto PKM Universitas IBBI dengan Komunitas Muda/i Gereja Pentakosta Sion Indonesia (GPSI) Wilayah Medan Utara

Data dikumpulkan melalui:

1. **Instrumen Online:** Penggunaan alat survei online untuk mengumpulkan respons pengguna secara luas.
2. **Software Tracking:** Penggunaan software untuk melacak dan merekam interaksi pengguna dengan ChatGPT 4 selama proses pembuatan slide.
3. **Review Manual:** Pengumpulan dan evaluasi konten yang dihasilkan oleh pengguna dengan bantuan ChatGPT 4 oleh tim penilai.

Metode Analisis

Analisis data dilakukan menggunakan:

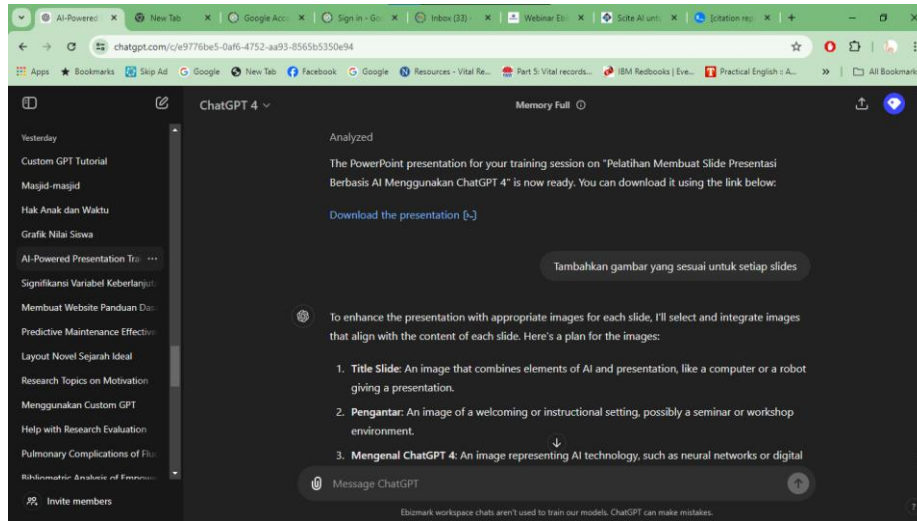
1. **Analisis Deskriptif:** Menyediakan gambaran umum statistik dari data yang dikumpulkan.
2. **Analisis Korelasi:** Menentukan hubungan antara variabel-variabel seperti waktu pembuatan slide dan kepuasan pengguna.
3. **Analisis Tematik:** Untuk data kualitatif, menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari feedback dan wawancara.

Dengan menggabungkan kedua pendekatan riset ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan evaluasi yang holistik dan beragam tentang penggunaan ChatGPT 4 dalam pembuatan presentasi.

ANALISA HASIL IMPLEMENTASI

Efektivitas ChatGPT 4: Analisis Hasil Penggunaan ChatGPT dalam Pembuatan Slide, Termasuk Kecepatan Pembuatan dan Kualitas Konten

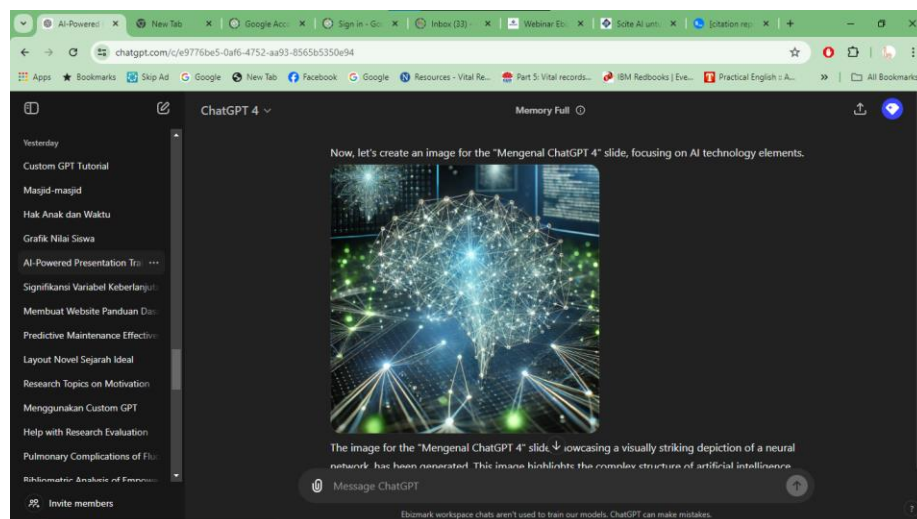
Analisis Efektivitas



Gambar 4. ChatGPT 4 untuk membuat Slide Presentasi

Penggunaan ChatGPT 4 dalam pembuatan slide presentasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi dan kualitas konten. Kecepatan pembuatan slide meningkat karena ChatGPT 4 mampu secara otomatis menghasilkan teks dan layout berdasarkan parameter yang diberikan oleh pengguna. Dalam hal kualitas konten, AI ini memberikan teks yang tidak hanya relevan tetapi juga kohesif dan koheren, memungkinkan pembuat presentasi untuk menyampaikan poin-poin kunci dengan lebih efektif.

Metodologi Pengukuran



Gambar 5. Hasil Illustrasi Gambar dari ChatGPT 4 (Dall-E)

Kecepatan pembuatan diukur dengan membandingkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan slide menggunakan ChatGPT 4 versus metode tradisional. Kualitas konten dinilai melalui survey kepuasan pengguna, yang mencakup aspek kejelasan, relevansi, dan daya tarik visual slide.

Manfaat dan Tantangan: Diskusi tentang Keuntungan Penggunaan ChatGPT 4 dan Hambatan yang Dihadapi Selama Proses Implementasi

Manfaat Penggunaan ChatGPT 4



Gambar 6. Contoh Slide Presentasi hasil dari ChatGPT 4

ChatGPT 4 membawa berbagai manfaat dalam pembuatan slide presentasi:

1. **Peningkatan Produktivitas:** Otomatisasi pembuatan konten dan layout mempercepat proses desain slide.
2. **Konsistensi Konten:** ChatGPT 4 memastikan bahwa semua slide dalam satu presentasi mempertahankan konsistensi gaya dan nada.
3. **Personalisasi:** Kemampuan AI untuk menyesuaikan output berdasarkan preferensi pengguna meningkatkan relevansi dan personalisasi dari slide yang dihasilkan.

Tantangan dalam Implementasi

Meskipun bermanfaat, beberapa hambatan tetap ada saat mengimplementasikan ChatGPT 4:

1. **Kurva Pembelajaran:** Pengguna mungkin memerlukan waktu untuk memahami semua fitur dan optimalisasi penggunaan ChatGPT 4.
2. **Ketergantungan pada Data:** Efektivitas ChatGPT 4 sangat bergantung pada kualitas dan jumlah data yang diberikan, yang bisa membatasi kreativitas atau menghasilkan output yang tidak diinginkan.
3. **Biaya Implementasi:** Biaya lisensi dan integrasi ChatGPT 4 mungkin menjadi pertimbangan bagi beberapa organisasi atau individu.

Studi Kasus: Kasus Penggunaan ChatGPT 4 dalam Konteks Akademis dan Profesional

Konteks Akademis

Di sebuah universitas, seorang dosen menggunakan ChatGPT 4 untuk merancang materi kuliah. Dosen tersebut menemukan bahwa dengan ChatGPT 4, ia dapat dengan cepat mengembangkan slide yang menarik dan informatif yang meningkatkan keterlibatan mahasiswa. AI ini juga digunakan untuk membuat soal ujian dan bahan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus kursusnya.

Konteks Profesional

Dalam sebuah perusahaan teknologi, tim pemasaran menggunakan ChatGPT 4 untuk membuat presentasi untuk peluncuran produk. ChatGPT 4 membantu tim dalam menghasilkan narasi produk yang menarik dan visual yang menarik, secara signifikan mengurangi waktu yang diperlukan untuk persiapan. Hasilnya, presentasi tersebut sangat berhasil, dengan feedback positif dari stakeholder dan peningkatan minat pelanggan.

Studi kasus ini menunjukkan bahwa ChatGPT 4 dapat efektif dalam berbagai setting, membantu pengguna dari berbagai latar belakang dalam mengoptimalkan proses pembuatan slide dan meningkatkan kualitas presentasi mereka. Namun, penting untuk mempertimbangkan dan mengatasi tantangan yang dapat muncul untuk memaksimalkan potensi penuh dari teknologi ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan Utama: Ringkasan Temuan dan Implikasi Praktis Penggunaan AI dalam Pembuatan Slide

Penggunaan ChatGPT 4 dalam proses pembuatan slide presentasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi dan efektivitas. AI ini memudahkan pembuatan konten yang koheren dan menarik, mempercepat proses desain, dan memungkinkan personalisasi yang lebih besar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa ChatGPT 4 dapat secara dramatis mengubah cara presentasi disiapkan, dengan mengurangi beban kerja dan memperkaya kualitas materi presentasi.

Implikasi praktis dari penggunaan AI seperti ChatGPT 4 sangat luas. Organisasi dan individu di bidang akademis dan profesional dapat mengadopsi AI ini untuk meningkatkan kualitas visual dan isi dari materi presentasi mereka. ChatGPT 4 juga menawarkan kemungkinan untuk standarisasi presentasi sambil tetap memungkinkan kustomisasi yang luas, menjadikannya alat yang sangat berharga untuk komunikasi dan pendidikan.

Rekomendasi: Saran untuk Penelitian Lebih Lanjut dan Penggunaan ChatGPT 4 dalam Praktik Pembuatan Slide

Untuk Penelitian Lebih Lanjut:

1. **Evaluasi Jangka Panjang:** Studi longitudinal untuk mengevaluasi efek penggunaan berkelanjutan ChatGPT 4 pada kualitas dan efektivitas presentasi.
2. **Dampak pada Pembelajaran dan Retensi:** Menilai bagaimana materi presentasi yang dibuat dengan ChatGPT 4 mempengaruhi pembelajaran dan retensi informasi pada audiens.
3. **Kustomisasi dan Interaktivitas:** Meneliti potensi pengembangan ChatGPT 4 untuk menciptakan presentasi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap feedback audiens secara real-time.

Untuk Praktik Pembuatan Slide:

1. **Pelatihan dan Pendidikan:** Mengembangkan modul pelatihan untuk pengguna, khususnya di sektor pendidikan dan korporat, untuk memaksimalkan pemanfaatan ChatGPT 4 dalam pembuatan slide.
2. **Integrasi dengan Alat Lain:** Mendorong integrasi ChatGPT 4 dengan perangkat lunak presentasi lain seperti PowerPoint atau Google Slides untuk menyediakan solusi all-in-one yang lebih efisien.
3. **Kebijakan Privasi dan Keamanan:** Menyusun kebijakan yang jelas mengenai penggunaan data dan privasi untuk memastikan bahwa semua konten yang dihasilkan melalui ChatGPT 4 aman dan mematuhi regulasi yang relevan.

Kesimpulan dan rekomendasi ini bertujuan untuk memberikan arah bagi pengembangan lebih lanjut dalam teknologi AI dalam pembuatan slide dan untuk memastikan bahwa penggunaannya memberikan nilai tambah yang signifikan dalam berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- An, Y. O. (2023). ChatGPT in Higher Education: Design Teaching Model Involving Chatgpt. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 24(1), 47-56.
doi:<https://doi.org/10.54254/2753-7048/24/20230560>
- Asay, C. D. (2020). Independent Creation in a World of AI. *FIU Law Review*, 14(2).
doi:<https://doi.org/10.25148/lawrev.14.2.5>
- Borocki, J. J. (2023). Empowering Content Creation with Generative AI in Metaverse. *19th International Scientific Conference on Industrial Systems.*, 1, 554-559.
doi:https://doi.org/10.24867/is-2023-vp1.1-14_07941
- ChatGPT: Educational Artificial Intelligence. (2023). *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 12(2), 84-91.
doi:<https://doi.org/10.30534/ijatcse/2023/091222023>
- Dempere, J. M. (2023). The Impact of ChatGPT on Higher Education. *Frontiers in Education*, 8.
doi:<https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1206936>
- Malakar, P. a. (2024). Generative AI Tools for Collaborative Content Creation. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 44(3), 151-157.
doi:<https://doi.org/10.14429/djlit.44.3.19698>
- Park, Y. a. (2024). Role of AI in Blended Learning: A Systematic Literature Review. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(1), 164-196.
doi:<https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i1.7566>

-
- Polat, H. T. (2024). A Bibliometric Analysis of Research on ChatGPT in Education. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 7(1), 59-85. doi:<https://doi.org/10.46328/ijte.606>
- Rezwana, J. a. (2022). Identifying Ethical Issues in AI Partners in Human-AI Co-Creation. doi:<https://doi.org/10.48550/arxiv.2204.07644>
- Xie, X. (2023). Influence of AI-Driven Inquiry Teaching on Learning Outcomes. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18(23), 59-70. doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v18i23.45473>
- Zheng, C. W. (t.thn.). Telling Stories from Computational Notebooks: AI-Assisted Presentation Slides Creation for Presenting Data Science Work. doi:<https://doi.org/10.48550/arxiv.2203.11085>