

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK SISWA SMK YADIKA 12 DEPOK

Sukarno Bahat Nauli^{1*}, Turkhamun Adi Kurniawan² Agung Priambodo³, Bosar Panjaitan⁴, Riama Sibarani⁵, Hernalom Sitorus⁶, Faizal Zuli⁷, Heriston Sianturi⁸, Anita Ratnasari⁹

Universitas Satya Negara Indonesia^{1,3, 5,6,7,8}

Universitas Asa Indonesia⁴

Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan²

Universitas Dian Nusantara⁹

e-mail: sukarnobahat@usni.ac.id^{1}, t.adikurniawan@gmail.com², agung.priambodo@usni.ac.id³, bosarpjtn@gmail.com⁴, riama.sibarani@usni.ac.id⁵, hernalom@usni.ac.id⁶, faizal.zuli@usni.ac.id⁷, heriston@usni.ac.id⁸, anita.ratnasari@undira.ac.id⁹

ABSTRACT

Vocational high school students in Indonesia are the nation's future generation, replacing their parents. Therefore, they need to be equipped with skills in utilizing information technology. One important component of this information technology is the ChatGPT application. In addition to formal learning, vocational high school students need to utilize their free time for productive activities through online media. One useful and much-needed activity is participating in ChatGPT Application Training. After completing this training, students are expected to be able to effectively complete course assignments and even write scientific papers using all the toolbars and menus available in the ChatGPT application.

Keywords: Application, ChatGPT, Training, Vocational High School Students

ABSTRAK

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Negara Indonesia merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan generasi orang tua mereka. Oleh karena itu, Siswa Sekolah Menengah Kejuruan perlu dilengkapi dengan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu bagian penting dari teknologi informasi tersebut adalah Aplikasi ChatGPT. Selain belajar secara formal, Siswa setingkat SMK 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, Siswa diharapkan dapat membuat tugas mata pelajaran bahkan penulisan Karya ilmiah dengan baik dengan menggunakan seluruh toolbar dan menu yang tersedia di Aplikasi ChatGPT.

Kata Kunci: Aplikasi, ChatGPT, Pelatihan, Siswa SMK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Komputer 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).

Kebutuhan yang nyata untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan di era digital adalah pengembangan diri dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan salah satunya penggunaan aplikasi sesuai kebutuhan di era sekarang (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). 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).

Dalam Hal ini, Pemanfaatan Artificial Intelligence dapat dilakukan pada Pelatihan. 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 Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam menunjang pembangunan masyarakat di masa mendatang, terutama dalam pembinaan pendidikan, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen menyelenggarakan pelatihan Aplikasi ChatGPT bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 12 Depok. Program-program yang telah/sudah pernah dijalankan di Lingkungan sekolah Yadika 12 Depok 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 Seluruh Siswa SMK Yadika 12 Depok dan sekitarnya.

Berdasarkan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 12 Depok, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Siswa dalam bidang Aplikasi ChatGPT. Para Siswa SMK Yadika 12 Depok kerap menyusun karya ilmiah yang orisinal serta memperdalam pengetahuan mereka tanpa memanfaatkan aplikasi ChatGPT.

Hasil dari tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 12, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah ilmu pengetahuan para Remaja di Lingkungan Sekolah Yadika 12 Depok adalah Penggunaan 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).

Aplikasi ChatGPT

ChatGPT adalah sebuah model bahasa Artificial Intelligence yang dikembangkan oleh Open AI. Ia dirancang untuk melakukan percakapan seperti manusia dan menghasilkan teks yang responsif terhadap pertanyaan dan perintah pengguna. ChatGPT menggunakan teknologi "Generative Pre-trained Transformer" (GPT) dan dilatih dengan data teks dalam jumlah besar, sehingga mampu memahami bahasa alami dan memberikan jawaban yang relevan.

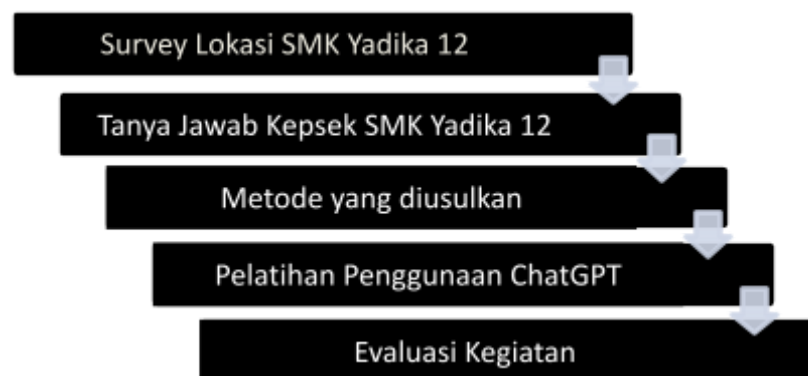
Fungsi Paraphrase Pada ChatGPT

Parafrasa dibutuhkan agar pengguna terhindar dari plagiasi atau peniruan karya orang lain. Dengan fungsi yang penting itu, parafrasa perlu dikuasai oleh pengguna yang hendak menyusun karya tulis.

2. METODE

Salah satu tanggung jawab utama Perguruan Tinggi adalah menjalankan pengabdian kepada masyarakat Sebagai wujud dari tri dharma, tim Pengabdian Pada Masyarakat/Para Dosen melakukan berbagi 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 penggunaan Aplikasi ChatGPT bagi Siswa kelas 12 dan Siswa kelas 11 Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 12 Depok sehingga para Peserta pelatihan dapat menguasai cara menggunakan aplikasi ChatGPT untuk membuat karya ilmiah yang orisinal.

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 Pelatihan Penggunaan ChatGPT di SMK Yadika 12 Depok

Gambar 1 menjelaskan Metode atau tahapannya adalah sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu para Dosen meninjau Lokasi SMK Yadika 12 Depok. Lalu tahapan kedua melakukan tanya jawab kepada Kepala Sekolah SMK Yadika 12 Depok, dan juga melakukan tanya jawab kepada lima orang siswa SMK yadika 12 Depok. Tahapan ketiga yaitu Metode yang diusulkan dalam menjalankan Pelatihan. Tahapan keempat adalah melaksanakan pelatihan penggunaan ChatGPT. Dan tahapan kelima adalah melakukan evaluasi kegiatan.

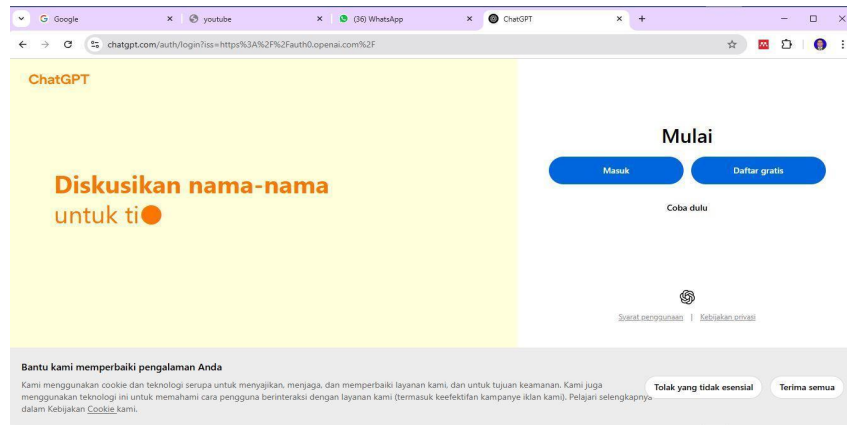
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung di Jalan Tupai Raya PGA, Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Kota Depok Jawa Barat 16515, tepatnya di Lantai 4 Aula Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 12 Depok. Pelaksanaan kegiatan diadakan pada hari Jumat, 18 Juli 2025. Peserta pelatihan terdiri dari seluruh Siswa Kelas 11 dan Siswa Kelas 12 yang total Peserta Pelatihan 240 Siswa.

Metode pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi dengan cara Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan memberi contoh tentang Penggunaan Aplikasi ChatGPT dengan menggunakan infocus, Layar screen dan Komputer Jinjing. Langkah pertama adalah mengajarkan teori algoritma deep learning sebagai landasan pencarian pada Aplikasi ChatGPT. Semua karya ilmiah milik semua

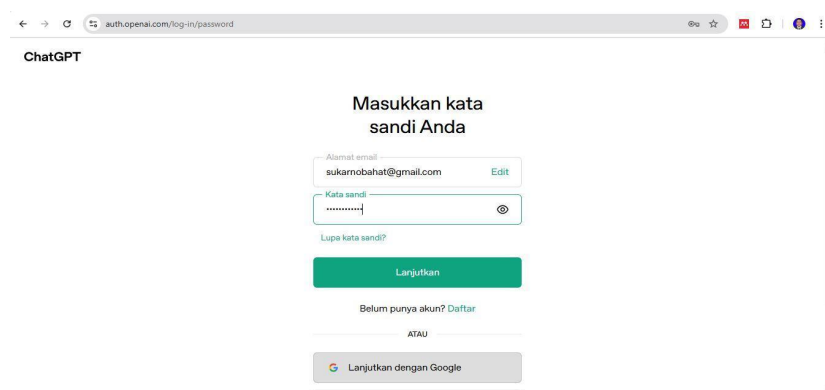
orang yang telah terunggah pada situs web akan ditelusuri oleh Aplikasi ChatGPT kemudian aplikasi ChatGPT memberikan solusi penggunaan kata atau kalimat yang belum pernah terunggah pada situs web. Lalu memberi penjelasan fungsi dari aplikasi ChatGPT, penjelasan menu yang ada pada aplikasi, sampai ke penggunaan Pencarian Parafrase Kalimat.

Cuplikan materi yang diberikan saat pelatihan Aplikasi ChatGPT seperti Pada Gambar 2.



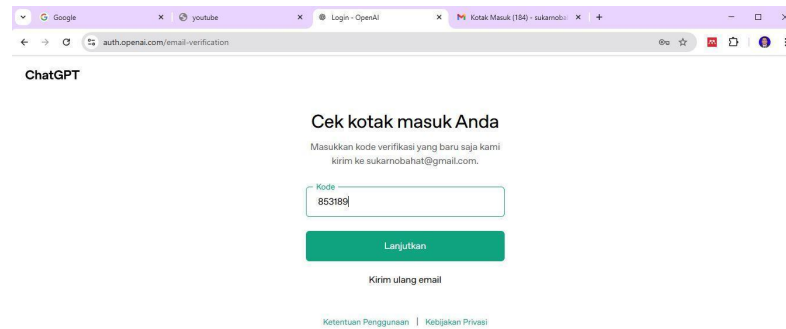
Gambar 2. Tampilan awal aplikasi ChatGPT

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.



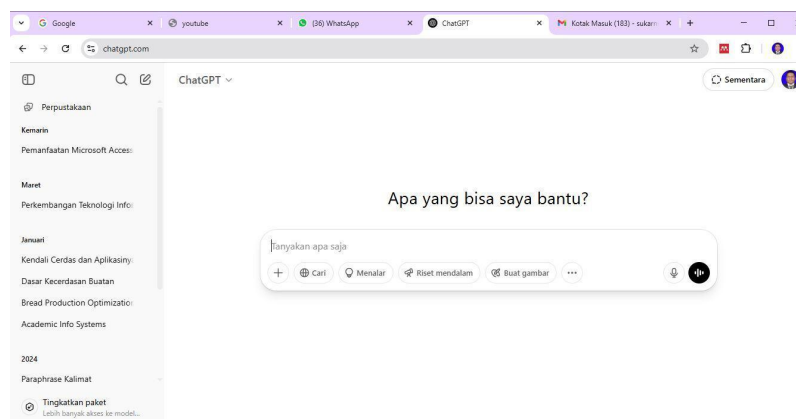
Gambar 3. Tampilan Masukkan Username dan Password pada aplikasi ChatGPT

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



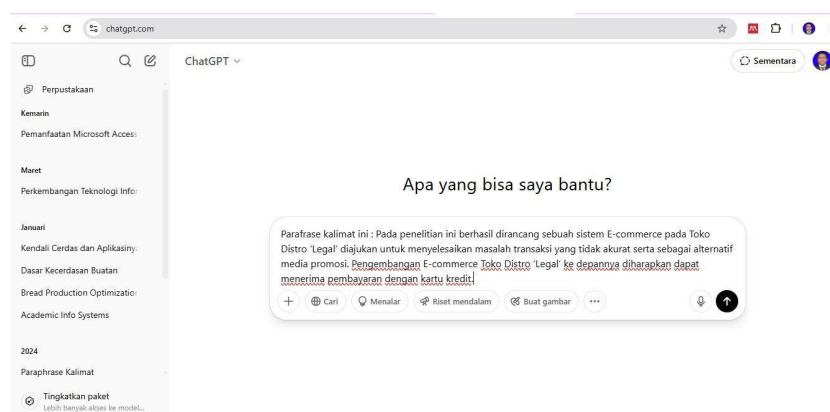
Gambar 4. Tampilan Masukkan Kode Verifikasi pada aplikasi ChatGPT

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.



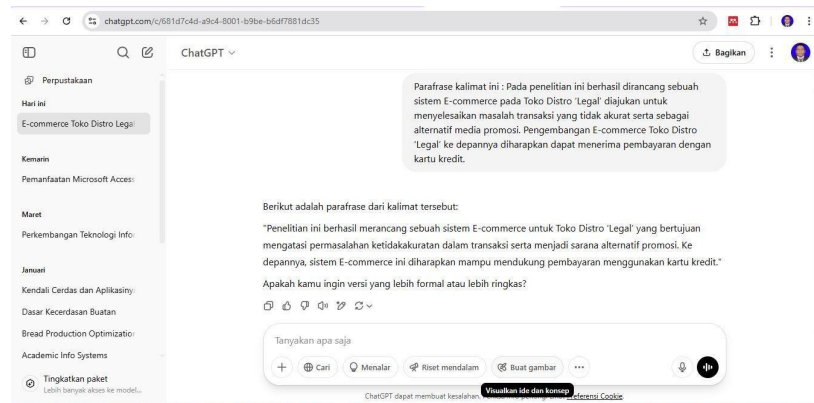
Gambar 5. Tampilan Menu Awal pada aplikasi ChatGPT

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 Parafrase Kalimat pada aplikasi ChatGPT

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



Gambar 7. Tampilan Hasil Instruksi Parafrase 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. Ceramah oleh Tim Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 8 menampilkan Tim Pengabdian Masyarakat melakukan ceramah yang diikuti oleh Siswa SMK Yadika 12 Depok sebanyak 240 Siswa.



Gambar 9. Siswi Bertanya saat Sesi Tanya jawab saat Pelatihan

Pada Gambar 9 menampilkan Siswi bertanya mengenai cara penggunaan aplikasi ChatGPT dan

bagaimana ChatGPT bekerja untuk mencari kata atau kalimat yang belum pernah digunakan oleh orang lain. Kemudian Bapak instruktur pelatihan menjawab yaitu ketik suatu kalimat yang ingin ditanyakan ke aplikasi ChatGPT dengan instruksi : 'Parafrasa kalimat ini'



Gambar 10. Berphoto bersama para peserta setelah pelatihan

Pada Gambar 10 menampilkan setelah pelatihan selesai dilaksanakan, Tim Pengabdian Masyarakat berphoto bersama dengan para peserta pelatihan di Aula sekolah.



Gambar 11. Berphoto bersama Kepala Sekolah SMK Yadika 12 Depok.

Pada Gambar 11 di atas Photo bersama Kepala Sekolah SMK Yadika 12 Depok dan Wakil Kepala Sekolah. Para peserta pelatihan hadir sebanyak 240 Siswa sebagai peserta. Lokasi Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT di Lantai 4 Aula Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 12 Depok.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan ini secara umum dirasakan sangat bermanfaat terutama bagi siswa kelas 12 yang akan membuat Laporan Hasil Praktek Kerja Lapangan di akhir semester, sehingga setiap Laporan Praktek Kerja Lapangan antara siswa satu dengan siswa yang lain akan sangat berbeda atau mempunyai kesamaan kata yang sama tapi persentase rendah.

Dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 85% peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 10% peserta mengisi kuesioner dengan Puas. Sebanyak 5% peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah berhasil melakukan aktifitas Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT Untuk Siswa SMK Yadika 12 Depok dengan baik. Untuk pelatihan selanjutnya agar diusulkan dengan materi berbeda, misalnya Pelatihan aplikasi Phyton atau Web Designer, dan pelaksanaan pelatihan agar menggunakan Laboratorium Komputer Milik Sekolah Yadika 12 Depok.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih dan apresiasi kepada ibu Kepala Sekolah SMK Yadika 12 Depok serta Wakil Kepala Sekolah yang telah mendukung sehingga Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini dapat terwujud terlaksana dengan Baik

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., Afiyati, A., Buana, U. M., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., & Buana, U. M. (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>

Video singkat Pelatihan : <https://youtu.be/plpp1Pvdefo?si=pWW90GQk7gXDfiT0>