ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 29600-29606
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023

Pengenalan ChatGPT untuk Meningkatkan Literasi Digital Menuju Era Society 5.0 Di SMK PGRI 4 Jakarta

Bernadete Nurmawati[1], Muhammad Laras Widyanto[2], Anjelis Ratuwulan[3], Ahmad Soderi[4]

[1]Universitas Bung Karno
[2]Universitas Mercu Buana
[3,4]STMIK Mercusuar

e-mail: benurmawati@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan kerjasama dengan SMK PGRI 4 Jakarta. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami laksanakan dengan tema "Pengenalan ChatGPT Untuk Meningkatkan Literasi Digital Menuju Era Society 5.0." Sasaran dalam kegiatan ini adalah para siswa SMK PGRI 4 Jakarta. Mereka diberikan pelatihan singkat ChatGPT dan langsung mencoba penggunaan aplikasi tersebut. Pelatihan ini bertujuan untuk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan literasi digital menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan siswa. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah, metode simulasi, dan metode tanya jawab. Hasil dari kegiatan ini adalah penguasaan materi teknis penggunaan ChatGPT sehingga siswa memperoleh manfaat nyata dalam proses pembelajaran untuk dapat lulus SMK dengan hasil yang baik. Dengan ChatGPT, siswa dapat mengakses informasi yang mungkin tidak tercakup dalam bahan ajar mereka atau tidak tersedia secara mendalam dalam pelajaran. Selain itu, ChatGPT juga dapat membantu siswa dalam pembelajaran mandiri, memungkinkan mereka mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri untuk memahami konsep yang kompleks, atau melatih pemahaman tanpa tergantung pada bimbingan langsung dari guru atau tutor**.**

Kata kunci: *ChatGPT, Literasi Digital, Era Society 5.0*

Abstract

This community service activity was carried out in collaboration with SMK PGRI 4 Jakarta. We carry out this community service activity with the theme "Introduction of ChatGPT to Improve Digital Literacy Towards the Era of Society 5.0." The targets in this activity were students of SMK PGRI 4 Jakarta. They were given a brief ChatGPT training and immediately tried using the application. This training aims to be able to motivate students to improve digital literacy using ChatGPT in the learning process and develop student skills. The methods used were lecture method, simulation method, and question and answer method. The result of this activity is the mastery of technical material using ChatGPT so that students get real benefits in the learning process to be able to pass SMK with good results. With ChatGPT, students can access information that may not be covered in their teaching materials or not available in depth in lessons. In addition, ChatGPT can also assist students in independent learning, allowing them to search for answers to their own questions to understand complex concepts, or exercise understanding without depending on direct guidance from teachers or tutors.

Keywords : *ChatGPT, Digital Literacy, Era Society 5.0*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin menunjukkan kemajuan yang pesat. Hingga kini manusia telah sampai pada era sociaty 5.0 yang ditandai dengan semakin memusatnya peran teknologi dalam kehidupan umat manusia. Era society 5.0 berupaya menerobos tantangan era sebelumnya yakni era revolusi industri 4.0 (Umro, 2021).

Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah Internet of Things (IoT). Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Bahkan pada masa pendidikan society 5.0 memungkinkan siswa akan belajar berdampingan bersama robot sebagai pengganti guru. Dalam menghadapi tantangan era society 5.0, pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk menjawab tantangan era sosial tersebut, lembaga pendidikan harus mengubah paradigmanya, antara lain pendidik memperhatikan fungsi sumber belajar dan membiarkan guru fokus memberikan inspirasi kepada siswa

Pendidikan 5.0 merupakan terobosan baru dari society 5.0 yaitu dengan cara mengintegrasikan antara manusia dan teknologi untuk dapat memanfaatkan peluang melalui cara-cara yang kreatif dan inovatif (Arjunaita, 2020). Pada perspektif pendidikan era society 5.0 ditinjau dari sudut pandang ontologi lebih menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan. Dikarenakan pengetahuan seseorang dapat dengan mudah dinilai dengan menggunakan teknologi, namun soft dan hard skill seseorang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan pendidikan yang berbasis pada kemampuan memahami dan menerapkan Internet of Things (IoT), virtual atau augmented reality, serta penggunaan dan penerapan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) (Ristekdikti, 2018). Salah satu bentuk pemanfaatan dari AI (Artificial Intelligence) dalam dunia pendidikan adalah ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer), yakni sebuah teknologi chatbot berbasis kecerdasan buatan yang kuat dan serbaguna yang dapat menghasilkan teks yang mirip dengan manusia. Pengguna dapat berinteraksi dengan ChatGPT melalui pesan teks atau suara (Fitriani et al., 2022).

ChatGPT dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran (Purwanti, 2023). Dengan ChatGPT, siswa dapat mengakses informasi yang mungkin tidak tercakup dalam bahan ajar mereka atau tidak tersedia secara mendalam dalam pelajaran. Selain itu, ChatGPT juga dapat membantu siswa dalam pembelajaran mandiri, memungkinkan mereka mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri, memahami konsep yang kompleks, atau melatih pemahaman tanpa tergantung secara langsung pada bimbingan langsung dari guru atau tutor**.**

Dalam konteks penggunaan ChatGPT dalam pendidikan, literasi digital menjadi sangat penting. Siswa perlu mengembangkan keterampilan evaluasi kritis terhadap informasi yang diberikan oleh ChatGPT, memahami konteks, dan mengatasi keterbatasan yang ada, sehingga meningkatkan kualitas pekerjaan dan pembentukan pengetahuan ilmiah yang baru, kolaborasi melalui teknologi ini perlu dilakukan dengan bijaksana, dengan tujuan memberikan pendidikan yang efektif kepada para profesional masa depan (Faiz & Kurniawaty, 2023). Bagi siswa literasi digital menggunakan ChatGPT adalah hal yang positif. Dengan kemampuan literasi digital yang baik, siswa mampu memahami ilmu yang disampaikan dan juga yang diterima oleh dirinya, baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun visual.

Berdasarkan hal di atas, ChatGPT dapat diterapkan dalam pembelajaran yang akan mempermudah siswa dalam proses belajar. Namun, pengenalan literasi digital yang baik juga perlu dilakukan untuk membantu siswa menggunakan teknologi secara etis dan mampu menciptakan konten digital yang relevan dan inovatif. Dalam hal ini perlunya pengenalan berupa pelatihan singkat mengenai pemanfaatan ChatGPT. Pelatihan pemanfaatan ChatGPT dilaksanakan di SMK PGRI 4 Jakarta. Pelatihan ini bertujuan untuk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan literasi digital menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan siswa.

ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)
Halaman 29600-29606
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023

METODE

Pengabdian kepada Masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2023 yang diikuti oleh 21 orang yang semuanya merupakan siswa kelas X AKL SMK PGRI 4 Jakarta. Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi penggunaan aplikasi ChatGPT untuk meningkatkan literasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi ChatGPT sebagai sarana pembelajaran. Para siswa SMK PGRI 4 Jakarta diperkenalkan dengan aplikasi ChatGPT dan diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakannya secara langsung.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan dan penggunaan aplikasi ChatGPT sebagai media pembelajaran serta pelatihan cara penggunaan aplikasi ChatGPT, sebagai berikut:

1. Metode Ceramah:

   Metode ceramah merupakan metode pengajaran yang umum digunakan di banyak lembaga pendidikan. Pemateri memberikan ceramah secara rinci tentang suatu topik tertentu, yang kemudian diinternalisasikan oleh siswa. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menjelaskan dan mendemonstrasikan aplikasi ChatGPT untuk meningkatkan pembelajaran siswa menggunakan ChatGPT.
2. Metode Simulasi:

   Metode simulasi yang dipandu Pemateri ini diberikan kepada seluruh siswa agar mereka dapat mencoba fitur-fitur aplikasi ChatGPT dan mengetahui cara melakukannya dengan baik. Metode ini sangat penting bagi siswa karena metode ini memungkinkan mereka menemukan informasi yang belum mereka ketahui dengan menggunakan teknologi aplikasi ChatGPT.
3. Metode Tanya Jawab:

   Metode ini sangat penting, salah satu kelebihannya ini adalah mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan baik dari Pemateri yang mengajukan pertanyaan maupun dari siswa yang menjawab. Secara keseluruhan, metode tanya jawab merupakan alat untuk memudahkan komunikasi dan lebih memahami cara menggunakan aplikasi ChatGPT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan kolaborasi tim Dosen Universitas Bung Karno, Universitas Mercu Buana dan Univeristas Mercusuar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di SMK PGRI 4 Jakarta pada tanggal 23 Oktober 2023. Kegiatan ini berupa pelatihan bagi SMK PGRI 4 Jakarta dengan memberikan materi dan simulasi penggunaan ChatGPT untuk meningkatkan literasi digital mereka.

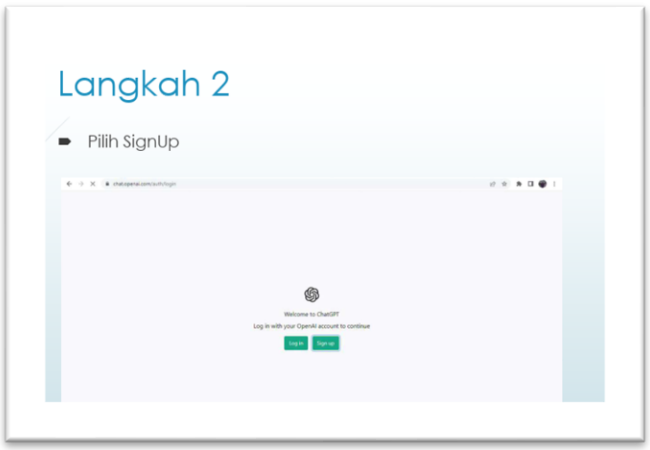
Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat diawali dengan perkenalan dari masing-masing Pemateri. Sesi selanjutnya pemaparan materi berbagai topik yang disajikan yaitu pengertian ChatGPT dan manfaat ChatGPT, dasar hukum penggunaan Chat GPT di Indonesia, dan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ChatGPT.

ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 29600-29606
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023

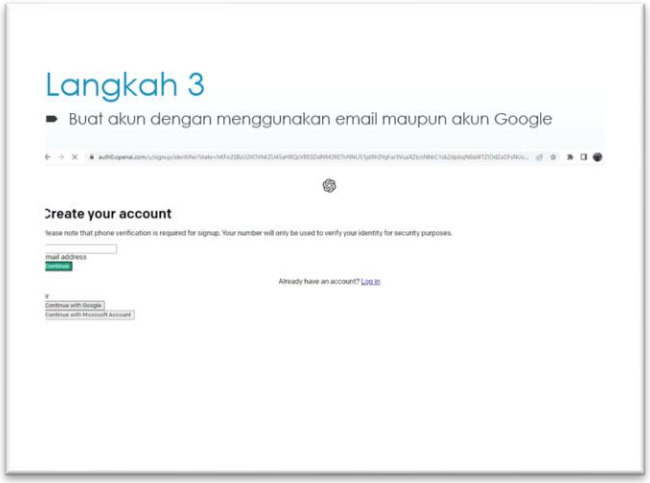
Gambar 1. Penyampaian Materi

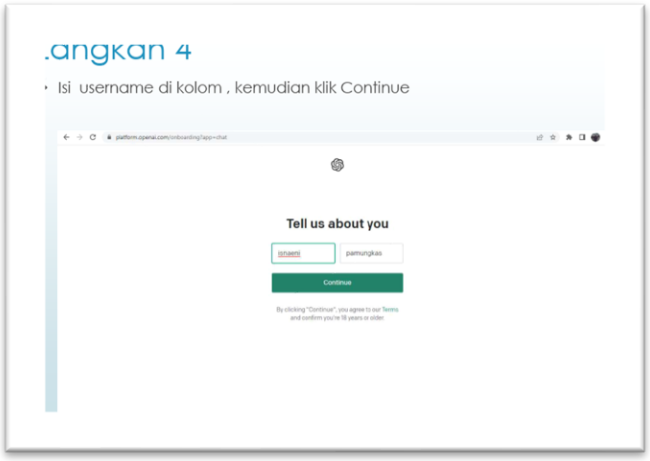
Selanjutnya Pemateri memberikan simulasi kepada siswa-siswi kelas X AKL SMK PGRI 4 Jakarta untuk mengimplementasikan ChatGPT dengan baik. Untuk mengaksesnya, siswa bisa masuk dan membuat akun pada situs chat.openai.com dengan memasukkan alamat email, kata kunci, dan informasi umum lainnya, sebagai berikut.

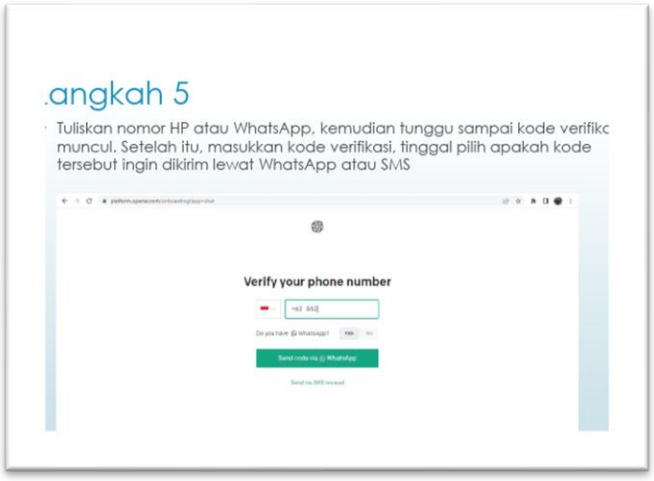


ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 29600-29606
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023







Tim Pengabdian kepada Masyarakat kemudian mencoba menggali pengetahuan siswa siswi mengenai pemanfaatan ChatGPT melalui sesi tanya jawab. Pemateri memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa siswi untuk menjawab pertanyaan tersebut. Peserta yang mampu menjawab pertanyaan mendapatkan door prize sebagai tanda apresiasi dan setelah itu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ditutup dengan kegiatan foto bersama antara pemateri dengan siswa/siswi kelas X AKL SMK PGRI 4 Jakarta

Gambar 2. Sesi tanya jawab

Gambar 3. Siswa mendapat door prize

Gambar 4. Sesi foto bersama

SIMPULAN

Secara keseluruhan, peserta pelatihan memahami materi yang disampaikan dan bisa menerapkan apa yang sudah disampaikan di kelas. Suasana kegiatan sangat kondusif dan peserta aktif berdiskusi. Secara keseluruhan peserta menyatakan sangat puas terhadap kegiatan yang diadakan dan berharap diadakan lagi kegiatan serupa dengan tema yang berbeda. Kegiatan ini dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan silaturahmi dan dosen dengan siswa SMK PGRI 4, sekaligus juga sebagai perwujudan tanggungjawab sosial Lembaga Pendidikan Tinggi - Tri Darma Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapat respon yang positif dari mitra dan peserta dan dapat ditindaklanjuti pada waktu berikutnya terutama kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pemberian wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arjunaita (2020). *Pendidikan di era revolusi industri 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2, 179–196.

Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 456–463.

Fitriani, Y., Pakpahan, R., Junadi, B., & Widyastuti, H. (2022). *Analisa Penerapan Literasi Digital Dalam Aktivitas Pembelajaran Daring Mahasiswa*. JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research., 6(2), 439–448. https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i2.784

Purwarianti, A. (2023). Implikasi ChatGPT dan AI Bagi Pendidikan Tinggi dan Perpustakaan di Masa Depan.

Ristekdikti. (2018). *Era Revolusi Industri 4.0 Saatnya Generasi Millenial Menjadi Dosen Masa Depan*. Sumber Daya IPTEK Dan DIKTI.

Umro, J, (2021). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0*. Jurnal AlMakrifat 6, No. 2, 108.