

Peningkatan Keterampilan Pembuatan Presentasi Berbasis Kecerdasan Buatan Pada Pemuda Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat

Wahyu Pramusinto^{1*}, Ika Susanti², Ferdiansyah³, Putri Hayati⁴, Sejati Waluyo⁵

^{1,3,4,5}Fakultas Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

²Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}wahyu.pramusinto@budiluhur.ac.id, ²ika.susanti@budiluhur.ac.id, ³ferdiansyah@budiluhur.ac.id,

⁴putri.hayati@budiluhur.ac.id, ⁵sejati.waluyo@budiluhur.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak – Organisasi Pemuda Karang Taruna mempunyai peranan penting sebagai penggerak sosial di perkotaan, Pada Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat menjalankan fungsi sebagai penggerak para pemuda untuk aktif diberbagai kegiatan sosial. Namun, banyak anggota menghadapi kendala mengemas ide dan program kerja menjadi presentasi visual yang komunikatif karena keterbatasan keterampilan desain grafis dan waktu pengerjaan. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan literasi digital pemuda melalui pelatihan pembuatan presentasi menggunakan kecerdasan buatan(AI). Kegiatan meliputi empat tahapan mulai dari persiapan, sosialisasi pemahaman dasar kecerdasan buatan, pelatihan praktik langsung, serta evaluasi dan pendampingan. Pelatihan yang diikuti oleh pengurus dan pemuda Karang Taruna ini berjalan lancar dan penuh antusiasme. Melalui praktik langsung, peserta berhasil memahami pemanfaatan kecerdasan buatan dan mempraktikkan penyusunan instruksi untuk menghasilkan desain visual presentasi yang profesional. Peserta kini mampu merancang presentasi interaktif secara mandiri dalam waktu singkat. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kreativitas, efisiensi kerja, dan kepercayaan diri pemuda dalam menyampaikan aspirasi program kepada masyarakat maupun pemangku kepentingan.

Kata Kunci: Karang Taruna, Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Pelatihan Presentasi, Pengabdian Masyarakat

Abstract – The Karang Taruna youth organization plays a vital role as a social driver in urban areas, specifically, the Duri Pulo chapter in Central Jakarta mobilizes young people to participate actively in various social activities. However, many members face challenges in translating their ideas and work programs into communicative visual presentations due to limited graphic design skills and time constraints. This Community Service Program (PKM) aims to enhance the digital literacy of these youths through training on creating presentations using artificial intelligence (AI). The initiative comprises four stages: preparation, an introduction to basic AI concepts, hands-on practical training, and a final phase of evaluation and mentoring. Attended by Karang Taruna administrators and youth members, the training proceeded smoothly and was met with great enthusiasm. Through hands-on practice, participants successfully grasped the utility of AI and learned to craft prompts to generate professional visual presentation designs. Participants are now capable of independently designing interactive presentations within a short timeframe. The training proved effective in boosting the youths' creativity, work efficiency, and confidence in communicating their program initiatives to the community and stakeholders.

Keywords: Karang Taruna, Artificial Intelligence, Digital Literacy, Presentation Training, Community Service

1. PENDAHULUAN

Organisasi kepemudaan Karang Taruna merupakan pilar strategis dalam pengembangan kepemudaan dan kesejahteraan sosial di tingkat desa maupun kelurahan. Di wilayah perkotaan dinamis seperti RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat, Karang Taruna dituntut untuk senantiasa adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan transformasi digital pada era Society 5.0 (Saharuddin et al., 2025). Pengurus dan anggota Karang Taruna juga terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam strategi pemberdayaan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, penguatan peran perempuan, serta membangun sinergi dengan sektor swasta guna membuka peluang pasar dan transfer pengetahuan (Apriliana & Pujiyanto, 2024). Untuk mendukung keberhasilan agenda tersebut, kemampuan komunikasi publik dan presentasi visual yang efektif menjadi sebuah keharusan mutlak.

Namun, observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan bersama jajaran pengurus Karang Taruna di wilayah RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat menunjukkan bahwa kendala utama tidak hanya terletak pada keterbatasan keahlian desain grafis, tetapi yang lebih mendasar adalah kebingungan dalam merumuskan ide pokok presentasi dan menyusun alur poin-poin penting pada setiap slide. Proses merangkum informasi program kerja yang kompleks menjadi poin-poin gagasan yang terstruktur dan komunikatif kerap memakan waktu lama (Choudhouri et al., 2026). Akibatnya, slide yang dihasilkan cenderung monolog, sarat dengan teks panjang, tidak beraturan poin utamanya, dan kurang menarik bagi audiens (Purwatiningsih & Asri, 2026). Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya penyampaian pesan program kerja saat paparan di hadapan pihak kelurahan, sponsor, maupun warga masyarakat.

Seiring dengan kemajuan teknologi Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) yang didorong oleh arsitektur Large Language Models (LLM) dan Natural Language Processing (NLP), penciptaan konten visual dan dokumen kini dapat dilakukan secara otomatis melalui instruksi bahasa manusia atau penyusunan instruksi (Briliansah et al., 2026). Secara teoritis dan praktis, salah satu platform AI generatif yang paling relevan untuk mengatasi kendala merumuskan presentasi adalah Gamma AI (Gamma App). Gamma AI merupakan aplikasi web modern berbantuan AI yang menggunakan sistem kartu fleksibel, sehingga konten dapat mengalir secara dinamis dan responsif (Tahir & Kurniyan, 2025).

Adapun kemampuan dan fitur unggulan yang dimiliki oleh Gamma AI dalam mendukung efisiensi pembuatan presentasi mencakup generasi otomatis presentasi dari teks atau draf kerangka, penataan tata letak instan dengan satu klik, harmonisasi tema visual dan palet warna otomatis, asisten penyuntingan teks AI, hingga integrasi media interaktif dan ekspor multimedia ke format PDF atau PowerPoint (.pptx) (Zulfah, 2026). Melalui kapabilitas ini, solusi pembuatan presentasi kini bergeser pada penguasaan kerangka berpikir, di mana pengguna cukup berfokus memikirkan ide gagasan dan merumuskan poin pokok tiap slide, lalu mengimplementasikannya secara langsung ke dalam Gamma App agar terbentuk slide presentasi yang sangat interaktif, estetis, dan menarik.

Berbagai studi terdahulu telah membuktikan bahwa pengintegrasian teknologi AI generatif dalam program pelatihan literasi digital kepemudaan berhasil meningkatkan produktivitas dan kecepatan penyelesaian tugas organisasi, serta memberikan peningkatan pemahaman dan menumbuhkan pola pikir analitis dalam merumuskan pemecahan masalah (Sahputra et al., 2026). Namun, pada kondisi saat ini di lapangan, anggota Karang Taruna masih sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide-ide kreatif untuk menyusun presentasi kegiatan, serta masih sangat kurangnya pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk membuat presentasi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan pelatihan yang diinisiasi oleh penulis guna mengatasi kendala-kendala tersebut.

Berdasarkan permasalahan nyata yang terkait penyusunan presentasi visual dan minimnya literasi AI yang dihadapi oleh mitra pengabdian Karang Taruna RW 07, Kelurahan Duri Pulo, Kecamatan Gambir, Jakarta Pusat tersebut, penulis bersama tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melaksanakan program pelatihan intensif bertajuk "Peningkatan Keterampilan Pembuatan Presentasi Berbasis Kecerdasan Buatan pada Pemuda Karang Taruna Duri Pulo Jakarta Pusat". Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan edukasi komprehensif mengenai literasi digital, pemahaman etika pemanfaatan AI, serta keterampilan praktis pengoperasian aplikasi presentasi berbasis AI. Melalui program ini, diharapkan pemuda Karang Taruna dapat meningkatkan produktivitas, menghemat waktu kerja, serta memiliki keunggulan kompetitif dalam menyusun materi presentasi yang profesional dan berdaya jual tinggi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menerapkan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang dalam lima tahapan sistematis untuk menjamin efektivitas transfer pengetahuan serta keberlanjutan dampak bagi Karang Taruna Jakarta Pusat, yaitu:

2.1. Tahap Perencanaan dan Penjadwalan

Tim kegiatan menyusun jadwal pelaksanaan, mengurus perizinan kemitraan dengan pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat, serta menyiapkan modul panduan dan sarana teknis. Penjadwalan terencana ini dilakukan untuk memastikan seluruh tahapan pelatihan berjalan secara rinci, efisien, dan tepat waktu.

2.2. Tahap Analisis Kebutuhan Mitra

Pengumpulan data kebutuhan dilakukan melalui wawancara langsung bersama perwakilan pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital peserta, spesifikasi perangkat yang dimiliki, serta kebutuhan riil penyusunan dokumen presentasi organisasi sebagai dasar penyusunan materi pelatihan.

2.3 Tahap Sosialisasi dan Edukasi Dasar AI

Peserta dibekali pemahaman mendasar mengenai teknik penyusunan kerangka presentasi yang efektif serta pengenalan fitur utama Gamma App. Pelatihan berfokus pada cara mengekstrak ide menjadi poin-poin kunci yang ringkas dan padat untuk tiap slide, sehingga informasi mudah dipahami. Selain itu, peserta diajarkan strategi penempatan poin yang proporsional pada setiap slide, mulai dari penentuan judul utama, penyusunan narasi latar belakang, perumusan program kerja, hingga rincian anggaran. sebelum dimasukkan ke dalam Gamma App agar AI dapat mengeksekusi tampilan visual secara optimal.

2.4. Tahap Pelatihan Praktik Kerja

Pada tahap ini, peserta dibimbing secara step-by-step merancang kerangka slide yang sistematis, mulai dari pemetaan latar belakang masalah, perumusan solusi program Karang Taruna, hingga rincian anggaran. Selanjutnya, peserta menginput poin-poin ide tersebut ke dalam Gamma App untuk mengeksekusi dan menghasilkan tampilan slide presentasi yang visual, interaktif, dan komunikatif secara instan.

2.5. Tahap Evaluasi dan Pendampingan

Penilaian dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil akhir slide presentasi peserta dengan menggunakan rubrik evaluasi visual yang terukur, mencakup aspek materi yang disampaikan, kerapian layout, dan kesesuaian desain. Selain itu, tingkat penguasaan materi diukur secara mendalam melalui uji pemahaman dalam sesi tanya jawab interaktif, guna memastikan setiap peserta mampu memahami serta menjelaskan kembali poin-poin utama yang telah dipelajari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bagi pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dalam penyusunan media presentasi organisasi secara efektif dan efisien. Rangkaian kegiatan ini dirancang secara terstruktur dan partisipatif, Alur pelaksanaan kegiatan PKM digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM

3.1. Tahap Persiapan dan Pendataan Mitra

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan persiapan presentasi oleh instruktur sekaligus mendata kondisi mitra secara langsung di lapangan. Suasana kegiatan tampak kondusif dengan hadirnya Ketua Karang Taruna Jakarta Pusat beserta para pengurus, yang juga didampingi oleh warga sekitar yang antusias mengikuti jalannya acara. Di saat yang sama, terlihat salah satu anggota tim pengabdian sedang mendata setiap peserta yang hadir untuk memastikan ketertiban dan kelengkapan data awal.

Fokus utama pada tahap ini dialihkan pada penyiapan kelengkapan presentasi, di mana instruktur mempersiapkan project serta perangkat laptop yang dibawa, didukung oleh fasilitas proyektor yang telah disediakan oleh Karang Taruna. Melalui pendataan dan penyiapan sarana ini, tim mengidentifikasi kendala teknis serta pemahaman awal peserta, sehingga sesi pelatihan dapat berlangsung efektif dan tepat sasaran.



Gambar 2. Persiapan dan pendataan para peserta PKM

3.2. Tahap Pemaparan Materi dan Demonstrasi Gamma App

Pada sesi ini, pemateri menyampaikan penjelasan mengenai strategi penyusunan kerangka presentasi yang efektif serta teknik menentukan poin-poin kunci pada setiap slide. Fokus utama materi ditujukan pada cara merangkum dokumen atau gagasan organisasi yang panjang menjadi ringkasan yang padat, berbobot, dan tidak menumpuk dalam satu tampilan.

Untuk memudahkan pemahaman seluruh peserta, pemateri memanfaatkan proyektor dalam menjelaskan alur pemetaan ide secara berurutan mulai dari penentuan judul utama, penyusunan narasi latar belakang, perumusan program kerja Karang Taruna, hingga rincian alokasi anggaran dan penutup.



Gambar 3. Pemaparan materi dan demo penggunaan Gamma App

3.3. Tahap Praktikum Mandiri Berbasis Perangkat Seluler

Setelah pemaparan materi dan peragaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh para peserta. Keterbatasan jumlah laptop di lapangan tidak menjadi hambatan, sebab kegiatan praktik tetap berjalan lancar dengan memanfaatkan ponsel pintar masing-masing peserta.

Dengan memanfaatkan halaman web Gamma App yang mudah diakses dari ponsel, para peserta dibimbing untuk menyusun kerangka presentasi, memasukkan poin ide pada setiap slide, serta memilih tampilan visual secara mandiri. Penggunaan ponsel pintar ini terbukti praktis dan memudahkan peserta dalam menghasilkan draf presentasi organisasi yang rapi, modern, dan menarik.



Gambar 3. Sesi praktikum secara mandiri

3.4. Tahap Evaluasi Karya dan Penutupan Kegiatan

Tahap akhir kegiatan diisi dengan sesi penilaian terhadap hasil presentasi yang telah disusun oleh peserta. Tim memberikan masukan serta saran perbaikan terkait kerapian alur poin dan pemilihan tampilan pada Gamma App. Berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab interaktif, para peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam merancang draf presentasi secara mandiri.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan kapasitas literasi digital pengurus Karang Taruna Jakarta Pusat dalam menyusun media presentasi organisasi yang efektif, komunikatif, dan modern. Melalui integrasi pemaparan materi konseptual, demonstrasi berbasis proyektor, serta praktikum mandiri memanfaatkan kecerdasan buatan Gamma App, peserta mampu mentransformasikan gagasan program kerja yang kompleks menjadi struktur poin slide yang logis dan menarik. Penggunaan perangkat smartphone terbukti menjadi solusi praktis dan fleksibel yang mengatasi keterbatasan infrastruktur laptop tanpa mengurangi kualitas luaran presentasi.

REFERENCES

- Apriliansa, E. M., & Pujiyanto, W. E. (2024). Analisis Peran Organisasi Karang Taruna Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Gelam. *Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 2(1), 213–223. <https://doi.org/10.59059/jupiekess.v2i1.896>
- Briliansah, M. D., Sari, N. P., & Susanto, E. (2026). ANALISIS EFEKTIVITAS GENERATIVE AI DALAM PROSES KREATIF PRODUKSI KONTEN MULTIMEDIA DIGITAL. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(4). <https://doi.org/10.62281/dkdjt653>
- Choudhouri, A., Setianto, A. P., Elyasa, V. V., Aziza, L. R., & Ramzy, M. F. (2026). Studi Literatur: Hambatan Komunikasi dalam Organisasi Karang Taruna dan Dampaknya terhadap Efektivitas Organisasi. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 6(2), 30409–30413. <https://doi.org/10.31004/joecy.v6i2.11436>

- Purwatiningsih, A., & Asri, A. A. K. (2026). Pelatihan Penyusunan Media Presentasi Berbasis AI untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SMK. *Jurnal Pengabdian West Science*, 5(02), 425–432. <https://doi.org/10.58812/jpws.v5i02.3210>
- Saharuddin, S., Amaliah, Y., & Ismail, A. (2025). PENGEMBANGAN KARANG TARUNA DIGITAL SERVICE (KTDS): INOVASI PENGUATAN PERAN PEMUDA DALAM LAYANAN SOSIAL DESA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 89–97. <https://doi.org/10.51577/globalabdimas.v5i2.788>
- Sahputra, I., Fadasrsyah, F., Bustami, B., Fauzan, F., Faridiansyah, T. I., & Irwansyah, D. (2026). Pengabdian Kepada Masyarakat: Implementasi Artificial Intelligence Generatif sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(11), 6351–6356. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i11.3766>
- Tahir, M. A., & Kurniyan, S. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN PRESENTASI DENGAN GAMMA AI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN CALON TENAGA KERJA DI DESA MACCILE. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappapoleonro*, 4(1), 39–43.
- Zulfah. (2026). Penggunaan Gamma.app dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 20159–20164. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5455>