

Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Menggunakan Aplikasi Chatgpt Untuk Media Pembelajaran

Robi Sopandi¹, Mareanus Lase², Nicodias Palasara³, Muhammad Qomaruddin⁴
^{1,2,3,4}, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota
Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620, Indonesia
e-mail: ¹robi.rbs@nusamandiri.ac.id, ²mareanus.mle@nusamandiri.ac.id,
³nico.ncp@nusamandiri.ac.id, ⁴muhammad.mqn@nusamandiri.ac.id

Info Artikel

Diterima: 12-07-2024

Direvisi: 13-07-2024

Diterima: 15-07-2024

Abstrak - Pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang memanfaatkan AI adalah ChatGPT, yang mampu menghasilkan interaksi manusia-mesin yang lebih alami. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi ChatGPT dalam media pembelajaran bagi pelajar Yayasan Darul Ulum Cikarang. Metode pengabdian masyarakat digunakan untuk menerapkan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi bagi para pelajar. Evaluasi akan dilakukan untuk mengukur efektivitas dan respons pelajar terhadap penggunaan aplikasi ChatGPT dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi.

Kata Kunci : *Artificial Intelligence*, ChatGPT, Pembelajaran

Abstracts - The use of artificial intelligence (AI) has opened up new opportunities in the development of learning media. One application that utilizes AI is ChatGPT, which is able to produce more natural human-machine interactions. This research aims to utilize the ChatGPT application in learning media for students of the Darul Ulum Cikarang Foundation. The community service method is used to apply this application in learning activities. The use of ChatGPT in learning is expected to increase student engagement and enrich their learning experience. Through this activity, it is hoped that a more interactive and motivating learning environment can be created for students. Evaluation will be carried out to measure the effectiveness and response of students to the use of the ChatGPT application in the learning process. It is hoped that the results of this research can contribute to the development of innovative learning methods based on AI technology to improve the quality of education at the Pundi Amal Bakti Ummat Foundation, Bekasi Regency Branch.

Keywords: *Artificial Intelligence*, ChatGPT, Learning

I. PENDAHULUAN

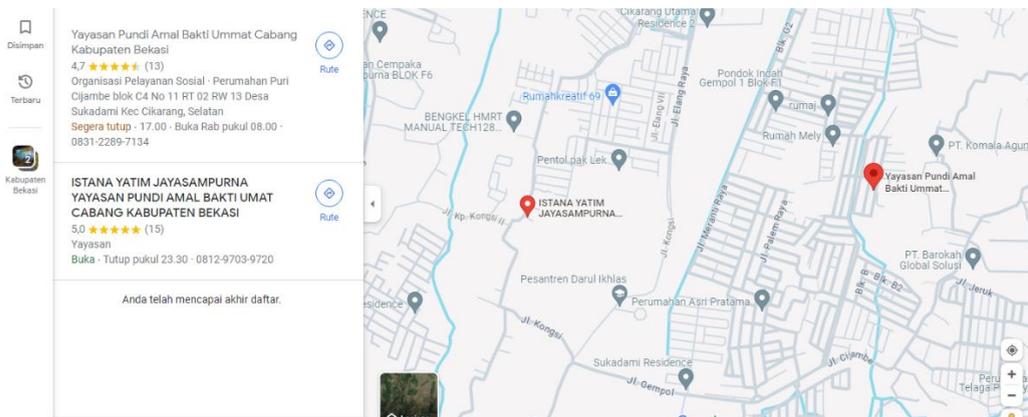
Pengabdian masyarakat adalah kegiatan yang bertujuan untuk membantu komunitas tertentu dalam beberapa hal tanpa mengharapkan imbalan. Program ini biasanya dibuat oleh berbagai universitas atau lembaga yang ada di Indonesia untuk memberikan manfaat nyata bagi negara, terutama dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan negara. Salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah kegiatan pengabdian masyarakat. Akademisi harus melakukannya.

Pendidikan dalam menghadapi era revolusi industri 5.0 membutuhkan adaptasi yang cepat, dimana kecerdasan buatan (AI) turut membantu memenuhi kebutuhan masyarakat (H. A. Mumtaha, 2019). Guru memiliki peran penting dalam pengembangan pendidikan (T. Hidayat and A. Kosasih, 2019), oleh karena itu guru dituntut untuk beradaptasi dan mengembangkan keterampilan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini (S. Kuntari, 2023). Salah satu bentuk adaptasi adalah menciptakan media pembelajaran yang efektif, yang memegang peranan penting dalam proses belajar-mengajar. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memiliki dampak psikologis yang positif dalam pembelajaran.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menjaga minat siswa serta mencegah kebosanan dalam proses belajar-mengajar (H. Zaini and K. Dewi, 2017). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sesuai dengan perkembangan era revolusi 5.0, media pembelajaran dalam bentuk digital menjadi pendukung penting dalam pembelajaran saat ini (H. Zaini and K. Dewi,

2017). Media pembelajaran digital memungkinkan pembelajaran secara langsung di kelas atau jarak jauh, memberikan fleksibilitas dan efektivitas dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengusul, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk digital bagi peserta dan pengurus di Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi sebagai mitra kegiatan belum maksimal. Selain itu bentuk media pembelajaran yang digunakan belum variatif. Kurangnya bentuk media pembelajaran digital pada mitra karena keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang efisien dan efektif belum diperbarui secara berkala dan belum menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu pada saat observasi, ditemukan masih kurang kreatifitas peserta dan pengurus dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknologi digital. Berdasarkan hal tersebut, pengusul kemudian memberikan solusi bagi mitra dengan membuat pelatihan untuk mengoptimasi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Adapun jarak lokasi mitra terlampir titik lokasi yang berasal dari GMaps dan berikut juga dilampirkan foto kondisi lokasi mitra kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra Pundi Amal Bakti Umat

Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi, merupakan salah satu komunitas pengabdian masyarakat yang telah menjalankan berbagai program dan kegiatan dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan warga di wilayah mereka. Komunitas ini terdiri dari perempuan yang memiliki peran penting dalam mengelola program-program sosial, kesehatan, pendidikan, dan berbagai kegiatan lainnya yang bertujuan untuk mendukung perkembangan masyarakat setempat.



Gambar 2. Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi

Berdasarkan latar belakang di atas Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Nusa Mandiri (LPPM Universitas Nusa Mandiri), merespon akan kepedulian tersebut dengan menyelenggarakan Pengabdian Masyarakat berupa ”Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Menggunakan Aplikasi Chatgpt Untuk Media Pembelajaran bagi para staff Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi. Dengan pelatihan tersebut diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan dan keahlian dalam menyusun dan menyampaikan paparan baik di acara formal ataupun informal.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengabdian masyarakat dilaksanakan menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi materi dilanjutkan dengan tanya jawab, sedangkan praktikum secara langsung dikemas dalam bentuk workshop. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para para staff Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi yang juga belum banyak yang mengetahui atau memahami dengan detail dalam pengenalan penggunaan Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Menggunakan Aplikasi Chatgpt. Kegiatan ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 29 Juni 2024 yang dihadiri oleh 15 peserta. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Skema Pengabdian Masyarakat

Berikut ini adalah penjelasan dari gambar 3 yaitu skema pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.

1. *Tahap pertama* Analisa awal. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan kunjungan pendahuluan untuk melihat kondisi lapangan dalam hal ini di Staff Kelurahan Karangpawitan Karawang dan wawancara kepada calon peserta pelaku usaha dengan menerapkan protokol kesehatan yang tertib. Dalam tahap ini dicari kendala dan permasalahan yang dihadapi oleh para peserta tersebut kurang memahami dalam menggunakan penggunaan Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Menggunakan Aplikasi Chatgpt Untuk Media Pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi setelah itu membuat pengajuan proposal kegiatan pengabdian berdasarkan analisa kebutuhan.
2. *Persiapan kegiatan* pengabdian yang meliputi persiapan tempat pelaksanaan, materi pelatihan, absensi panitia dan peserta, spanduk.
3. *Proses pelaksanaan* pengabdian dengan metode workshop, diskusi, dan tanya jawab. Peserta melakukan kegiatan pengenalan penggunaan chat gpt dalam bentuk pelatihan yang disampaikan oleh tutor yang dibantu dandidampingi oleh dosen dan mahasiswa, dilanjutkan dengan tanya jawab/diskusi. Setelah itu evaluasi dilakukan dengan memberikan form kuesioner yang telah disiapkan oleh panitia untuk mengetahui seberapa puas pesertaterhadap keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini.
4. *Penutup*, panitia mendokumentasikan kegiatan berupa foto-foto baik secara langsung, merekap dan mengolah data kuesioner, membuat laporan kegiatan, membuat press release dan jurnal pengabdian masyarakat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas Nusa Mandiri yang diketuai oleh Bapak Robi Sopandi, M. Kom dibantu kedua dosen bapak Muhammad Qomaruddin M.Kom, Mareanus Lase, M.Kom dan Nicodias Palasara, M. Kom dan lima mahasiswa Program Studi informatika diantaranya Muhammad Ichsan Rais, Reza Miftahul Ridho, Adji Danu Pranoto, Nurfaika, Giovanni, mengadakan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Menggunakan Aplikasi Chatgpt Untuk Media Pembelajaran. Gambar 4 penyampaian materi.



Gambar 4 Penyampain Materi pada Staff Kelurahan Karangpaeitan

Tujuan dari diadakannya kegiatan workshop ini adalah Sebagai wujud dari pengamalan Tri Dharma Perguruan Tinggi salah satunya bidang pengabdian yang melekat kewajibannya pada seluruh Dosen. Kemudian pengenalan penggunaan Aplikasi Chatgpt Untuk Media Pembelajaran kegiatan Staff kegiatan belajar Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan, diskusi dan tanya jawab dengan bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat melalui:

1. Pemaparan Materi Artificial Intelligence berupa pengenalan menu, fungsi tools dan fitur yang digunakan
2. untuk menunjang kegiatan operasional belajar Staff Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi.
3. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia pembelajaran berupa komputer yang sudah siap menggunakan aplikasi ChatGPT.
4. Diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya tentang kendala yang dihadapi khususnya penggunaan aplikasi chatGPT

Manfaat yang dirasakan oleh Staff Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat Cabang Kabupaten Bekasi setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Sebelum Pengabdian Masyarakat	Setelah Pengabdian Masyarakat
1	Belum maksimal dalam menggunakan menu, fitur dan tools Aplikasi ChatGPT.	Para peserta dapat memahami dan menggunakan menu, fitur dan tools Aplikasi ChatGPT untuk meningkatkan kemampuan masing-masing peserta secara mandiri.
2	Belum pernah mendapatkan pelatihan seputar pengembangan kemampuan penggunaan menu fitur dan tools Aplikasi ChatGPT	Peserta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang mumpuni dalam mengembangkan kemampuan menggunakan menu fitur dan tools Aplikasi ChatGPT.

Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi teknis dan pengetahuan peserta dalam penggunaan Microsoft Word, sebuah alat yang esensial dalam penyusunan laporan dan dokumen administrasi. Respon positif dari peserta, seperti yang tercermin dalam diagram, mengindikasikan bahwa pelatihan ini berhasil dalam mencapai tujuannya. Para staf yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam keterampilan teknologi kini menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan mereka mengoperasikan Microsoft Word. Mereka telah mempelajari berbagai fitur aplikasi ini, termasuk pembuatan dokumen baru, pengeditan teks, pengaturan format halaman, serta penggunaan berbagai gaya dan ukuran huruf.

Selain peningkatan teknis, kegiatan ini juga memberikan motivasi tambahan bagi peserta untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka di bidang teknologi. Pelatihan yang disertai dengan evaluasi melalui kuis di aplikasi web tools Quizizz, membantu peserta menginternalisasi materi yang diajarkan dan memberikan umpan balik langsung tentang pemahaman mereka. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya meningkatkan kemampuan individu para staf Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat tetapi juga berpotensi meningkatkan efisiensi operasional yayasan secara keseluruhan. Hasil positif dari kuesioner ini menggarisbawahi pentingnya program pelatihan berkelanjutan untuk mendukung profesionalisme dan kompetensi staf dalam

menghadapi tantangan administrasi modern..

IV. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu kegiatan pengenalan penggunaan Aplikasi ChatGPT dapat meningkatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan operasional Yayasan Pundi Amal Bakti Ummat telah dilaksanakan dan berjalan dengan cukup kondusif dan lancar secara langsung dilokasi. Para staff sebagai peserta pelatihan workshop sangat antusias dan sangat tertarik dengan pembahasan dipaparkan oleh narasumber, hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan dari peserta yang ditujukan kepada pemateri sehingga workshop semakin aktif. Peserta dapat mengikuti workshop dengan baik. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, para warga dan pelaku usaha desa pasirsari cikarang mendapatkan ilmu yang bermanfaat khususnya mengenai Aplikasi ChatGPT untuk meningkatkan keterampilan dalam menunjang kegiatan operasional media belajar.

V. REFERENSI

- H. A. Mumtaha and H. A. Khoiri, "Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)," *J. PILAR Teknol. J. Ilm. Ilmu Ilmu Tek.*, vol. 4, no. 2, 2019, doi: 10.33319/piltek.v4i2.39.
- T. Hidayat and A. Kosasih, "ANALISIS PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2016 TENTANG STANDAR PROSES PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH," *Muróbbî J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–69, 2019, doi: 10.52431/murobbi.v3i1.172.
- S. Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Fak. Tarb. dan Ilmu Kegur. IAIM Sinjai*, vol. 2, pp. 90–94, 2023, doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.
- H. Zaini and K. Dewi, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- R. J. NAIMAH, M. W. WARDHANA, R. HARYANTO, and A. PEBRIANTO, "Penerapan Digital marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM," *J. IMPACT Implement. Action*, vol. 2, no. 2, p. 39, 2020, doi: 10.31961/impact.v2i2.844.
- Zanuar Rifai and D. Meiliana, "Pendampingan Dan Penerapan Strategi Digital Marketing Bagi Umkm Terdampak Pandemi Covid-19," *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 604–609, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.540.
- SOPANDI, R., LASE, M., KOM, M., QOMARUDDIN, M., LASE, A. S., ARSIN, M., PATI, R. A. K., HADI, D. A., & RAMADHAN, R. (n.d.). *Pelatihan Design Keterampilan Photoshop Untuk Meningkatkan Kreatifitas Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan*.
- Suhardi, S., Prasetyo, F., & Ardiansyah, D. (2022). Sosialisasi Bahaya NARKOBA dengan Memanfaatkan Teknologi Sistem Informasi pada Karang Taruna Harapan Bangsa Cikande Karawang. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 1(1), 8–15.