

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK REMAJA DI PONDOK AREN

Sukarno Bahat Nauli^{1*}, Bosar Panjaitan², Abdul Kholiq³, Heriston Sianturi⁴, Agung Priambodo⁵
Berlin P Sitorus⁶, Turkhamun Adi Kurniawan⁷, Yuwan Jumaryadi⁸, Bagus Priambodo⁹, Anita Ratnasari¹⁰
Universitas Satya Negara Indonesia^{1,2,3,4,5,6},
Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan⁷
Universitas Mercu Buana^{8,9}
Universitas Dian Nusantara¹⁰
e-mail: sukarnobahat@usni.ac.id^{1}, bosar@usni.ac.id², abdulkholiq@usni.ac.id³, heriston@usni.ac.id⁴,
agung.priambodo@usni.ac.id⁵, berlin.ps@usni.ac.id⁶, t.adikurniawan@usni.ac.id⁷,
yuwan.jumaryadi@mercubuana.ac.id⁸, bagus.priambodo@mercubuana.ac.id⁹, anita.ratnasari@undira.ac.id¹⁰

ABSTRACT

As young generation teenagers in the Republic of Indonesia are the successor generation of the nation who will replace their parents' generation. Therefore, teenagers need to be equipped with skills in utilizing information technology. One important part of this information technology is the ChatGPT Application. In addition to studying at school, teenagers consisting of high school students and college students in the Pondok Aren sub-district area, need to utilize their free time with productive activities through online media. One of the useful and much-needed activities is to participate in the ChatGPT Application Training. After participating in this training, participants are expected to be able to create subject/course assignments and even write theses well with originality and use all the toolbars and menus available in the ChatGPT Application.

Keywords: Application, ChatGPT, Training, Young Generation.

ABSTRAK

Remaja di Republik Indonesia merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan generasi orang tua mereka. Oleh karena itu, Remaja perlu dilengkapi dengan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu bagian penting dari teknologi informasi tersebut adalah Aplikasi ChatGPT. Selain belajar di sekolah, Remaja yang terdiri dari siswa setingkat Sekolah Menengah Atas dan mahasiswa di wilayah kelurahan Pondok Aren, perlu memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan produktif melalui media daring. Salah satu kegiatan yang bermanfaat dan sangat dibutuhkan adalah mengikuti Pelatihan Aplikasi ChatGPT. Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan dapat membuat tugas mata pelajaran/mata kuliah bahkan penulisan skripsi dengan baik disertai originalitas serta menggunakan seluruh toolbar dan menu yang tersedia di Aplikasi ChatGPT.

Kata Kunci: Aplikasi, ChatGPT, Pelatihan, Remaja.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi computer dan perangkat lunak yang pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia menuntut kita untuk beradaptasi (Panjaitan & Bahat Nauli, 2024). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi ini dikenal sebagai "literasi teknologi". Budaya literasi teknologi di kalangan Remaja pada tingkat Sekolah Menengah Atas dan universitas sangat penting (Nauli et al., 2023). Jika Remaja tidak menguasai teknologi media, hal ini dapat mengurangi kontribusinya dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dan kampus (Nauli et al., 2024).

Pokok dari pembangunan nasional adalah pengembangan manusia secara menyeluruh dan pembangunan masyarakat Indonesia secara keseluruhan (Nauli et al., 2024). Hal ini dapat dicapai

jika kesejahteraan keluarga dan masyarakat terwujud dengan baik, salah satunya melalui inisiatif pembelajaran yang komprehensif (Herdi et al., 2024). Selain itu, Remaja diharapkan dapat berperan aktif dalam memajukan pendidikan dan menjadi generasi penerus Bangsa Indonesia (Jumaryadi et al., 2024). Keberhasilan Remaja menjadi fondasi penting bagi kesuksesan pendidikan di jenjang berikutnya (Salamah et al., 2023). Masa Remaja merupakan periode emas dalam kehidupan seseorang, yang berarti bahwa jika seseorang menerima pendidikan yang tepat pada tahap ini, ia akan memiliki kesiapan belajar yang optimal (Putra et al., 2020).

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi Aplikasi ChatGPT kepada generasi muda, tetapi juga untuk membekali mereka dengan keterampilan praktis yang dapat menunjang proses pembelajaran dan pengembangan diri (Jokonowo et al., 2024). Dengan keterlibatan aktif remaja dalam kegiatan-kegiatan edukatif dan sosial yang sudah berjalan di wilayah tersebut, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi katalisator bagi terciptanya budaya inovatif dan produktif di tengah masyarakat (Suryanto & Mutu Manikam, 2021). Melalui pendekatan yang inklusif dan berorientasi pada pemberdayaan, program ini menjadi bagian dari kontribusi nyata dalam membangun SDM unggul yang siap bersaing di era digital.

Dengan memahami betapa pentingnya peran remaja dalam menunjang pembangunan masyarakat di masa mendatang, terutama dalam pembinaan pendidikan, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen menyelenggarakan pelatihan Aplikasi ChatGPT bagi Remaja di wilayah Kelurahan Pondok Aren, Tangerang Selatan. Program-program yang dijalankan oleh tim di wilayah Pondok Aren saat ini mencakup berbagai kegiatan, seperti bakti sosial (Baksos), bantuan sosial untuk korban banjir, Perayaan Idul Adha, serta pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), Perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia beserta berbagai kegiatan penting lainnya telah memberikan dampak yang dirasakan langsung oleh masyarakat di wilayah Kelurahan Pondok Aren dan sekitarnya.

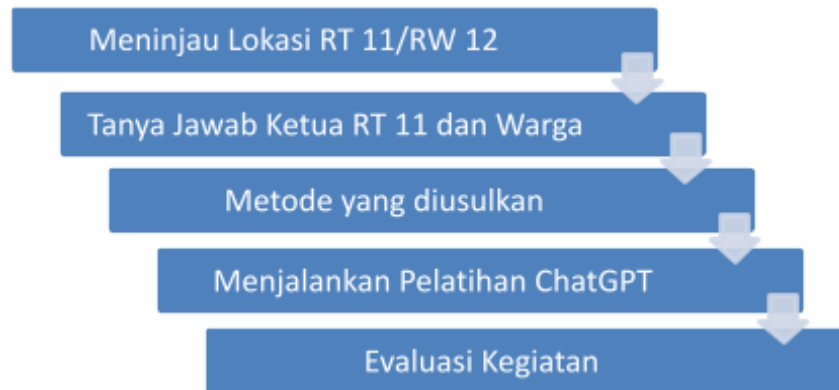
Berdasarkan tanya jawab dengan ketua RT 11/RW 12 di wilayah Kelurahan Pondok Aren, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Remaja dalam bidang Aplikasi ChatGPT. Remaja tingkat Sekolah Menengah Atas dan mahasiswa di wilayah Pondok Aren kerap menyusun karya ilmiah yang orisinal serta memperdalam pengetahuan mereka tanpa memanfaatkan aplikasi ChatGPT.

Hasil dari tanya jawab dengan ketua RT 11/RW 12 di Pondok Aren, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah ilmu pengetahuan para Remaja di wilayah Pondok Aren adalah Aplikasi ChatGPT. Dalam menghadapi masalah tersebut, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen akan mengadakan pelatihan Aplikasi ChatGPT. Melalui semangat kebersamaan dan gotong royong, cita-cita untuk membentuk masyarakat yang tangguh, berpengetahuan, mandiri, sejahtera, dan siap menghadapi tantangan masa depan bangsa akan lebih mudah diwujudkan (Rahman et al., 2019).

2. METODE

Salah satu tanggung jawab utama universitas adalah menjalankan pengabdian kepada masyarakat Sebagai wujud dari tri dharma, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen melakukan berbagai ilmu pengetahuan dalam bentuk pelatihan Aplikasi ChatGPT. Mengingat masalah yang dihadapi oleh mitra, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen akan memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan Aplikasi ChatGPT bagi Remaja di RT 11/RW 12 Pondok Aren. sehingga para Remaja dapat menguasai cara menggunakan ChatGPT untuk membuat karya ilmiah yang orosinil.

Teknis pelaksanaan adalah memberikan tutorial penggunaan aplikasi untuk membuat rencana atau Pelatihan mulai dari menginstall aplikasi ChatGPT, tutorial masuk ke aplikasi sampai penggunaan aplikasi ChatGPT sampai mahir. Pada Gambar 1 merupakan tahapan didalam pelatihan penggunaan ChatGPT.



Gambar 1. Tahapan didalam Pelatihan Penggunaan ChatGPT

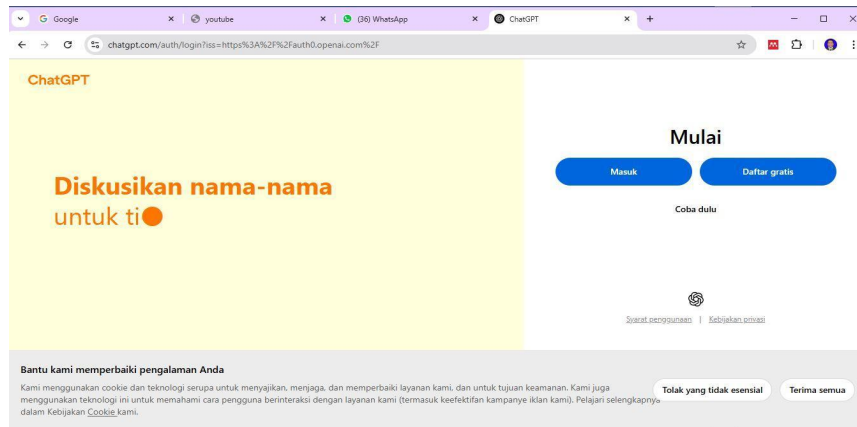
Gambar 1 menjelaskan Metode atau tahapannya adalah sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu para Dosen meninjau Lokasi RT 11 Kelurahan Pondok Aren, Tangerang Selatan. Lalu tahapan kedua melakukan tanya jawab kepada Ketua RT 11 dan juga melakukan tanya jawab kepada sepuluh orang warga yang diwakili oleh para remaja usia SMA dan Mahasiswa. Tahapan ketiga yaitu Metode yang diusulkan dalam menjalankan Pelatihan. Tahapan keempat adalah menjalankan pelatihan penggunaan ChatGPT. Dan tahapan kelima adalah melakukan evaluasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung di kawasan Pondok Aren, tepatnya di Blok B 7 No. 14, Tangerang Selatan. Pelaksanaan kegiatan diadakan pada hari Sabtu, 12 April 2025. Peserta pelatihan terdiri dari remaja jenjang Sekolah Menengah Atas serta mahasiswa dari berbagai institusi pendidikan yang berdomisili di wilayah RT 11/RW 12, Kelurahan Pondok Aren, Kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan.

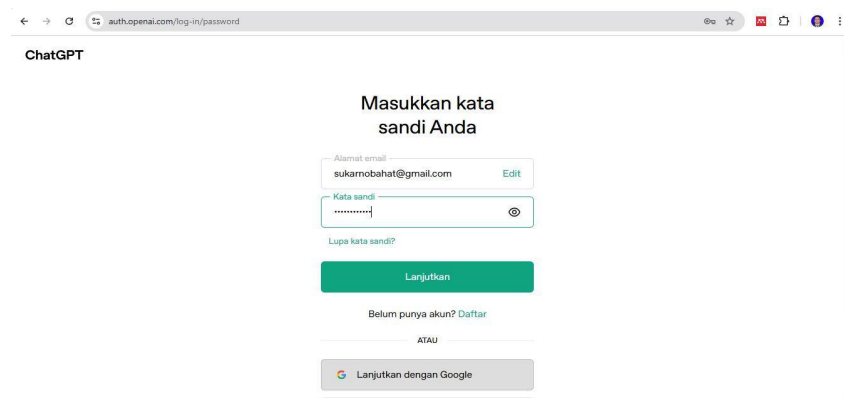
Metode pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi tentang Aplikasi ChatGPT dengan menggunakan Personal Komputer ataupun Komputer Jinjing bagi masing masing peserta. Langkah pertama adalah mengajarkan cara membuka Aplikasi ChatGPT lalu memberi penjelasan menu yang ada, sampai ke penggunaan Pencarian Parafrase Kalimat..

Bahan atau materi yang diberikan adalah Aplikasi ChatGPT seperti Pada Gambar 2.



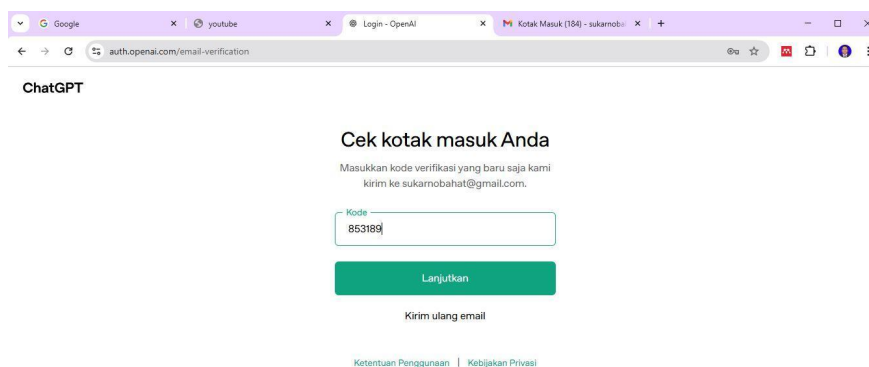
Gambar 2. Tampilan awal aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 2 adalah tampilan awal Dari aplikasi Chat GPT setelah diinstall pada computer jinjing atau di Personal Komputer. Setelah itu klik daftar dengan memasukkan username dan alamat email pendaftar atau calon pengguna.



Gambar 3. Tampilan Masukkan Username dan Password pada aplikasi ChatGPT

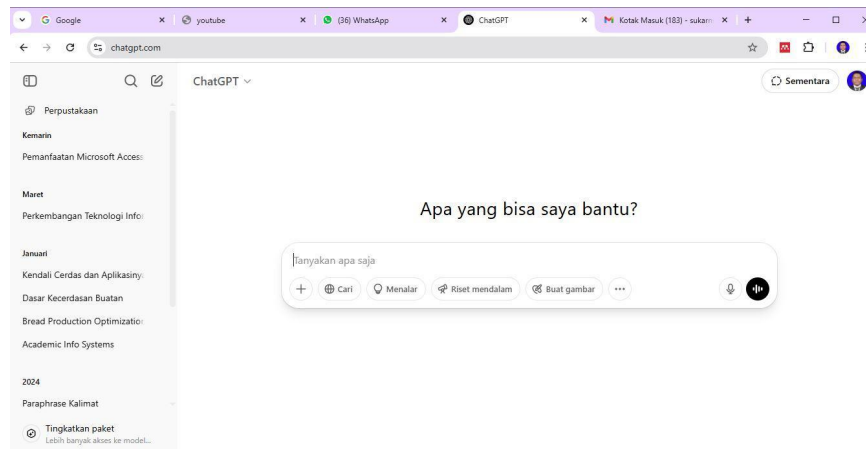
Pada Gambar 3 menampilkan menu input username dan menu input password dari pengguna aplikasi Chat GPT



Gambar 4. Tampilan Masukkan Kode Verifikasi pada aplikasi ChatGPT

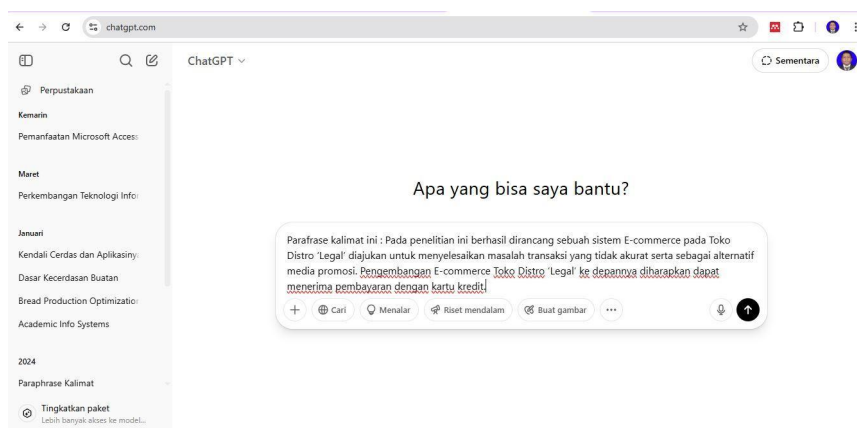
Pada Gambar 4 menampilkan menu input kode verifikasi yang dikirimkan ke email setelah kita

menginput username dan password. Biasanya kode yang dikirimkan ke email pengguna, terdiri dari enam digit angka.



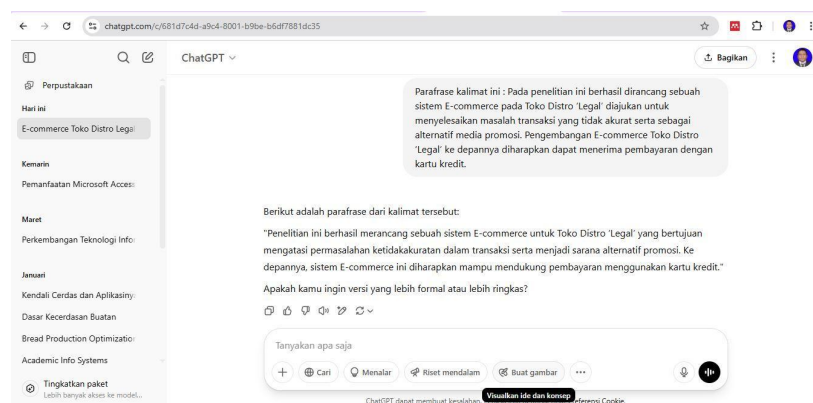
Gambar 5. Tampilan Menu Awal pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 5 menampilkan Menu awal aplikasi ChatGPT yang berisi Menu Cari, Menu Menalar, Menu Riset Mendalam, Menu Buat Gambar, dan lain-lain.



Gambar 6. Tampilan Menu input Instruksi Parafrese Kalimat pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 6 menampilkan Menu instruksi Cari Parafrese Kalimat.guna mendapatkan kalimat yang berbeda dengan arti yang sama atau serupa.



Gambar 7. Tampilan Hasil Instruksi Parafrese Kalimat pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 7 menampilkan hasil pencarian Parafrase kalimat menggunakan aplikasi ChatGPT dengan hasil yang berbeda tapi mempunyai arti yang sama.



Gambar 8. Foto Bersama sebelum mulai Pelatihan.

Pada Gambar 8 di atas adalah Photo sebelum memulai Pelatihan. Para peserta pelatihan sudah hadir sebanyak 7 orang peserta, dan sebanyak 3 orang peserta terlambat hadir sehingga tidak ikut Berphoto sebelum mulai Pelatihan. Lokasi Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT di wilayah RT 11/RW 12 Kelurahan Pondok Aren, Tangerang Selatan dilaksanakan di Puri Bintaro Hijau Blok B 7 /14 Pondok Aren, Tangerang Selatan.

4. KESIMPULAN

Dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 80% peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 10% peserta mengisi kuesioner dengan Puas. Sebanyak 10% peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah berhasil melakukan aktifitas Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT Untuk Remaja Di RT 11/RW 12 Kelurahan Pondok Aren Dengan Baik. Untuk pelatihan selanjutnya agar diusulkan dengan materi berbeda, misalnya Pelatihan aplikasi Computer Aided Design/Computer Aided Manufactur. Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan agar menggunakan fasilitas yang lebih memadai seperti Balai Warga.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pimpinan Fakultas Teknik, Bapak Lurah Pondok Aren, Ketua RW 12 Puri Bintaro Hijau, dan Ketua RT 11 Puri Bintaro Hijau telah mendukung sehingga Pengabdian Masyarakat ini dapat terwujud terlaksana.

REFERENSI

- Herdi, T., Erliani, Y., Capah, D. A. H., & Jumaryadi, Y. (2024). Implementasi media interaktif untuk pembelajaran bahasa indonesia pada sekolah inklusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 14(1), 26–32.
- Jokonowo, B., Santoso, H., & Afyati, A. (2024). Digital Literacy Program Daily Life With AI Tools. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 4(2), 152–158.
- Jumaryadi, Y., Handriani, I., Djahidin, D. Y., Sari, Y. S., Fajri, M., Kurnianda, N. R., & Priambodo, B. (2024). Pengenalan Teknologi Informasi Yang Dapat Membantu Masyarakat Pada Tingkat Kelurahan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*, 3(2), 93–96.

<https://doi.org/10.26798/jpm.v3i2.1464>

- Nauli, S. B., Panjaitan, B., Agung Priambodo, Sibarani, R., Sumadikarta, I., Sianturi, H., Kholiq, A., & Haji, W. H. (2024). Pelatihan aplikasi microsoft project untuk karang taruna kelurahan pondok aren. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 4(2), 116–123.
- Nauli, S. B., Sitorus, B. P., Priambodo, A., Sibarani, R., & Amanda, I. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Handphone Dengan Metode Forward Chaining (Studi Kasus : Bengkel KMW Autoworks Jakarta). *Jurnal Format*, 12(1), 114–123. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v1i1.4>
- Panjaitan, B., & Bahat Nauli, S. (2024). Web Based E-Commerce System Development on XYZ Store. *International Journal of Advanced Research*, 12(08), 346–354. <https://doi.org/10.21474/ijar01/19262>
- Putra, N., Habibie, D. R., & Handayani, I. F. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier Pada TB.Nameene Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jursima*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.47024/js.v8i1.194>
- Rahman, A. Y., Setyawan, B., Setiawan, F. W., & Hananto, A. L. (2019). Model Pengolahan Kas UMKM Sampah Organik untuk Pakan Cacing menggunakan Finite State Automata. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 11(2), 165. <https://doi.org/10.22441/fifo.2019.v11i2.006>
- Salamah, U., Farida, I., Priambodo, B., Noprisson, H., Ayumi, V., & Jumaryadi, Y. (2023). Pelatihan Penggunaan Sparkol VideoScribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Video Animasi Bagi Siswa SMP. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 3(02), 72–82.
- Suryanto, A. W., & Mutu Manikam, R. (2021). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pemantau Tumbuh Kembang Anak Dengan Metode Body Mass Index Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.22441/fifo.2021.v13i1.006>