


Optimalisasi *Artificial Intelligence* (AI) Gamma App Dalam Membuat Presentasi Menarik dan Informatif

¹Edwin Zusrony*, ²Agustinus Budi Santoso, ³Indra Aya Dianta, ⁴Haryo Kusumo, ⁵Myra Andriana, ⁶Arie Atwa Magriyanti, ⁷Reni Veliyanti, ⁸Edy Jogatama Purhita, ⁹Tantik Sumarlin

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Universitas Sains dan Teknologi Komputer Semarang
Email : edwin.zusrony@stekom.ac.id

| INFORMASI ARTIKEL | ABSTRAK |
|--|---|
| Kata Kunci: Artificial Intelligence Gamma App Literasi Digital Desa Gladagsari Boyolali | Pelatihan dan pendampingan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan topik optimalisasi AI (<i>Artificial Intelligence</i>) Gamma App memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi teknologi digital bagi para penggiat literasi di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Kegiatan pelatihan ini dilakukan menggunakan metode presentasi, demonstrasi, praktik, dan diskusi langsung. Pelatihan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Tahap sosialisasi, tahap pelatihan AI, tahap FGD, tahap pembuatan bahan presentasi, dan tahap evaluasi. Materi pelatihan berupa optimalisasi pembuatan bahan presentasi berupa PowerPoint yang menarik dengan bantuan AI Gamma App. Kegiatan dilaksanakan di Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingah, Ampel, Boyolali dengan peserta berasal dari para penggiat literasi digital di Desa Galadagsari, Kabupaten Boyolali yang berjumlah 18 orang. Hasil implementasi berupa paraktik pembuatan PowerPoint dengan bantuan AI Gamma App menunjukkan peningkatan kemampuan para peserta mencapai nilai sangat baik di angka 80%. |
| Keywords: Artificial Intelligence Gamma App Digital Literacy Glagagsari Village Boyolali | ABSTRACT Training and mentoring of community service activities with the topic of optimizing AI (<i>Artificial Intelligence</i>) Gamma App aims to improve digital technology competency for literacy activists in Gladagsari Village, Boyolali Regency. This training activity was carried out using presentation, demonstration, practice, and direct discussion methods. This training consists of five stages, namely the socialization stage, the AI training stage, the FGD stage, the presentation material creation stage, and the evaluation stage. The training material was in the form of optimizing the creation of attractive PowerPoint presentation materials with the help of the AI Gamma App. The activity was carried out at the Mbah Bingah Fried Chicken Restaurant, Ampel, Boyolali with participants from digital literacy activists in Galadagsari Village, Boyolali Regency totaling 18 people. The results of the implementation in the form of PowerPoint creation practices with the help of the AI Gamma App showed an increase in the participants' abilities reaching a very good score of 80%. |
| | This is an open access article under the CC-BY-SA license. |
| |  |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa yang harus senantiasa berupaya meningkatkan mutu sumber daya manusia seiring dengan pencapaian pendidikan penduduknya, dan sebaliknya (Anas, 2024). Pendidikan tidak hanya mencakup transmisi pengetahuan lintas generasi, tetapi juga persiapan generasi masa depan sebagai penjaga nilai-nilai dan pengetahuan sebelumnya (Patty & Lekatompessy, 2024). Di era digital yang berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam proses pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Materi pembelajaran digital mudah beradaptasi dan mudah digunakan, sehingga memudahkan transformasi pengetahuan secara cepat (Hakeu et al., 2023).

Integrasi teknologi bisa secara signifikan meningkatkan tingkat penerimaan dan penggunaan *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligent* (AI) berfungsi sebagai solusi realistis untuk masalah kontemporer, khususnya di bidang teknologi informasi (Shodiqin et al., 2024). Penerapan AI dalam bidang pendidikan membuahakan efek positif, termasuk peningkatan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan

menulis, serta terciptanya metodologi pembelajaran yang menarik (Abimanto & Mahendro, 2023). AI (*Artificial Intelligence*) dalam proses komunikasi dapat meningkatkan efektivitas presentasi secara signifikan (Getchell et al., 2022).

Salah satu aplikasi *Artificial Intelligent* (AI) yang sering digunakan dalam membantu pembuatan bahan presentasi berupa PowerPoint yaitu Gamma App. *Artificial Intelligent* (AI) Gamma App dapat menyediakan *template model*, rekomendasi konten, dan rekomendasi desain kepada pengguna berdasarkan preferensi sebelumnya, sehingga meningkatkan kualitas presentasi secara keseluruhan (Bozkurt et al., 2021). Gamma App bisa menggabungkan *Artificial Intelligent tools* yang membantu pengguna dalam membuat konten, seperti meringkas beberapa poin utama atau menyarankan gambar yang relevan, sehingga membuat proses presentasi lebih efisien dan menarik (Getchell et al., 2022).

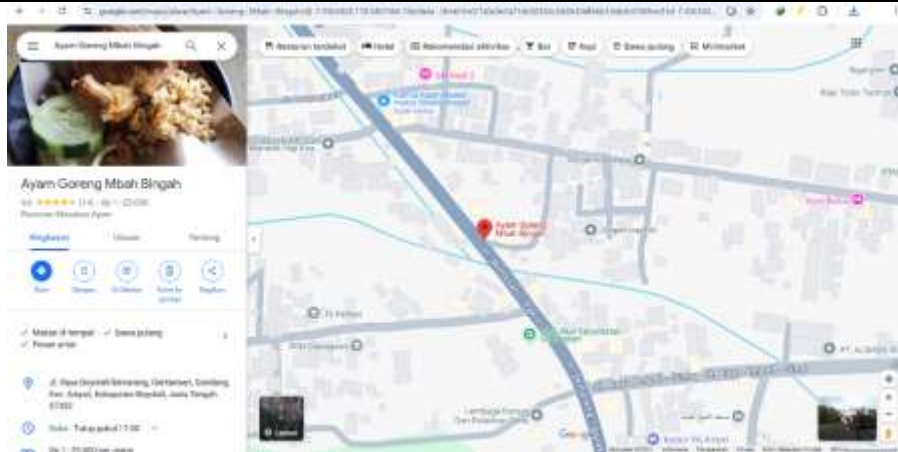
Dalam memahami tantangan kegunaan yang dihadapi oleh beragam kelompok pengguna sangatlah penting, sehingga pengetahuan penting pada Gamma App untuk melayani pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan digital (Liew et al., 2019). Dengan integrasi berbagai fitur yang mendukung *assistive technology*, AI Gamma App bisa menjadi lebih inklusif serta memungkinkan audiens secara luas untuk terlibat dengan berbagai fungsinya (Theodorou & Μηλιώνης, 2020). Efektivitas fitur media sosial dalam intervensi perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa integrasi elemen sosial ke dalam Gamma App bisa meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran bagi para pengguna (Elaheebocus et al., 2018).

Hasil observasi awal yang dilakukan tim dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Semarang mendapatkan sebuah temuan dalam tim penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali belum berjalan secara optimal, khususnya dalam pemanfaatan teknologi AI (*Artificial Intelligence*). Penggunaan teknologi AI dapat membantu berpotensi meningkatkan produktivitas dan kualitas layanan (Wati, 2024). Fakta dilapangan untuk pelatihan-pelatihan terkait aplikasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) masih dirasa kurang untuk mendukung proses transformasi teknologi. Berdasarkan hal ini, tim dosen mencoba melakukan bimbingan teknis penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Gamma App untuk meningkatkan kompetensi penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali yang berjumlah 18 orang.

Dengan menggunakan AI Gamma App, diharapkan para penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali bisa menghasilkan bahan presentasi yang profesional, menarik, informatif, cepat dan mudah. Harapannya tim penggiat literasi digital bisa menullarkan ilmu terkait penggunaan AI Gamma App kepada masyarakat sekitar tempat tinggal, sehingga pengetahuan dan kompetensi masyarakat Desa Gladagsari bisa meningkat serta dapat menjawab tantangan era digital saat ini.

II. MASALAH

Pelatihan AI Gamma App diadakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang literasi digital dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan hardware dan digital software, tetapi juga pemahaman tentang etika digital, keamanan siber, dan pemrosesan data. Dalam era digital ini, penting bagi setiap individu untuk memiliki literasi digital yang kuat agar mereka dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi dan mengambil manfaat dari inovasi yang terus berkembang. Melalui pelatihan ini, kami berharap para peserta dapat memperoleh wawasan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pemimpin literasi digital di komunitas mereka. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingah yang berlokasi di Jl. Raya Boyolali-Semarang, Gondang, Kec. Ampel, Kab. Boyolali, Jawa Tengah. Pelatihan dilakukan oleh tim dosen lintas program studi dan keilmuan dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer (STEKOM). Pelatihan serta pendampingan optimalisasi Ai Gamma App mencakup materi pembuatan outline PowerPoint memakai AI, Melakukan *register* akun Gamma App, *Generate Promt* di Gamma App menjadi PowerPoint.



Gambar 1. Peta Lokasi Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingah, Ampel, Kab. Boyolali



Gambar 2. Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingah, Ampel, Kab. Boyolali

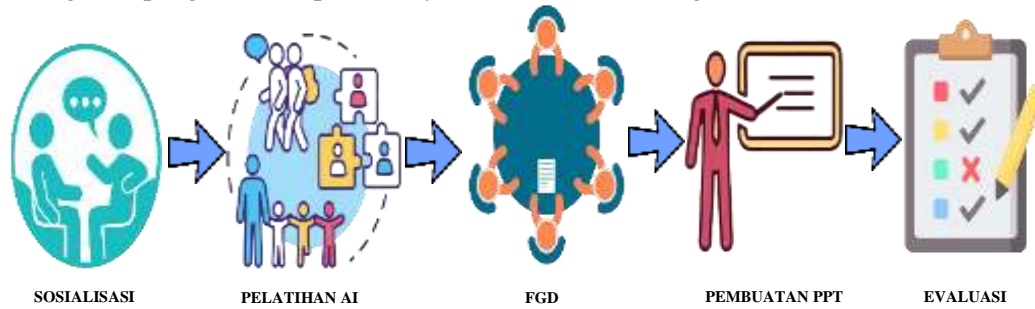
III. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menggunakan metode pelatihan dan forum diskusi kelompok untuk membuat media pembelajaran presentasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Program ini ditujukan bagi para pegiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali, dengan tujuan agar setiap individu mampu menghasilkan materi presentasi yang lebih efektif dan menarik. AI Gamma App dengan berbagai fiturnya merupakan salah satu teknologi yang digunakan untuk memudahkan pembuatan presentasi. Kegiatan ini diawali dengan sosialisasi dan BIMTEK dengan tujuan untuk memberikan informasi dan wawasan kepada para pegiat literasi digital tentang AI Gamma App. Pada tahap ini, para peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur dan fungsi aplikasi tersebut.

Tahap selanjutnya adalah demonstrasi AI Gamma App yang mengajarkan peserta cara membuat presentasi PowerPoint dengan aplikasi berbasis AI. Peserta diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi AI Gamma App, dengan penjelasan rinci tentang masing-masing fungsi. Melalui ceramah dan demonstrasi ini, para pegiat literasi digital akan belajar bagaimana memanfaatkan setiap elemen untuk meningkatkan kualitas presentasi mereka. Mereka juga diajarkan bagaimana memanfaatkan alat ini dengan lebih baik untuk menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan profesional.

Hasil dari kegiatan PKM ini adalah presentasi PowerPoint yang dibuat oleh peserta. Peserta diharapkan dapat memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh dari program ini untuk menghasilkan materi presentasi PowerPoint yang lebih efektif dan menarik. Peserta program akan mendapatkan peningkatan keterampilan dalam menyampaikan presentasi untuk menjelaskan tugas dan inisiatif mereka secara lebih efektif. *Flowchart* berikut menggambarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang meliputi beberapa tahap: tahap sosialisasi, tahap demonstrasi, dan tahap praktik pembuatan PowerPoint dengan memanfaatkan AI Gamma App, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pegiat literasi

digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali, dalam penggunaan teknologi digital yang efektif. *Flowchart* pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Pelatihan AI Gamma App

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Implementasi kegiatan dalam pelatihan optimalisasi AI Gamma App dilaksanakan dengan berbagai tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan pelatihan, diantaranya:

1. Tahap Sosialisasi

Melaksanakan rapat koordinasi awal dengan anggota tim pelaksana penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolalu untuk membahas rencana kegiatan pengabdian masyarakat. Langkah kedua mendistribusikan informasi kepada para peserta terkait rencana kegiatan pelatihan AI Gamma App.

2. Tahap Pelatihan AI Gamma App

Peserta diajarkan untuk melakukan *register* akun baru AI Gamma App melalui website <https://gamma.app/> dan diajarkan cara membuat outline presentasi serta melakukan generate prompt untuk membuat PowerPoint yang menarik dan Informatif.

3. Tahap *Focus Group Discussion* (FGD)

Tahap FGD dilakukan dengan membagi peserta ke dalam beberapa kelompok kecil untuk diskusi yang lebih intensif serta membuat daftar pertanyaan dan topik diskusi yang akan dibahas dengan fasilitator untuk membahas implementasi hasil pelatihan AI Gamma App.

4. Tahap Pembuatan Bahan Presentasi

Pada tahap ini, peserta diharapkan bisa menyusun outline dan mempersiapkan bahan presentasi yang menggambarkan penerapan AI Gamma App, sehingga para peserta dapat membuat slide presentasi yang menarik dan informatif.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir bertujuan untuk menilai keberhasilan dan dampak kegiatan pengabdian masyarakat dengan mengumpulkan *feedback* dari para peserta tentang pengalaman mereka dan efektivitas pelatihan AI Gamma App.

B. Pemahaman Pelatihan

Kegiatan pelatihan AI Gamma App dilaksanakan secara offline di Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingan, Ampel, Boyolali pada hari Kamis, Tanggal 7 November 2024. Kegiatan berlangsung sangat menarik dan para peserta cukup aktif dalam memberikan pertanyaan terkait teknis penggunaan AI Gamma App. Tingkat pemahaman materi pelatihan pembuatan PowerPoint (PPT) menggunakan AI Gamma App mencapai nilai 80% (baik). Pelatihan AI Gamma App dirancang untuk tujuan membantu para peserta dari penggiat literasi digital desa Gladagsari, Boyolali agar bisa menguasai alat presentasi yang sangat penting ini.

Dengan pemahaman yang sangat baik pada setiap tahap pelatihan ini, para peserta akan mampu mengoptimalkan penggunaan AI Gamma App untuk membuat bahan presentasi berupa PowerPoint (PPT) yang menarik serta informatif untuk berbagai keperluan presentasi, mulai dari kebutuhan, birokratis, akademis dan profesional. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.



Gambar 4. Tahap Sosialisasi Pelatihan AI Gamma Ap

C. Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan AI Gamma App pada para penggiat literasi digital Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali yang diadakan di Rumah Makan Ayam Goreng Mbah Bingah, Kec. Ampel, Kab. Boyolali yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi di bidang teknologi digital. Foto dokumentasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Pemaparan Materi *Digital Marketing* Pelatihan AI Gamma Ap



Gambar 6. Mengenalkan AI Gamma App



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan PkM Penggiat Literasi Digital Desa Gladagsari, Boyolali

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan AI Gamma App bagi para penggiat literasi digital di Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali menunjukkan bahwa pelatihan ini berjalan dengan sukses dan mencapai tujuan yang diharapkan. Peserta mendapatkan pemahaman mendalam tentang literasi digital dalam hal ini terkait optimalisasi AI Gamma App untuk membuat bahan presentasi berupa PowerPoint yang menarik serta informatif. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam sesi diskusi dan praktik, yang mencerminkan keberhasilan metode pelatihan yang digunakan. Keberhasilan ini tidak hanya dilihat dari pemahaman yang meningkat, tetapi juga dari rencana implementasi yang disusun oleh peserta untuk mengaplikasikan ilmu yang mereka dapatkan dari pelatihan ini dan bisa disebarluaskan ke komunitasnya. Para penggiat literasi digital Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali saat ini lebih siap menghadapi tantangan teknologi dengan semangat inovasi yang tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sains dan Teknologi Komputer (STEKOM) atas dukungan dan izin yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kami menghargai kepercayaan dan kerjasama yang telah terjalin dengan penggiat literasi digital Desa Gladagsari, Kabupaten Boyolali, dan berharap kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk kegiatan-kegiatan positif lainnya di masa mendatang. Semoga upaya bersama ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan mendukung pengembangan literasi digital yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Mahendro, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2 (2), Article 2. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1219–1229.
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Bozkurt, A., Karadeniz, A., Baneres, D., Guerrero-Roldán, A. E., & Rodríguez, M. E. (2021). Artificial intelligence and reflections from educational landscape: A review of AI studies in half a century. *Sustainability (Switzerland)*, 13(2), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su13020800>
- Elaheebocus, S. M. R. A., Weal, M. J., Morrison, L., & Yardley, L. (2018). Peer-Based Social Media Features in Behavior Change Interventions: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 20(2), e20. <https://doi.org/10.2196/jmir.8342>
- Getchell, K. M., Carradini, S., Cardon, P. W., Fleischmann, C., Ma, H., Aritz, J., & Stapp, J. (2022). Artificial Intelligence in Business Communication: The Changing Landscape of Research and Teaching. *Business and Professional Communication Quarterly*, 85(1), 7–33. <https://doi.org/10.1177/23294906221074311>
- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 1–14.

- Liew, M. S., Zhang, J., See, J., & Ong, Y. L. (2019). Usability Challenges for Health and Wellness Mobile Apps: Mixed-Methods Study Among mHealth Experts and Consumers. *Jmir Mhealth and Uhealth*, 7(1), e12160. <https://doi.org/10.2196/12160>
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(3), 18–24. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i3.726>
- Shodiqin, A., Pramasdyahsari, A. S., Setyawati, R. D., Endahwuri, D., Gunawan, O. W., Muqibaturohmah, A. B., & Anindhitya, A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intellegence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1219–1229. <https://doi.org/10.59837/mxbske97>
- Theodorou, P., & Μηλιώνης, A. (2020). Towards a Training Framework for Improved Assistive Mobile App Acceptance and Use Rates by Blind and Visually Impaired People. *Education Sciences*, 10(3), 58. <https://doi.org/10.3390/educsci10030058>
- Wati, A. R. (2024). Optimalisasi Teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Untuk Menentukan Skala Prioritas Diagnosa Keperawatan Anak: A Literature Review. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 17(10), 911–921.