

PEMANFAATAN CHATGPT DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN DIGITAL SDN 02 PURWOREJO

^{1*}Kardynan Parulian, ²Muhammad Faris Arsyad, ³Achmad Mirzaram Dhani, ⁴M Kharis

¹⁻⁴Universitas Negeri Malang, Malang Indonesia

*e-mail : kardynan.parulian.2305356@students.um.ac.id

Abstrak : Perkembangan teknologi digital berdampak besar pada proses pembelajaran di sekolah. Salah satu teknologi yang mulai banyak dimanfaatkan adalah kecerdasan buatan berbasis model bahasa besar seperti ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepada siswa mengenai pemanfaatan ChatGPT sebagai media penunjang pembelajaran digital. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan sosialisasi konsep dasar kecerdasan buatan, demonstrasi penggunaan ChatGPT, serta praktik langsung dengan pendampingan mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purworejo dengan melibatkan siswa sekolah dasar sebagai peserta. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari peserta terhadap teknologi kecerdasan buatan serta peningkatan pemahaman dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu belajar. Pemanfaatan ChatGPT dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan literasi digital siswa di era teknologi informasi.

Kata Kunci: *ChatGPT, pembelajaran digital, kecerdasan buatan, literasi digital*

Abstrak : Advances in digital technology have had a significant impact on the learning process in schools. One technology that is increasingly being utilised is artificial intelligence based on large language models, such as ChatGPT, developed by OpenAI. This community service activity aims to educate pupils on the use of ChatGPT as a tool to support digital learning. The implementation method comprises three stages: preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, an introduction to the basic concepts of artificial intelligence was provided, along with a demonstration of ChatGPT's use and hands-on practice under the guidance of students. This activity was carried out as part of the Community Service Programme (KKN) in Purworejo Village, involving primary school pupils as participants. The results of the activity demonstrated high enthusiasm among participants for artificial intelligence technology, as well as an improved understanding of how to utilise ChatGPT as a learning aid. The use of ChatGPT can serve as an alternative digital learning medium that supports the enhancement of pupils' digital literacy in the information technology era.

Keywords: ChatGPT, digital learning, artificial intelligence, digital literacy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran digital. Dalam Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial 2020–2045, (BPPT) menetapkan sektor pendidikan sebagai satu dari lima sektor prioritas yang harus mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran dan pengembangan

talenta digital di usia dini (BPPT, 2024). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas, cepat, dan fleksibel sehingga proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional di dalam kelas (Luckin, Holmes, Griffiths, & Forcier, 2016). Integrasi teknologi digital juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Bond, Bedenlier, Marín, & Händel (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel. Selain itu, Redecker & Punie (2017) menyatakan bahwa penguasaan teknologi digital merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik di era digital saat ini.

Perkembangan teknologi pendidikan juga ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Teknologi ini memungkinkan sistem komputer untuk melakukan berbagai tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, menganalisis informasi, serta memberikan rekomendasi kepada pengguna. Zawacki-Richter, Marín, Bond, & Gouverneur (2019) menjelaskan bahwa kecerdasan buatan memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran melalui sistem yang lebih adaptif dan personal. Hal ini juga didukung oleh penelitian Holmes & Porayska-Pomsta (2022) yang menyatakan bahwa teknologi AI dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan dukungan pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa. Selain itu, Zawacki-Richter et al. (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan terus berkembang dan berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang adalah teknologi berbasis Large Language Model yang mampu memahami bahasa manusia serta menghasilkan teks secara otomatis. Dalam bidang pendidikan, teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang membantu siswa memperoleh penjelasan materi secara cepat dan mudah dipahami. Dwivedi et al. (2023) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi AI generatif membuka peluang baru dalam dunia pendidikan karena mampu memberikan dukungan pembelajaran yang lebih fleksibel serta meningkatkan akses terhadap informasi bagi siswa. Selain itu, Kasneci et al. (2023) juga menyatakan bahwa teknologi berbasis model bahasa besar seperti ChatGPT memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi melalui interaksi berbasis percakapan.

Salah satu teknologi berbasis AI yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI. Teknologi

ini mampu memberikan respons terhadap pertanyaan pengguna serta membantu menjelaskan berbagai materi pembelajaran secara interaktif. Aktay, Prof, & Author (2023) menjelaskan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, Montenegro-Rueda, Fernández-Cerero, Fernández-Batanero, & López-Meneses (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan ChatGPT dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi AI dalam kegiatan edukasi di masyarakat masih belum banyak dilakukan, terutama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN). Oleh karena itu, kegiatan ini dilakukan untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran digital agar siswa mampu memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan secara efektif dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar (Sihaloho & Napitupulu, 2024).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, sebagai media pendukung pembelajaran digital bagi siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi digital dalam proses belajar serta memberikan keterampilan dasar dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Desa Purworejo yang merupakan lokasi kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari hingga 11 Maret 2026 dengan melibatkan 11 orang mahasiswa peserta KKN yang berasal dari beberapa program studi, yaitu Teknik Informatika, Teknik Mesin, dan Otomotif. Keterlibatan mahasiswa dari berbagai bidang keilmuan diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dalam kegiatan edukasi teknologi kepada masyarakat, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kebutuhan masyarakat terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta penyusunan materi sosialisasi mengenai pengenalan kecerdasan buatan dan penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu belajar. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan ChatGPT, serta praktik langsung oleh peserta dengan pendampingan mahasiswa KKN. Tahap evaluasi dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab untuk

mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai pendukung pembelajaran digital.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran digital dilaksanakan di Desa Purworejo dengan melibatkan peserta yang terdiri dari masyarakat dan siswa di lingkungan desa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 Januari hingga 11 Maret 2026 oleh 11 mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berasal dari program studi Teknik Informatika, Teknik Mesin, dan Otomotif. Kegiatan diawali penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi digital dan pengenalan teknologi kecerdasan buatan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar Artificial Intelligence serta contoh pemanfaatannya, terlebihnya dalam bidang pendidikan.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi sosialisasi pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran digital

Sumber : KKN purworejo 2026

Selanjutnya peserta diberikan pelatihan mengenai penggunaan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran digital. Dalam kegiatan ini peserta diperkenalkan cara mengakses ChatGPT, menyusun pertanyaan yang efektif, serta memanfaatkan teknologi tersebut untuk mencari informasi terkait materi pelajaran. Peserta juga diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung menggunakan ChatGPT dengan pendampingan mahasiswa KKN. Melalui kegiatan ini peserta dapat memahami bagaimana teknologi berbasis kecerdasan buatan dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang memberikan penjelasan materi secara cepat dan mudah dipahami.



Gambar 2. Praktik penggunaan ChatGPT oleh peserta kegiatan

Sumber : KKN Purworejo 2026

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pemanfaatan teknologi ChatGPT dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta sebelumnya belum mengetahui bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar. Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan, peserta mulai memahami cara menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi, memahami materi pelajaran, serta membantu menyelesaikan tugas belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aktay et al. (2023)) yang menyatakan bahwa pemanfaatan ChatGPT dalam pendidikan dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, Montenegro-Rueda et al. (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.



Gambar 3. Diskusi dan tanya jawab peserta dengan mahasiswa KKN

Sumber : KKN Purworejo 2026

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran digital yang dilaksanakan di Desa Purworejo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Melalui penyampaian materi dan praktik langsung, peserta dapat mengetahui cara memanfaatkan ChatGPT untuk mencari informasi serta membantu memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi digital siswa. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan edukasi terkait pemanfaatan teknologi digital terus dikembangkan melalui program pembelajaran di sekolah maupun kegiatan pengabdian masyarakat sehingga pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dapat digunakan secara bijak dan berkelanjutan dalam mendukung proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pemerintah desa dan masyarakat di Desa Purworejo yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran digital serta kegiatan simulasi bencana dan edukasi K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja). Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung terlaksananya seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aktay, S., Prof, A., & Author, C. (2023). ChatGPT in education. *TAY Journal*, 7(2), 378–406. <https://doi.org/10.29329/tayjournal.2023.543.03>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- BPPT. (2024). *Strategi nasional kecerdasan artifisial 2020–2025*. Kolaborasi Riset dan Inovasi Industri Kecerdasan Artifisial (KORIKA).
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., ... Wright, R. (2023). "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for

- research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Holmes, W., & Porayska-Pomsta, K. (2022). Artificial intelligence in education: Contexts, methods and implications for teaching and learning. *Journal of Learning Analytics*, 9(1), 1–20.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed*. Pearson. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1475756/>
- Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Fernández-Batanero, J. M., & López-Meneses, E. (2023). Impact of the implementation of ChatGPT in education: A systematic review. *Computers*, 12(8), 1–13. <https://doi.org/10.3390/computers12080153>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Sihaloho, F. A., & Napitupulu, Z. (2024). Penggunaan kecerdasan buatan (artificial intelligence) dalam dunia pendidikan di Indonesia: Tinjauan literatur. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 9(1), 13–20.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>