

PELATIHAN PEMANFAATAN CHATGPT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SMA YADIKA 6 PONDOK AREN

Sukarno Bahat Nauli^{1*}, Riama Sibarani², Anita Ratnasari³, Hernalom Sitorus⁴,
Dian Ayu Palapa Putri⁵, Turkhamun Adi Kurniawan⁶, Wachyu Hari Haji⁷

^{1,2,4,5}Universitas Satya Negara Indonesia

³Universitas Dian Nusantara

⁶Institut Teknologi Dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan

⁷Program Studi Magister Manajemen Universitas Trilogi

Email: sukarnobahat@usni.ac.id¹, riama.sibarani@usni.ac.id², anita.ratnasari@undira.ac.id³

hernalom@usni.ac.id⁴, dian.ayu@usni.ac.id⁵, t.adikurniawan@gmail.com⁶,

wachyu.hari.haji@trilogi.ac.id⁷

Penulis Korespondensi*

ABSTRAK

Remaja di Indonesia sebagai generasi penerus bangsa perlu dibekali kompetensi yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemanfaatan kecerdasan buatan pada siswa SMA Yadika 6 Pondok Aren melalui pelatihan penggunaan ChatGPT secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan artificial intelligence yang semakin luas digunakan dalam pendidikan dan dunia kerja, sehingga siswa perlu memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian konsep dasar AI, pengenalan ChatGPT beserta fungsi dan keterbatasannya, serta praktik langsung dalam pembelajaran dan pemecahan masalah sederhana. Pelatihan dilakukan secara partisipatif melalui studi kasus, simulasi, dan diskusi interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu belajar yang meningkatkan efisiensi dan kreativitas tanpa mengabaikan berpikir kritis. Evaluasi terhadap 180 peserta menunjukkan mayoritas sangat puas, sehingga kegiatan ini berkontribusi dalam mempersiapkan lulusan yang adaptif di era digital modern.

Kata Kunci: Pelatihan, ChatGPT, Siswa SMA

ABSTRACT

Indonesian youth, as the nation's next generation, need to be equipped with competencies that align with current technological developments. This community service activity aims to improve digital literacy and artificial intelligence skills among students at Yadika 6 Pondok Aren High School through training in the wise and responsible use of ChatGPT. This activity is motivated by the rapid development of artificial intelligence, which is increasingly used in education and the workplace, so students need to have skills relevant to industry needs. The implementation method includes conveying basic AI concepts, an introduction to ChatGPT, its functions and limitations, and hands-on practice in learning and solving simple problems. The training was conducted in a participatory manner through case studies, simulations, and interactive discussions. The results of the activity showed an increase in students' understanding of utilizing ChatGPT as a learning tool that increases efficiency and creativity without neglecting critical thinking. Evaluation of 180 participants showed that the majority were very satisfied, thus this activity contributes to preparing graduates who are adaptive in the modern digital era.

Keywords: Training, ChatGPT, Senior High School Students

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai inovasi dalam kehidupan manusia, salah satunya melalui penerapan teknologi berbasis Internet of Things

(IoT) (Kurniawan et al., 2022). Sistem informasi merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data sehingga mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menjalankan berbagai aktivitas, khususnya dalam administrasi akademik. Pemanfaatan sistem informasi ini menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi informasi yang mendukung efisiensi dan efektivitas kerja di era digital (Nauli, Sukarno Bahat; Priambodo, Agung; Sitorus, Hernalom; Kurniawan, 2024). Perkembangan teknologi informasi yang pesat meningkatkan efisiensi kerja manusia, sehingga aktivitas dapat diselesaikan lebih cepat dan mudah (Nauli, 2019). Kemajuan teknologi di bidang informasi mendorong setiap perusahaan atau organisasi untuk selalu mengikuti perkembangan, khususnya dalam hal perkembangan teknologi informasi yang relevan dengan operasionalnya (Nauli, Sitorus, et al., 2025). 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).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akhir – akhir ini semakin berkembang dengan pesat membuat hidup semakin mudah dan efisien (Sitorus & Nauli, 2018). Pokok dari pembangunan nasional adalah pengembangan manusia secara menyeluruh dan pembangunan masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Hal ini dapat dicapai jika kesejahteraan keluarga dan masyarakat terwujud dengan baik, salah satunya melalui inisiatif pembelajaran yang komprehensif (Nauli et al., 2024).

Kebutuhan yang nyata untuk Siswa Sekolah Menengah Atas 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 (Yuwan Jumaryadi, Inge Handriani, Danny Yudin Djahidin, Yunita Sartika Sari, Misbahul Fajri, Nia Rahma Kurnianda, 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 & 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 Atas 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 Atas Yadika 6 Pondok Aren.

Program-program yang telah/sudah pernah dijalankan di Lingkungan sekolah Yadika 6 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 Seluruh Siswa SMA Yadika 6 Pondok Aren dan sekitarnya.

Berdasarkan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMA Yadika 6 Pondok Aren, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Siswa dalam bidang Aplikasi ChatGPT. Para Siswa SMA Yadika 6 Pondok Aren kerap menyusun karya ilmiah yang orisinal serta memperdalam pengetahuan mereka tanpa memanfaatkan aplikasi ChatGPT.

Hasil dari tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMA Yadika 6 Pondok Aren, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah ilmu pengetahuan para Remaja di Lingkungan Sekolah Yadika 6 Pondok Aren 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).

Machine Learning dan Aplikasi ChatGPT

Teknologi machine learning menawarkan solusi potensial untuk tantangan ini dengan memungkinkan analisis data yang lebih mendalam dan akurat (Fabiyanto & Putra, 2024). Meskipun pendekatan machine learning telah banyak digunakan untuk segmentasi pelanggan, penelitian tentang penggabungan data mining dan machine learning dalam konteks big data masih relatif terbatas (Prayitno et al., 2025). 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.

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan *machine learning* telah mendorong banyak penelitian lintas bidang. (Nauli et al., 2026). Menurut jurnal Penerapan Aplikasi ChatGPT, 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 (Nauli, Kurniawan, et al., 2025).

Fungsi Paraphrase Pada ChatGPT

Fungsi paraphrase pada ChatGPT adalah untuk mengubah suatu teks menjadi bentuk kalimat baru tanpa menghilangkan makna utama dari teks asli. Fitur ini membantu pengguna menyajikan informasi dengan bahasa yang berbeda, lebih jelas, ringkas, atau sesuai dengan kebutuhan tertentu. Paraphrase bermanfaat dalam kegiatan akademik, seperti menghindari plagiarisme, memperbaiki struktur kalimat, dan menyesuaikan gaya bahasa agar lebih formal atau sederhana. Selain itu, fungsi paraphrase juga mendukung peningkatan keterampilan menulis, pemahaman materi, serta penyusunan konten yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh pembaca.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan edukatif dan partisipatif untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan penggunaan aplikasi ChatGPT pada siswa SMA. Pendekatan ini memungkinkan peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga berperan aktif melalui diskusi dan praktik langsung. Kegiatan ini melibatkan siswa dari berbagai kompetensi keahlian dengan tingkat pemahaman teknologi yang beragam.

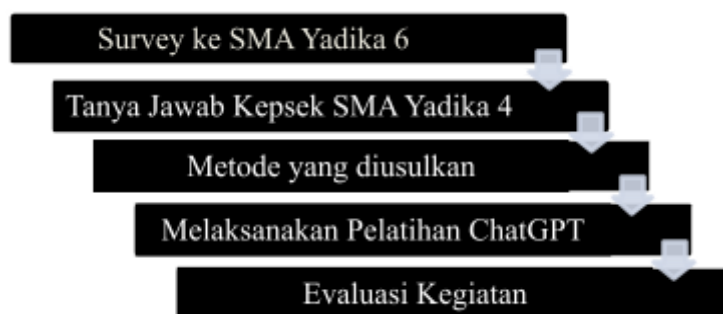
Tahap awal kegiatan adalah tahap persiapan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pendamping untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital siswa serta materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran vokasi. Selanjutnya, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang mencakup konsep dasar kecerdasan buatan, pengenalan aplikasi ChatGPT, manfaat dan keterbatasannya, serta aspek etika penggunaan teknologi. Selain itu, dilakukan persiapan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer, akses internet, dan bahan pendukung pelatihan.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi disampaikan secara bertahap, diawali dengan pengenalan konsep kecerdasan buatan dan peran ChatGPT dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Selanjutnya, peserta diberikan demonstrasi penggunaan ChatGPT, dilanjutkan dengan latihan mandiri dan kelompok untuk menyusun prompt, merangkum materi, dan menyelesaikan studi kasus sederhana sesuai bidang keahlian siswa. Selama kegiatan berlangsung, peserta didorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi guna memperdalam pemahaman.

Tahap akhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama pelatihan, sesi tanya jawab, dan pengisian kuesioner oleh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, serta respon siswa terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi menampilkan data statistik secara persentase yang akan digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan untuk pengembangan kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang agar lebih efektif dan berkelanjutan.

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 Atas Yadika 6 Pondok Aren sehingga para Peserta pelatihan dapat menguasai cara menggunakan aplikasi ChatGPT untuk membuat karya ilmiah yang orisinal.

Jenis instrumen evaluasi setelah melakukan penelitian yaitu, diedarkan 10 pertanyaan kepada peserta yang berisi apakah peserta sudah menguasai aplikasi ChatGPT, apakah sudah paham akan fungsi dari aplikasi bagi Siswa SMA. Aspek yang diukur setelah siswa mengikuti pelatihan adalah kemampuan dalam hal penggunaan aplikasi ChatGPT guna pembuatan laporan Praktek Kerja Lapangan. 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 SMA Yadika 6 Pondok Aren

Gambar 1 menjelaskan Metode atau tahapannya adalah sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu para Dosen mensurvey Lokasi SMA Yadika 6 Pondok Aren agar pelatihan tepat sasaran dan bermanfaat. Lalu tahapan kedua melakukan tanya jawab kepada Kepala Sekolah SMA Yadika 6 Pondok Aren bidang pelatihan yang dibutuhkan oleh Siswa SMA Yadika 6, dan juga melakukan tanya jawab kepada tujuh orang siswa SMA Yadika 6 Pondok Aren. Tahapan ketiga yaitu Metode yang diusulkan dalam menjalankan Pelatihan yaitu dengan cara Ceramah sambil memberikan contoh-contoh nyata. Tahapan keempat adalah melaksanakan pelatihan penggunaan ChatGPT sesuai tanggal dan waktu yang disepakati. Dan tahapan kelima adalah melakukan evaluasi kegiatan dengan cara peserta menjawab pertanyaan mengukur kepuasan dari pelatihan menggunakan google form.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung di Jalan Jurangmangu Barat No.25A, Kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan Propinsi Banten, tepatnya di Lantai 2 Aula Sekolah Menengah Atas Yadika 6 Pondok Aren. Pelaksanaan kegiatan diadakan pada hari Jumat, 4 Agustus 2025. Peserta pelatihan terdiri dari seluruh Siswa Kelas 11 dan Siswa Kelas 12 yang total Peserta Pelatihan 180 Siswa.

Metode pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi dengan cara Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan memberi contoh tentang 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.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT bagi siswa Sekolah Menengah Atas Yadika 6 Pondok Aren telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun dan menunjukkan hasil yang signifikan. Pelatihan ini diikuti oleh siswa dari beberapa kompetensi keahlian dengan latar belakang kemampuan akademik dan literasi digital yang beragam. Keberagaman tersebut memberikan gambaran yang cukup representatif mengenai kesiapan siswa SMA dalam menerima dan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sebagai bagian dari proses pembelajaran dan persiapan memasuki dunia kerja.

Selama pelaksanaan pelatihan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada sesi praktik langsung. Siswa secara aktif mencoba berbagai fitur ChatGPT, mulai dari

menyusun pertanyaan, membuat ringkasan materi, hingga meminta bantuan dalam memahami konsep pelajaran dan permasalahan teknis sederhana. Interaksi dua arah antara pemateri dan peserta berjalan dengan baik, ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan diskusi yang muncul selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam pelatihan mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan sangat signifikan yaitu dari 180 siswa yang ikut pelatihan, sebanyak 100% siswa sudah mampu menggunakan aplikasi ChatGPT terhadap konsep dasar kecerdasan buatan dan fungsi aplikasi ChatGPT. Siswa mulai memahami bahwa ChatGPT merupakan alat bantu berbasis teks yang dapat mendukung proses belajar, bukan sebagai pengganti peran guru atau usaha belajar mandiri. Pemahaman ini penting agar siswa tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi, melainkan tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, siswa menyadari bahwa informasi dari ChatGPT perlu diverifikasi melalui sumber yang kredibel.

Dari aspek keterampilan, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menyusun perintah atau prompt yang efektif. Siswa belajar bahwa kejelasan dan ketepatan dalam memberikan instruksi sangat mempengaruhi kualitas jawaban yang dihasilkan oleh ChatGPT. Setelah diberikan contoh dan latihan, siswa mampu menyusun prompt yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini terlihat dari hasil praktik, di mana jawaban yang diperoleh menjadi lebih relevan dan mudah dipahami dibandingkan sebelum pelatihan.

Pelatihan ini juga mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam memanfaatkan ChatGPT. Beberapa siswa menggunakan aplikasi tersebut untuk membantu menyusun ide proyek, membuat kerangka laporan, dan mempersiapkan presentasi. Dalam konteks pendidikan vokasi, kemampuan ini sangat bermanfaat karena dapat membantu siswa mengembangkan ide dan solusi awal sebelum diimplementasikan secara praktik. Dengan demikian, ChatGPT dapat berperan sebagai pendukung proses kreatif dan inovatif siswa SMA.

Aspek etika penggunaan teknologi menjadi salah satu fokus penting dalam pelatihan ini. Melalui diskusi dan studi kasus, siswa diajak untuk memahami risiko plagiarisme, penyalahgunaan informasi, serta pentingnya menjaga keamanan data pribadi. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap penggunaan ChatGPT secara bertanggung jawab. Mereka memahami bahwa hasil keluaran dari ChatGPT tidak boleh digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan, penyesuaian, dan pencantuman sumber yang sesuai. Kesadaran ini menjadi modal penting dalam membentuk karakter siswa yang berintegritas di era digital.

Hasil kuesioner yang dibagikan setelah kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Siswa menilai materi yang disampaikan mudah dipahami dan aplikatif dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Respon positif ini menunjukkan bahwa ChatGPT memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran di SMA apabila didukung dengan pendampingan yang tepat.

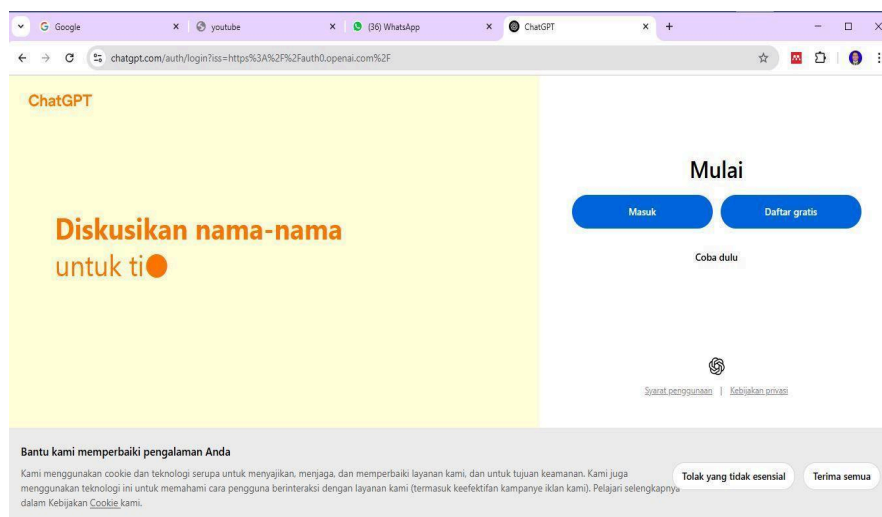
Dari perspektif guru pendamping, pelatihan ini dinilai memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran. Guru melihat bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam belajar setelah mengenal pemanfaatan ChatGPT secara tepat. Guru juga menyadari bahwa teknologi ini dapat menjadi alat bantu untuk memperkaya metode

pembelajaran, khususnya dalam penyusunan materi, latihan soal, dan pengembangan ide proyek. Namun demikian, guru menekankan pentingnya pengawasan dan pengaturan penggunaan agar tidak disalahgunakan oleh siswa.

Meskipun hasil kegiatan tergolong baik, masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan, terutama keterbatasan perangkat dan akses internet yang belum merata di kalangan siswa. Beberapa siswa harus berbagi perangkat, sehingga waktu praktik menjadi kurang optimal. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan awal siswa juga mempengaruhi kecepatan dalam memahami materi. Kendala-kendala ini menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

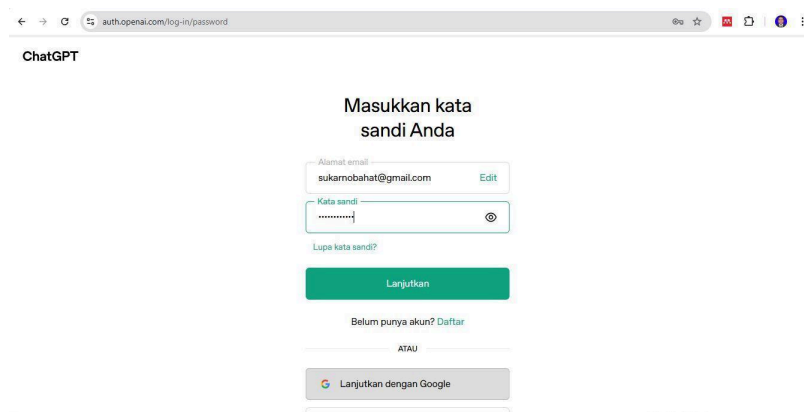
Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT bagi siswa SMA memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan teknologi, dan sikap kritis siswa. Kegiatan ini membantu mempersiapkan siswa SMA agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan dunia kerja yang semakin digital. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan perlu diiringi dengan pemahaman etika dan tanggung jawab. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan dan diintegrasikan dengan program sekolah guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan vokasi di era transformasi digital.

Instruktur juga mengukur tingkat kepuasan peserta pelatihan. Dari 180 kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 170 peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 5 peserta mengisi kuesioner dengan Puas. Sebanyak 5 peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas. Cuplikan materi yang diberikan saat pelatihan Aplikasi ChatGPT seperti Pada Gambar 2.



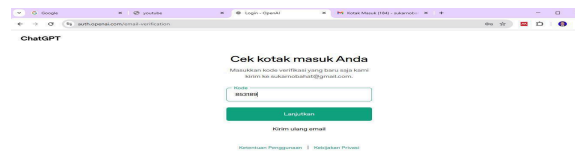
Gambar 2. Tampilan awal aplikasi ChatGPT

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.



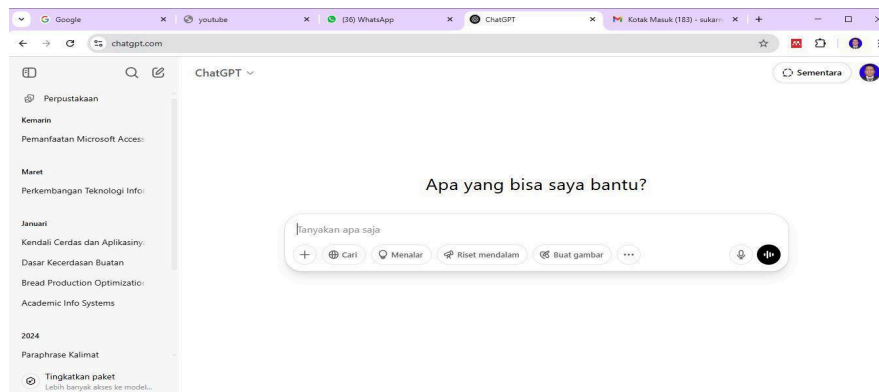
Gambar 3. Tampilan Masukkan Username dan Password pada aplikasi ChatGPT

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



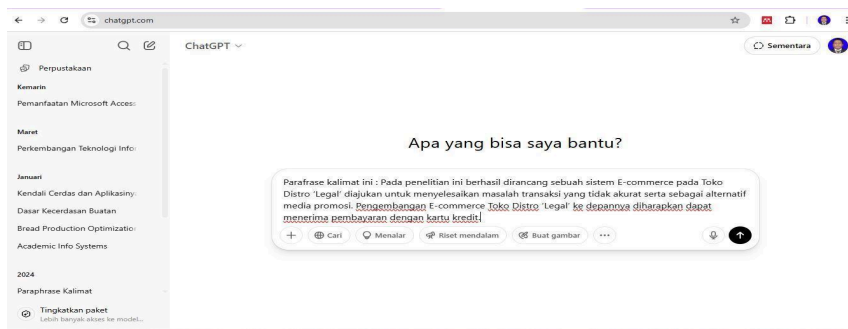
Gambar 4. Tampilan Masukkan Kode Verifikasi pada aplikasi ChatGPT

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 ChatGPT, terdiri dari enam digit angka.



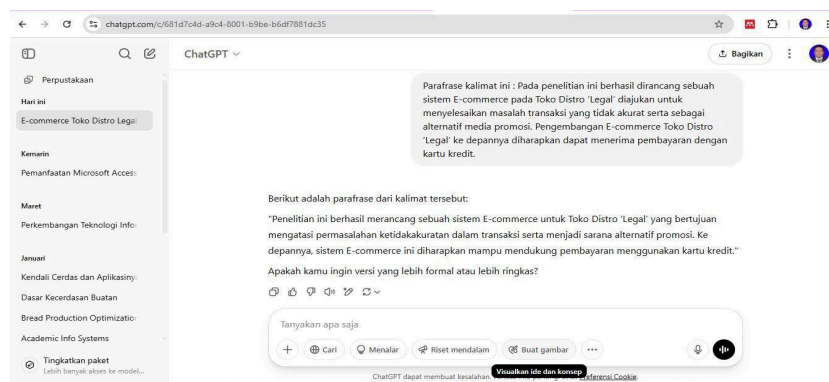
Gambar 5. Tampilan Menu Awal pada aplikasi ChatGPT

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 SMA Yadika 6 Pondok Aren sebanyak 180 Siswa.



Gambar 9. Berphoto bersama Peserta Pelatihan SMA Yadika 6 Pondok Aren.

Pada Gambar 9 di atas Photo bersama dengan Para Peserta Pelatihan dari SMA Yadika 6 Pondok Aren, Tangerang Selatan. Para peserta pelatihan hadir sebanyak 180 Siswa sebagai peserta. Lokasi Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT di Lantai 2 Aula Sekolah Menengah Atas Yadika 6 Pondok Aren.

4. KESIMPULAN

Dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 170 peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 5 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 SMA Yadika 6 Pondok Aren dengan baik. Untuk pelatihan selanjutnya agar diusulkan dengan materi berbeda, misalnya Pelatihan aplikasi Phyton atau Web Designer. Untuk pelatihan selanjutnya, agar dilakukan menggunakan Laboratorium Komputer milik Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fabiyanto, D., & Putra, Z. P. (2024). Validasi Efektivitas Logistic Regression untuk Diagnosa Penyakit Jantung melalui Pendekatan Machine Learning. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 16(2), 158–170.
- 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. (2024). Digital Literacy Program Daily Life With AI Tools. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 4(2), 152–158.

- Kurniawan, T. A., Sumadikarta, I., Nauli, S. B., Zuli, F., Santoso, T. B., & Desma, M. R. (2022). Room Security System with Face Recognition using Local Binary Pattern Histogram Algorithm based on the Internet of Things. *Majlesi Journal of Electrical Engineering*, 17(2), 159–163. <https://doi.org/10.30486/mjee.2023.1984928.1120>
- Nauli, Sukarno Bahat; Priambodo, Agung; Sitorus, Hernalom; Kurniawan, T. A. (2024). Evaluating Academic Information Systems Through Dual Models. *Journal of Electrical Systems*, 20(7s), 594–600. <https://doi.org/10.52783/jes.3363>
- Nauli, S. B. (2019). Analisa Perancangan Sistem Persediaan Bahan Baku Pada Perusahaan Farmasi. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 11(2), 198. <https://doi.org/10.22441/fifo.2019.v11i2.009>
- Nauli, S. B., Kurniawan, T. A., Priambodo, A., Panjaitan, B., Sibarani, R., Sitorus, H., Zuli, F., Sianturi, H., & Ratnasari, A. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK SISWA SMA YADIKA 12 DEPOK. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 5(2), 164–172.
- Nauli, S. B., Panjaitan, B., Kholiq, A., Sianturi, H., Priambodo, A., Sitorus, B. P., Kurniawan, T. A., Jumaryadi, Y., Priambodo, B., & Ratnasari, A. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CHATGPT UNTUK REMAJA DI PONDOK AREN. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 5(1), 15–21.
- Nauli, S. B., Panjaitan, B., Priambodo, A., 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., Sibarani, R., Sitorus, H., Panjaitan, B., Kurniawan, T. A., Priambodo, A., Zuli, F., Dwitiyanti, N., & Narendra, Z. R. (2026). Penerapan Aplikasi Rekomendasi Konten Akun Instagram Photographer Menggunakan Collaborative Filtering. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(1), 1–5. <https://doi.org/10.22441/FORMAT.2026.V15.I1.001>
- Nauli, S. B., Sitorus, B. P., Priambodo, A., Sibarani, R., & Amanda, I. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Electronic Fuel Injection Mobil Innova dengan Metode Forward Chaining. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(2), 114–123. <https://doi.org/10.22441/FORMAT.2023.V12.I2.004>
- Nauli, S. B., Sitorus, H., Kholiq, A., Panjaitan, B., Sibarani, R., Kurniawan, T. A., & Ratnasari, A. (2025). DESIGN OF RAW MATERIAL INVENTORY APPLICATION IN PHARMACEUTICAL COMPANY. *EMPIRIS: Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan*, 2(2), 276–284.
- 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>
- Prayitno, E., Perdana, I. J., & Nashuha, A. H. (2025). Implementasi Data Mining dan Machine Learning untuk Segmentasi Pelanggan: Pendekatan Hybrid Menggunakan Big Data. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 17(1), 57–62.
- Putra, N., Habibie, D. R., & Handayani, I. F. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier pada TB Nameene dengan Metode SAW. *Jursima*, 8(1), 45.
- 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.
- Salamah, U., Farida, I., Priambodo, B., Noprisson, H., Ayumi, V., & Jumaryadi, Y. (2023). Pelatihan Penggunaan Sparkol VideoScribe untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Video Animasi. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 3(2), 72–82.

- Sitorus, B. P., & Nauli, S. B. (2018). Perancangan Aplikasi Pemetaan Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum Di Wilayah Jakarta Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 10(2), 85–94.
- Suryanto, A. W., & Manikam, R. M. (2021). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pemantau Tumbuh Kembang Anak dengan Metode BMI Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 13(1), 51.
- Yuwan Jumaryadi, Inge Handriani, Danny Yudin Djahidin, Yunita Sartika Sari, Misbahul Fajri, Nia Rahma Kurnianda, B. P. (2024). *PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG DAPAT MEMBANTU MASYARAKAT PADA TINGKAT KELURAHAN*. 3(2), 93–96. <https://doi.org/10.26798/jpm.v3i2.1464>