

## PELATIHAN CHAT GPT SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI KELAS

Muhammad Sony Maulana\*<sup>1</sup>, Nurmalasari<sup>2</sup>, Septian Rheno Widiyanto<sup>3</sup>, Sri Dewi Ayu Safitri<sup>4</sup>, Reza Maulana<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>1,2,3,4,5</sup> Jl. Abdul Rahman Saleh No.18, Bangka Belitung Laut, Kec. Pontianak Tenggara,  
Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

\*e-mail: [muhammad.sony.mom@bsi.ac.id](mailto:muhammad.sony.mom@bsi.ac.id)<sup>1</sup>, [nurmalasari.nrr@bsi.ac.id](mailto:nurmalasari.nrr@bsi.ac.id)<sup>2</sup>, [septian.sei@bsi.ac.id](mailto:septian.sei@bsi.ac.id)<sup>3</sup>, [sri.sdf@bsi.ac.id](mailto:sri.sdf@bsi.ac.id)<sup>4</sup>,  
[reza.rza@bsi.ac.id](mailto:reza.rza@bsi.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Kemajuan dan perkembangan teknologi memberikan kebaruan bagi dunia pendidikan. Dengan kemajuan teknologi tersebut semakin menerapkan potensi bahwa sumber pembelajaran tidak hanya terpusat atau terpaku pada seorang pendidik, namun juga orientasi sumber pembelajaran lebih luas lagi dan memanfaatkan alat bantu (as a tools) untuk mempercepat pencarian sumber belajar secara luas (broad based learning). Dengan kondisi tersebut maka teknologi akan menjadi satu disiplin ilmu yang memang harus dipelajari oleh peserta didik sebagai bekal menghadapi pembelajaran. Perubahan paradigma pendidikan dengan memanfaatkan media sebagai alat penyampai materi saat ini mulai dirasakan dampak positif yang signifikan. Kehadiran media teknologi pada abad-21 ini menjadi instrumen dalam inovasi pendidikan.

Salah satu alat teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah hadirnya ChatGPT. Dengan mempelajari chat GPT dengan penerapan teknologi Artificial Intelligence dapat meningkatkan antusiasme para generasi muda menjadikan sarana pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi mereka dalam mendapatkan informasi. kemajuan teknologi dengan kecerdasan buatan seperti ChatGPT memberikan kebaruan dalam dunia teknologi saat ini khususnya dalam penggunaan teknologi di bidang Pendidikan. ChatGPT dapat membantu siswa belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan

**Kata kunci:** chat gpt; pembelajaran; artificial intelligence

### Abstract

*Advances and technological developments provide novelty for the world of education. With these technological advances, it increasingly applies the potential that learning resources are not only centralized or fixated on an educator, but also the orientation of learning resources more broadly and utilizing tools (as a tools) to accelerate the search for broad-based learning resources. With these conditions, technology will become a discipline that must be learned by students as a provision for learning. The paradigm shift in education by utilizing media as a means of delivering material is now starting to feel a significant positive impact. The presence of technological media in the 21st century is an instrument in educational innovation.*

*One of the technological tools that is currently widely used in the world of education is the presence of ChatGPT. By learning GPT chat with the application of Artificial Intelligence technology can increase the enthusiasm of the younger generation to make learning facilities and provide convenience for them in getting information. Technological advances with artificial intelligence such as ChatGPT provide novelty in today's technological world, especially in the use of technology in the field of Education. ChatGPT can help students learn in an interactive and fun way*

**Keywords:** chat gpt; learning; artificial intelligence

## 1. PENDAHULUAN

Semakin pesatnya era globalisasi ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang saat ini, kondisi dimana teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan khususnya pada dunia pendidikan. Salah satu alat teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah hadirnya ChatGPT. ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer) adalah robot atau chatbot yang memanfaatkan artificial intelegent atau kecerdasan buatan yang mampu melakukan interaksi dan membantu manusia dalam mengerjakan berbagai tugas (Faiz & Kurniawaty, 2023)

Kurangnya fasilitas pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak kreatif dalam pembelajaran. Dengan mempelajari chat GPT dengan penerapan teknologi Artificial Intelligence dapat meningkatkan antusiasme para generasi muda menjadikan sarana pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi mereka dalam mendapatkan informasi serta mempelajari berbagai hal. Dengan memanfaatkan ChatGPT menunjukkan bahwa tulisan yang dihasilkan oleh ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik dalam menulis sekaligus meningkatkan kemampuan menulisnya (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Tteknologi AI

tentunya akan menjadi lebih atraktif daripada penerapan metode pembelajaran dengan tata cara konvensional (Dewonoto Laut Santoso et al., 2021).

ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu tulisan yang cukup ilmiah atau bahkan buku dengan prompt yang dirumuskan di awal dengan teknik yang baik dan efektif. Sehingga peluang inovasi menggunakan teknologi ini terbuka lebar untuk pendidikan di Indonesia (Setiawan & Luthfiyani, 2023).

Santri pada Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu Dhuafa Al-Adabiy Pontianak Sebagian besar belum mengetahui mengenai manfaatnya chat gpt dalam pembelajaran. ini diharapkan dapat memberikan nilai persentase terkait tingkat kreatifitas dan dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran. ChatGPT dapat membantu siswa belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

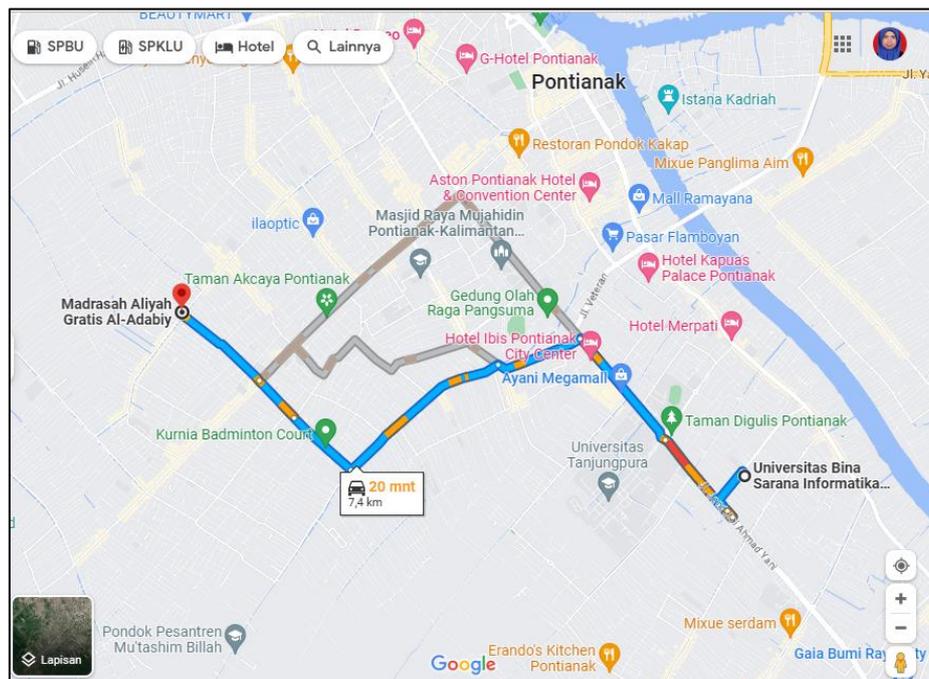
## 2. METODE ABDIMAS

### Analisis Situasi

Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu Dhuafa Al-Adabiy Pontianak khususnya santri masih kurangnya terhadap pemahaman mengenai Chat GPT, dimana chat GPT ini dapat mendukung dan Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial intelligence di kelas yang dapat menghasilkan penulisan yang ilmiah.

### Peta Lokasi Mitra

Akses dari kampus Universitas Bina Sarana Informatika menuju Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu-Dhuafa Al-Adabiy di tempuh kurang lebih 20 menit dan jarak dari lokasi kampus universitas bina sarana informatika pontianak ke Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu-Dhuafa Al-Adabiy sekitar 7.4 km.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra

### Permasalahan Mitra

Adapun permasalahan pada siswa-siswi Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu-Dhuafa Al-Adabiy mencakup hal-hal berikut ini:

- a. Kurangnya pengetahuan tentang chat GPT
- b. Kurangnya kreatifitas dalam penulisan ilmiah

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini akan dilaksanakan di di Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu Dhuafa Al-Adabiy Pontianak Kec. Pontianak Kota Kota Pontianak, Kalimantan Barat . Kategori peserta yang akan diberikan pelatihan adalah sebanyak 20 Peserta serta tim tutor yang merupakan dosen dari UBSI PSDKU Pontianak, dengan jenjang pendidikan S2 serta dibantu beberapa mahasiswa/i UBSI PSDKU Pontianak sebagai pendamping peserta. Adapun metode yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan dan workshop kepada mitra, dimana pelatihan akan diberikan pada tanggal 14 April 2023.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1x pertemuan (4 Jam) dengan susunan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Susunan Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal	Waktu	Tempat	Kegiatan
15 Maret 2023	1300 – 16.00	Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu- Dhuafa Al- Adabiy	Observasi, Audiensi dan Pemilihan tempat kegiatan
20 Maret 2023			Perembukan tema dan pembuatan proposal
23 Maret 2023			Pengajuan proposal dan persiapan materi
14 April 2023			Kegiatan Pelatihan
16 April 2023			Pembuatan Laporan PM

Adapun pembagian tugas dari tim pengabdian masyarakat sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN, Eng  
Ketua Pelaksana : Muhammad Sony Maulana, S.T, M.Kom  
Koordinator Tutor : Nurmalasari, SE, MM  
Tim Tutor : Septian Rheno Widiyanto, M.Eng, M.Kom; Sri Dewi Ayu Safitri, S.Sy, ME; Reza Maulana, M.Kom; Muhammad Ridho Adhari, Teguh Firmansyah.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini peserta mampu mengikuti dan dapat memahami pemanfaatan Chat GPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial intelligence di Kelas. dengan adanya pengabdian masyarakat ini para santri di Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu Dhuafa Al-Adabiy ini dapat memanfaatkan dan mempergunakan aplikasi chat GPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial intelligence di Kelas.

#### 4. KESIMPULAN

Semakin pesatnya era globalisasi ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang saat ini, kondisi dimana teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan khususnya pada dunia pendidikan. Salah satu alat teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah hadirnya ChatGPT. Dengan mempelajari chat GPT dengan penerapan teknologi Artificial Intelligence dapat meningkatkan antusiasme para generasi muda menjadikan sarana pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi mereka dalam mendapatkan informasi. ChatGPT dapat membantu siswa belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Bina Sarana Informatika, Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika, Yayasan Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu-Dhuafa Al-Adabiy, dan pihak-pihak yang sudah membantu kegiatan pengabdian masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewonoto Laut Santoso, P., Riski, I., Kholik, N., Raffi Akbar, M., & Saifudin, A. (2021). Penerapan Artificial Intelligence dalam Aplikasi Chatbot sebagai Media Informasi dan Pembelajaran mengenai Kebudayaan Bangsa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(3), 579–589. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika579>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4779%0Ahttps://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342451>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education

4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>