

Optimalisasi Pemanfaatan ChatGPT untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kompetensi Akademik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Sukarno Bahat Nauli¹⁾, Agung Priambodo²⁾, Bosar Panjaitan³⁾, Melani Indah Sari Manik⁴⁾, Sri Rachmawati H Siregar⁵⁾

^{1,2,5}Fakultas Teknik, Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta Selatan, Indonesia

³Teknik Informatika, Universitas Asa Indonesia, Jakarta Timur, Indonesia

⁴Pemanfaatan Sumber Daya Perikanan, Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta Selatan, Indonesia

Email: sukarnobahat@usni.ac.id, agung.priambodo@usni.ac.id, bosarpjtn@gmail.com,
melani.indah@usni.ac.id, srirhs@usni.ac.id

ABSTRAK

Remaja di Republik Indonesia merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan generasi orang tua mereka. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 4 Ciledug, Melalui pelatihan penggunaan ChatGPT secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada pesatnya perkembangan teknologi artificial intelligence yang semakin banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan dunia kerja, sehingga siswa SMK sebagai calon tenaga kerja perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri masa kini. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi tentang konsep dasar kecerdasan buatan, pengenalan ChatGPT beserta fungsi dan keterbatasannya, praktik langsung penggunaan ChatGPT untuk mendukung proses belajar, penyusunan tugas, serta pemecahan masalah sederhana sesuai kompetensi keahlian siswa. Pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan siswa secara aktif melalui studi kasus, simulasi, dan tanya jawab agar peserta mampu memahami manfaat dan risiko penggunaan ChatGPT dalam konteks pembelajaran dan dunia kerja. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap fungsi ChatGPT sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas tanpa mengabaikan kemampuan berpikir kritis. Siswa juga menunjukkan sikap lebih selektif dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan lulusan SMK yang adaptif, kompetitif, dan siap menghadapi tantangan transformasi digital. Evaluasi kegiatan Abdimas dilakukan dengan mengukur tingkat kepuasan terhadap 210 peserta pelatihan, terdapat 168 peserta dengan menjawab sangat puas, 21 peserta menjawab dengan puas, dan 21 peserta menjawab dengan cukup puas. Pihak sekolah sangat berharap agar yang akan datang dilakukan Pelatihan yang mendukung sesuai kurikulum pada sekolah kejuruan. Program ini diharapkan menjadi model pengabdian berkelanjutan berbasis teknologi pendidikan vokasi nasional.

Kata Kunci: ChatGPT, Pelatihan, Penggunaan, Sekolah, Siswa

Optimization of ChatGPT Utilization to Enhance Digital Literacy and Academic Competence of Vocational High School Students

ABSTRACT

Adolescents in the Republic of Indonesia represent the next generation who will succeed their parents. This community service activity aims to enhance digital literacy and skills in utilizing artificial intelligence technology among students of Yadika 4 Ciledug Vocational High School through training on the wise, effective, and responsible use of ChatGPT. The background of this activity is based on the rapid development of artificial intelligence technology, which is increasingly being used in the fields of education and employment. Therefore, vocational high school (SMK) students, as prospective members of the workforce, need to be equipped with knowledge and skills that are relevant to current industry demands. The implementation methods included delivering material on the basic concepts of artificial intelligence, introducing ChatGPT along with its functions and limitations, and providing hands-on practice in using ChatGPT to support the learning process, assignment preparation, and simple problem-solving according to the students' areas of expertise. The training was conducted in a participatory manner by actively involving students through case studies, simulations, and question-and-answer sessions to ensure that participants understood both the benefits and risks of using ChatGPT in educational and workplace contexts. The results of the activity indicated an increase in students' understanding of ChatGPT as a learning support tool that can improve efficiency and creativity without neglecting critical thinking skills. Students also demonstrated a more selective and responsible attitude in utilizing artificial intelligence technology. This activity made a positive contribution to preparing vocational high school graduates who are adaptive, competitive, and ready to face the challenges of digital transformation. The evaluation of the community service activity was conducted by measuring the satisfaction level of 210 training participants: 168 participants reported being very satisfied, 21 reported being satisfied, and 21 reported being fairly satisfied. The school expressed strong hope that similar training programs aligned with the vocational school curriculum will be conducted in the future. This program is expected to serve as a sustainable community service model based on national vocational education technology.

Keywords: ChatGPT, Training, Usage, School, Students

PENDAHULUAN

Room Security System with Face Recognition using Local Binary Pattern Histogram Algorithm based on the Internet of Things (Kurniawan et al., 2022). *Information system is a system that aims to perform data processing so that it can provide convenience for users in academic administrative activities* (Nauli, Sukarno Bahat; Priambodo, Agung; Sitorus, Hernalom; Kurniawan, 2024). Penggunaan Teknologi Informasi yang cukup pesat dari tahun ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering digunakan dalam aktivitas manusia (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 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 (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 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 4 Ciledug. Program-program yang telah/sudah pernah dijalankan di Lingkungan sekolah Yadika 4 Ciledug 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 4 Ciledug dan sekitarnya.

Berdasarkan tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 4 Ciledug, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Siswa dalam bidang Aplikasi ChatGPT. Para Siswa SMK Yadika 4 Ciledug kerap menyusun karya ilmiah yang orisinal serta

memperdalam pengetahuan mereka tanpa memanfaatkan aplikasi ChatGPT.

Hasil dari tanya jawab dengan Kepala Sekolah SMK Yadika 4 Ciledug, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah ilmu pengetahuan para Remaja di Lingkungan Sekolah Yadika 4 Ciledug 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).

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 parafrase 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. Parafrase bermanfaat dalam kegiatan akademik, seperti menghindari plagiarisme, memperbaiki struktur kalimat, dan menyesuaikan gaya bahasa agar lebih formal atau sederhana. Selain itu, fungsi parafrase juga mendukung peningkatan keterampilan menulis, pemahaman materi, serta penyusunan konten yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh pembaca.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan edukatif dan partisipatif yang bertujuan meningkatkan literasi digital serta keterampilan pemanfaatan aplikasi ChatGPT bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan praktik langsung (Junaedi et al., 2025). Subjek kegiatan adalah siswa SMK dari

berbagai kompetensi keahlian yang memiliki 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.

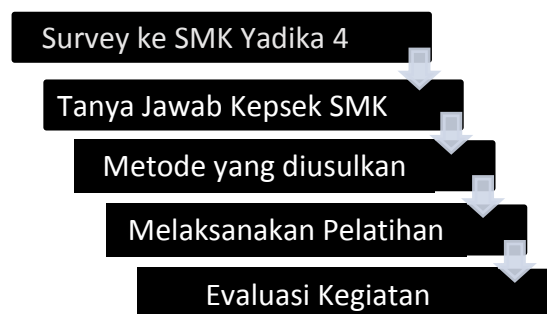
Tahap akhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama pelatihan, sesi tanya jawab, dan pengisian kuesioner oleh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, serta respon siswa terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi menampilkan

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 Kejuruan Yadika 4 Ciledug sehingga para Peserta pelatihan dapat menguasai cara menggunakan aplikasi ChatGPT untuk

membuat karya ilmiah atau Laporan Praktek Kerja Lapangan 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 sekolah kejuruan. 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

Gambar 1 menjelaskan Metode atau tahapannya adalah sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu para Dosen mensurvey Lokasi SMK Yadika 4 Ciledug. Lalu tahapan kedua melakukan tanya jawab kepada Kepala Sekolah SMK Yadika 4 Ciledug, dan juga melakukan tanya jawab kepada lima orang siswa SMK Yadika 4 Ciledug. Tahapan ketiga yaitu Metode yang diusulkan dalam menjalankan Pelatihan. Tahapan keempat adalah melaksanakan pelatihan penggunaan ChatGPT. Dan tahapan

kelima adalah melakukan evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung di Jalan Raden Saleh No.11 Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang, Provinsi Banten tepatnya di Lantai 1 Aula Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 4 Ciledug. Pelaksanaan kegiatan diadakan pada hari Kamis, 3 Juli 2025. Peserta pelatihan terdiri dari seluruh Siswa Kelas 11 dan Siswa Kelas 12 yang total Peserta Pelatihan 210 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 Kejuruan Yadika 4 Ciledug 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 SMK dalam menerima dan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sebagai bagian dari proses pembelajaran dan persiapan memasuki dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi dari total 210 Siswa sebelum ikut pelatihan, 90% siswa belum mengetahui fungsi aplikasi ChatGPT, dan 10% siswa telah mengetahui fungsi aplikasi ChatGPT secara umum namun penggunaannya masih bersifat coba-coba dan belum diarahkan untuk mendukung pembelajaran

secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pelatihan yang terstruktur agar siswa tidak hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami batasan dan tanggung jawab dalam pemanfaatannya.

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 210 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 menjadi penting agar siswa tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi, tetapi tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, siswa juga memahami bahwa informasi yang dihasilkan oleh ChatGPT perlu diverifikasi dengan sumber lain 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 SMK.

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 SMK 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 yang diperoleh cukup baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Kendala utama adalah keterbatasan perangkat dan akses internet yang belum merata di antara 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

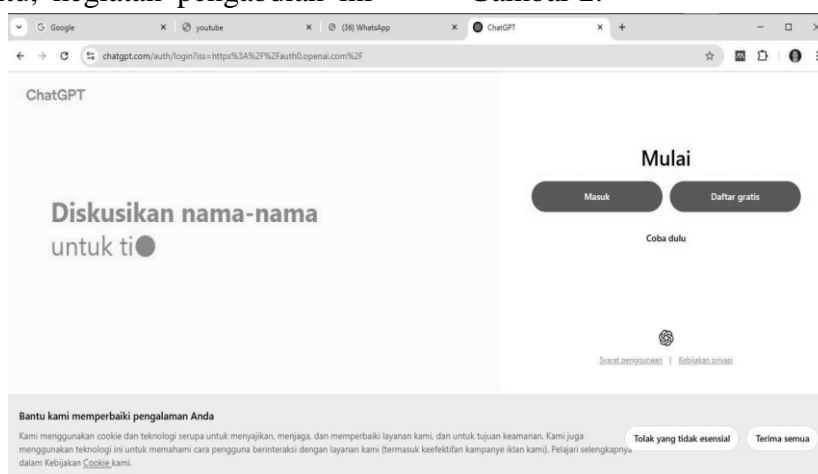
pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT bagi siswa SMK memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan teknologi, dan sikap kritis siswa. Kegiatan ini membantu mempersiapkan siswa SMK 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 210 kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 168 peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 21 peserta mengisi kuesioner dengan Puas. Sebanyak 21 peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas.

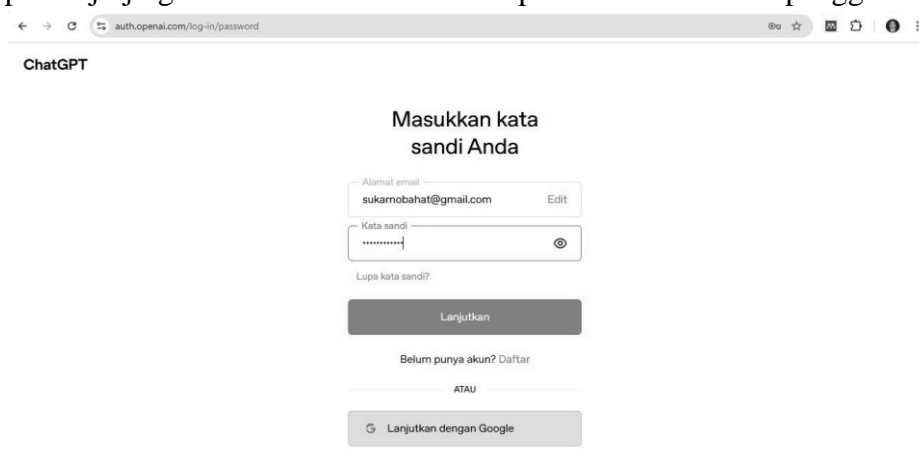
Cuplikan materi yang diberikan saat pelatihan Aplikasi ChatGPT seperti Pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi ChatGPT

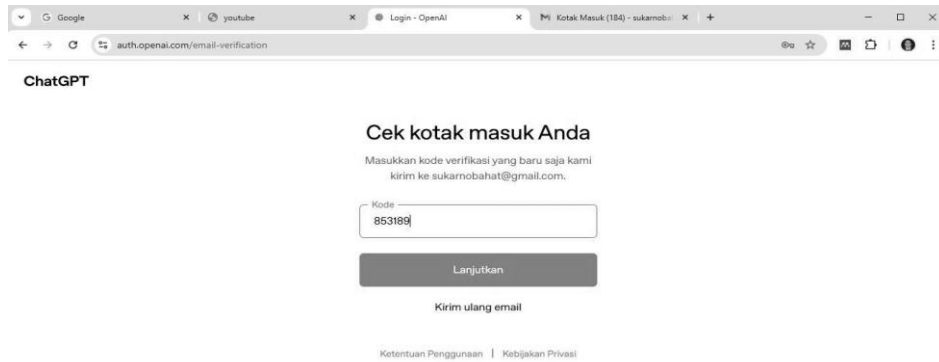
Pada Gambar 2 adalah tampilan awal Dari aplikasi Chat GPT setelah diinstall pada computer jinjing atau di Personal

Komputer. Setelah itu klik daftar dengan memasukkan username dan alamat email pendaftar atau calon pengguna.



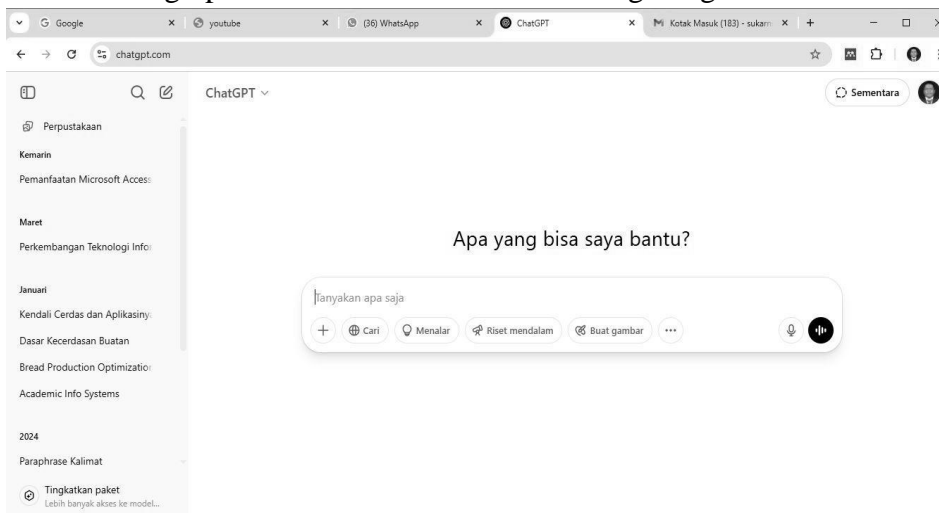
Gambar 3. Tampilan Masukkan Login pada Aplikasi ChatGPT

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



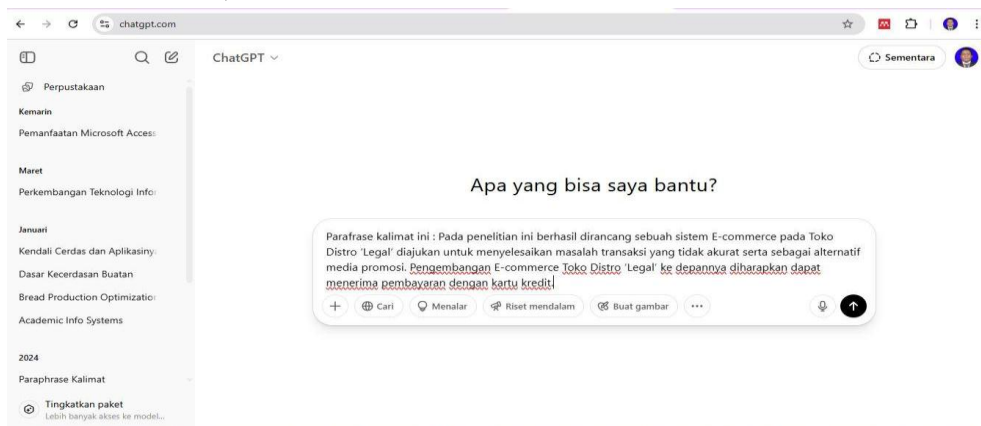
Gambar 4. Tampilan Kode Verifikasi pada aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 4 menampilkan menu password. Biasanya kode yang dikirimkan ke email pengguna ChatGPT, terdiri dari enam digit angka.



Gambar 5. Tampilan Menu Awal pada Aplikasi ChatGPT

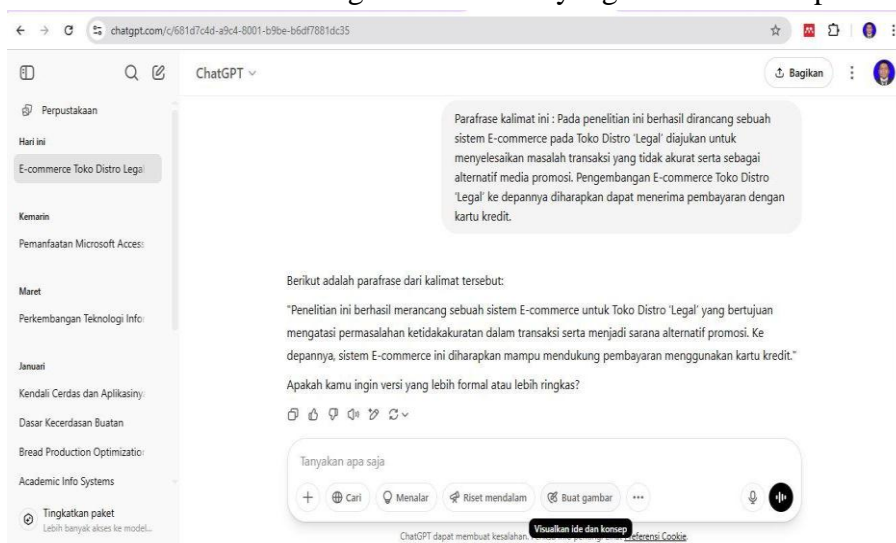
Pada Gambar 5 menampilkan Menu Mendalam, Menu Buat Gambar, dan lain-lain. Menu Cari, Menu Menalar, Menu Riset



Gambar 6. Tampilan Instruksi Parafrase 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 Parafrese pada Aplikasi ChatGPT

Pada Gambar 7 menampilkan hasil pencarian Parafrese kalimat menggunakan

aplikasi ChatGPT dengan hasil yang berbeda tapi mempunyai arti yang sama.



Gambar 8. Penyampaian Materi Oleh Tim Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 8 menampilkan instruktur Pengabdian Masyarakat melakukan

ceramah yang diikuti oleh Siswa SMK Yadika 4 Ciledug sebanyak 210 Siswa.



Gambar 9. Sesi Tanya jawab saat Pelatihan

Pada Gambar 9 adalah Sesi tanya jawab oleh Peserta Pelatihan. Ada 4 siswa bertanya saat setelah Pelatihan selesai dipresentasikan oleh instruktur. Pertanyaan antara lain cara penggunaan aplikasi ChatGPT, dampak buruk dari penggunaan ChatGPT, dan manfaat utama bagi pengguna ChatGPT.

KESIMPULAN

Setelah melakukan pengabdian masyarakat, dari 210 peserta pelatihan, sebanyak 100% peserta sudah dapat menggunakan aplikasi ChatGPT dengan baik dan mengetahui fungsi aplikasi ChatGPT yang dapat mendukung siswa saat Pembuatan Laporan Praktek Kerja Lapangan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital serta keterampilan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan. Pelatihan ini membantu siswa memahami konsep dasar kecerdasan buatan, fungsi dan keterbatasan ChatGPT, serta cara penggunaannya secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam mendukung proses pembelajaran dan penyelesaian tugas sekolah.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa semua Peserta sudah mampu menggunakan Aplikasi ChatGPT guna pembuatan Laporan Praktek Kerja Lapangan.

Instruktur juga mengukur tingkat kepuasan. Dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta setelah selesai mengikuti Pelatihan, sebanyak 168 peserta mengisi kuesioner dengan sangat puas. Sebanyak 21 peserta mengisi kuesioner dengan Puas.

Sebanyak 21 peserta mengisi kuesioner dengan cukup Puas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah berhasil melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Penggunaan Aplikasi ChatGPT Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Yadika 4 Ciledug dengan baik.

REFERENSI

- 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.
- Herd, 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.
- Junaedi, Rossi Kurniawan Maranto, A. R., Hermawan, A., & Halim Wijaya, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat. *Abdi Dharma*, 5(1), 129–138.
<https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641>
- 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 SMK YADIKA 12 DEPOK. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 5(2), 164–172.
- 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.v3i2.146>
4