



PKM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CHATGPT DI SMKN 6 TAKALAR

Hardi¹, Muhammad Khadafi², Hasryif³, Cucut Susanto^{4*}, Nurdiansah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Dipa Makassar

Email : hardi@undipa.ac.id¹, khadafi@undipa.ac.id², hasryif@undipa.ac.id³, cucut@undipa.ac.id⁴,
nurdiansah@undipa.ac.id⁵

Abstrack

Community Service Research is intended as a form of approach offered to overcome the problems that exist at SMKN 6 Takalar. The problem that is often faced by teachers at SMKN 6 Takalar is in the process of teaching students. The ability of teachers to search for teaching materials using the GPT Chat (Generative Pre-Trained Transformer) application is currently still not used, especially by teachers at SMAN 6 Barru, due to limited knowledge in managing it to teach students. Training in creating AI (Artificial Intelligence) based teaching materials as a means of transferring subjects using the ChatGPT application. This learning media is an activity to optimize teaching and learning for students at SMKN 6 Takalar. With the current acceleration of technological development, if a teacher still uses teaching techniques manually, it will be left behind and boring for a student. Without training activities that are constructive in nature for both personal and group interests, it will result in lagging behind in utilizing animation media as a means for teaching. From the PKM training on AI-based learning media (ChatGPT) at SMKN 6 Takalar, it can be concluded that providing an Introduction to Learning Media and an Introduction to ChatGPT along with other tools is very effective and successful. Meanwhile, for practical activities: Making learning materials for each participant according to their lesson and determining the target students being taught so they can understand the lesson. All the activities trained have gone well and really helped the learning and teaching of SMKN 6 Takalar teachers.

Keywords: PKM, Manufacturing, Teaching Materials, AI-based

Abstrak

Penelitian Pengabdian Masyarakat dimaksudkan sebagai bentuk pendekatan yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada SMKN 6 Takalar. Adapun masalah yang sering dihadapi oleh guru-guru SMKN 6 Takalar yaitu dalam proses pengajaran kepada siswa. Kemampuan guru-guru untuk mencari bahan ajar dengan memakai aplikasi Chat (*Generative Pre-Trained Transformer*) GPT saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di SMKN 6 Takalar, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis AI (*Artificial Intelegence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ChatGPT. Media pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 6 Takalar. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. Dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis AI (ChatGPT) pada SMKN 6 Takalar ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan memberikan Pengenalan Media Pembelajaran dan Pengenalan ChatGPT beserta perangkat lainnya sangat efektif dan sukses. Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya: Membuat materi pembelajaran masing-masing peserta sesuai dengan pelajarannya dan Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya. Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 6 Takalar.

Kata Kunci: PKM, Pembuatan, Bahan Ajar, berbasis AI

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Kabupaten Takalar adalah sebuah Kabupaten di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kotanya terletak di Pattallassang. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 566,51 km² dan berpenduduk sebanyak 310.856 jiwa (2023). Kabupaten Takalar yang hari jadinya pada tanggal 10 Februari 1960. Sebelumnya, Takalar sebagai Onder afdeling yang tergabung dalam daerah Swatantra MAKASSAR bersama-sama dengan Onder afdeling Makassar, Gowa, Maros, Pangkadjene dan Djeneponto. *Onder afdeling* Takalar, membawahi beberapa district (adat *gemen chap*) yaitu: District Polombangkeng, District Galesong, District Topedjawa, District Takalar, District Laikang, District Sanrobone. Setiap District diperintah oleh seorang Kepala Pemerintahan yang bergelar Karaeng, kecuali District Topedjawa diperintah oleh Kepala Pemerintahan yang bergelar Lo'mo.

Setelah terbentuknya Kabupaten Takalar, maka Districk Polombangkeng dijadikan 2 (dua) Kecamatan yaitu Kecamatan Polombangkeng Selatan dan Polombangkeng Utara, Districk Galesong dijadikan 2 (dua) Kecamatan yaitu Kecamatan Galesong Selatan dan Kecamatan Galesong Utara, Districk Topejawa, Districk Takalar, Districk Laikang dan Districk Sanrobone menjadi Kecamatan TOTALLASA (Singkatan dari Topejawa, Takalar, Laikang dan Sanrobone) yang selanjutnya berubah menjadi Kecamatan Mangarabombang dan Kecamatan Mappakasunggu. Perkembangan selanjutnya berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2001 terbentuk lagi sebuah Kecamatan yaitu Kecamatan Pattallassang (Kecamatan Ibu kota) dan terakhir dengan Perda Nomor 3 Tahun 2007 tanggal 27 April 2007 dan Perda Nomor 5 Tahun 2007 tanggal 27 April 2007, dua kecamatan baru terbentuk lagi yaitu Kecamatan Sanrobone (Pemekaran dari Kecamatan Mappakasunggu) dan Kecamatan Galesong (Pemekaran dari Kecamatan Galesong Selatan dan Kecamatan Galesong Utara).Kepulauan Tanakeke adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Kemudian, Kecamatan Kepulauan Tanakeke dibentuk dari pemekaran dari Kecamatan Mappakasunggu berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) Kabupaten Takalar Nomor 3 tahun 2019, sehingga saat ini Kabupaten Takalar telah mempunyai 10 (sepuluh) Kecamatan dengan 76 Desa dan 24 Kelurahan.

Secara Topografi Keadaan Geografi wilayah Kabupaten Takalar terdiri dari pantai, daratan dan perbukitan. Di bagian barat adalah daerah pantai dan dataran rendah dengan kemiringan 0-3 derajat sedang ketinggian ruang bervariasi antara 0-25 m, dengan batuan penyusun geomorfologi dataran didominasi endapan alluvial, endapan rawa pantai, batu gamping, terumbu dan tufa serta beberapa tempat batuan lelehan basal. Sebagian dari wilayah Kabupaten Takalar merupakan daerah pesisir pantai, yaitu sepanjang 74 Km meliputi Kecamatan Mangarabombang, Kecamatan Mappakasunggu, Kecamatan SandraBone, Kecamatan Galesong Selatan, Kecamatan Galesong Kota dan Kecamatan Galesong Utara. Kabupaten Takalar dilewati oleh 4 buah sungai,yaitu Sungai Jeneberang, Sungai Jenetallasa, Sungai Pamakkulu dan Sungai Jenemarrung. Pada keempat sungai tersebut telah dibuat bendungan untuk irigasi sawah seluas 13.183 Ha. Penggunaan Lahan Kabupaten Takalar terletak

antara 5°031' sampai 5°0381' Lintang Selatan dan antara 199°0221' sampai 199°0391' Bujur Timur dengan luas wilayah 566,51 Km², yang terdiri dari kawasan hutan seluas 8.254. Ha (14,57%), sawah seluas 16.436, 22 Ha (29,01%), perkebunan tebu PT. XXXII seluas 5.333,45 Ha (9,41%), tambak seluas 4.233,20 Ha (7,47%), tegalan seluas 3.639,90 Ha (6,47%), kebun campuran seluas 8.932,11 Ha (15,77%), pekarangan seluas 1,929,90 Ha (3,41%) dan lain-lain seluas 7.892,22 Ha (13,93%).

Iklim Berdasarkan klasifikasi iklim Koppen, wilayah kabupaten Takalar beriklim muson tropis (*Am*) dengan dua musim yang dipengaruhi oleh pergerakan angin muson, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Musim kemarau di wilayah kabupaten ini dipengaruhi oleh angin muson timur-tenggara yang bersifat kering serta dingin dan periode angin muson ini berlangsung pada bulan Mei hingga bulan Oktober dengan bulan terkering adalah Agustus yang curah hujan bulanannya bernilai kurang dari 15 mm per bulan.

Sementara itu, musim penghujan di wilayah kabupaten Takalar diakibatkan oleh angin muson barat laut-barat daya yang bersifat lembab dan basah dan periode angin muson ini terjadi pada bulan November hingga bulan April dengan bulan terbasah adalah Januari yang curah hujan bulanannya lebih dari 600 mm per bulan. Curah hujan tahunan di wilayah Takalar berkisar antara 2.300-3.100 mm per tahun dengan jumlah hari hujan berkisar antara 100-180 hari hujan per tahun. Suhu udara di wilayah Takalar berada pada angka 21°-33 °C dengan tingkat kelembapan nisbi sebesar ±81%. SMKN 6 Takalar yang beralamat Jl. MASSAMATURU, Massamaturu, Kec. Polombangkeng Utara, Kab. Takalar Prov. Sulawesi Selatan merupakan salah satu SMK Negeri di bawah wilayah kerja Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Takalar.

SMKN 6 Takalar dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Sitti Syamsiah, selaku kepala sekolah, dengan jumlah Guru : 50 Siswa Laki-laki : 257 Siswa Perempuan : 221, Rombongan Belajar : 20, Ruang Kelas : 21 Laboratorium : 3, Perpustakaan : 1, Sanitasi Siswa : 2, dengan mengikuti kurikulum Diknas dipadukan dengan ekstrakurikuler dan muatan lokal dengan system penyelenggaraan Double Shift/ 6 hari kerja yang berdasarkan Manajemen berbasis sekolah. Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah ini dengan tatap muka dikelas dan dengan pemberian materi dari guru kepada siswanya. Dalam hal ini para guru dalam pemberian materi belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam membantu penyampaian materi kepada siswa. Oleh karena itu kami dari tim PKM Undipa melalui wawancara singkat dengan pihak sekolah akan memberikan PKM dengan tema “PKM Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ChatGPT di SMKN 6 Takalar”. Pembelajaran dengan pemanfaatan dan mengikut sertakan peran teknologi didalamnya, akan lebih menarik, efektif dan efisien.

METODE PELAKSANAAN

Kemampuan untuk mengajar dan membuat soal dengan memakai aplikasi ChatGPT tentang pengajaran dan membuat soal saat ini masih belum ada yang pakai khususnya guru-guru yang ada di

SMKN 6 Takalar, dikarenakan terbatasnya pengetahuannya dalam mengelolanya untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ChatGPT. Media pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajar mengajar anak didik siswa SMKN 6 Takalar.

Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar. ChatGPT adalah teknologi chatbot yang dikembangkan oleh OpenAI menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk memfasilitasi percakapan antara manusia dan mesin. Sebagai bagian dari keluarga GPT (*Generative Pre-trained Transformer*), ChatGPT mampu menghasilkan teks yang mirip dengan respons manusia dalam percakapan.

Program ini dibuat oleh *OpenAI*. Untuk diketahui, *Language Model* pada *ChatGPT* sejatinya merupakan mesin pembelajaran yang dapat menyajikan prediksi kata dengan menganalisis teks dalam sebuah data. Prediksi itu menjadi respons atau output dari perintah teks yang diinput pengguna. Untuk bisa menyajikan output, *ChatGPT* yang berbasis *Language Model* telah dilatih dengan sekumpulan data berjumlah besar (dataset).

Ketika pengguna memasukkan perintah, ChatGPT bakal mencocokkannya dengan data yang telah dipelajari. Manfaat ChatGPT adalah 1). Menyusun berbagai jenis teks, 2). Melengkapi teks atau menghitung Kedua, fungsi Chat GPT adalah dapat dipakai untuk melengkapi teks. 3). Merangkum teks Pengguna dapat memasukkan teks tertentu berisi beberapa paragraf dan meminta Chat GPT untuk membuat rangkumannya. 4). Parafrase teks, 5). Mengoreksi tata bahasa dalam teks Kelima, manfaat ChatGPT adalah dapat membantu mengoreksi tata bahasa dalam teks. 6). Memberikan ide dan saran Pengguna bisa memanfaatkan ChatGPT untuk memberikan ide dan saran terkait beberapa persoalan. 7). Menjelaskan berbagai pertanyaan Berikutnya, manfaat ChatGPT adalah dapat membantu menjelaskan pertanyaan pengguna dengan berbagai topik. 8). Membuat klasifikasi 9). Menerjemahkan teks 10). Mengobrol biasa Kegunaan ChatGPT yang kesepuluh adalah dapat dimanfaatkan untuk mengobrol biasa selayaknya sedang berinteraksi dengan sesama manusia. Pengguna bisa mengobrol berbagai topik dengan ChatGPT. Kelebihan ChatGPT adalah Fleksibilitas dan Skalabilitas, ChatGPT dapat diimplementasikan dalam berbagai platform dan skenario, dari layanan pelanggan hingga asisten virtual pribadi, dengan kemampuan untuk menyesuaikan dan memperluas fungsinya sesuai kebutuhan dan Responsif dan Akurat, dengan menggunakan teknologi AI terdepan, ChatGPT memberikan respons yang responsif dan akurat dalam waktu singkat, memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Keterbatasan ChatGPT dapat memudahkan pengguna untuk menyelesaikan berbagai pekerjaan, terutama dalam hal pengolahan teks dengan beragam format. Meski bisa memudahkan pekerjaan, untuk diketahui, ChatGPT sejatinya juga punya keterbatasan. Penting untuk dicatat, tanggapan atau jawaban dari ChatGPT pada dasarnya tidak selalu tepat. ChatGPT masih memiliki potensi untuk menyajikan jawaban yang tidak akurat atau tidak relevan dengan pertanyaan atau perintah yang dimasukkan. Dengan adanya potensi itu, ChatGPT sebaiknya digunakan secara bijak. Informasi yang disampaikan ChatGPT hendaknya tidak langsung dipakai. Pengguna bisa memverifikasi kembali secara mandiri informasi yang disampaikan ChatGPT.

Selain dalam hal keakuratan informasi, ChatGPT yang versi gratis memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi dengan konteks peristiwa, waktu, atau kejadian terkini. Sebagai informasi, ChatGPT tersedia dalam dua versi, yakni versi gratis dan berbayar atau premium. ChatGPT versi gratis tidak dapat memberikan informasi dengan konteks kejadian yang terjadi setelah 2021. Sementara itu, ChatGPT premium telah terintegrasi dengan Bing (*search engine Microsoft*), sehingga bisa mencari informasi terkini di internet. Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

1. Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

2. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi, Aplikasi ini memungkinkan untuk menyajikan gagasan dan informasi dalam bentuk yang ringkas menggunakan teks, gambar, dan grafik. Tidak hanya menyampaikan konten dengan alat dan mekanisme desain canggih, tetapi juga melakukannya dengan cepat .

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

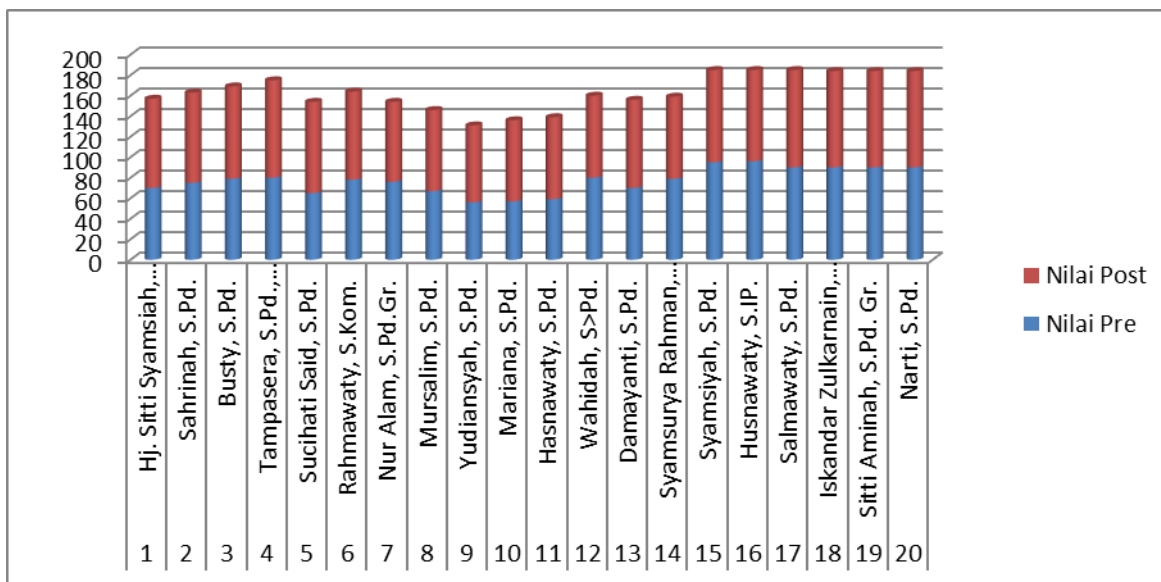
Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran berbasis AI. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari ChatGPT. Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri Presentasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

4. Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Format file dokumen ChatGPT
2	Tool untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik secara otomatis
3	Aplikasi yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut?
4	Presentasi Visual menggunakan Media
5	Kegunaan dari format - background adalah
6	Perintah yang digunakan untuk merubah layout pada suatu slide adalah
7	Untuk menambahkan efek animasi pada ChatGPT maka pilih
8	Cara menghapus slide yaitu pilih slide yang akan dihapus kemudian pilih menu.
9	Yang tidak termasuk dalam menu insert adalah
10	Yang digunakan untuk menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file presentasi yang lain disebut.



Gambar 1 Hasil Kuesioner

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* ChatGPT berbasis AI untuk pembuatan materi pembelajaran secara otomatis dan Soal ulangan untuk Siswa-Siswi. Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototipe desain Pembelajaran yang akan diajarkan kepada

peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari media pembelajaran yang mereka buat. Untuk mencapai tujuan dan target keluaran program ini, sebagaimana yang diuraikan diatas, maka lingkup kegiatan program yang akan dilaksanakan meliputi sebagai berikut: Seluruh rangkaian kegiatan dalam program ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur dan tahapan-tahapan yang diperlihatkan pada skema berikut:

1. Pemilihan Peserta

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memilih peserta Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 20 peserta dengan 8 peserta pria dan 12 peserta wanita. Sebagai peserta dalam program ini harus memenuhi beberapa syarat, antara lain:

- a. Peserta adalah seluruh guru atau pengajar di SMKN 6 Takalar
- b. Peserta wajib membawa Laptop dan *Online*
- c. Peserta memiliki minat untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pembekalan

Dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan dengan perbandingan presentase 30% teori dan 70 % praktek. Kegiatan teori membahas mengenai:

- a. Pengenalan Media Pembelajaran
- b. Pengenalan ChatGPT beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya



Gambar 2. Suasana Pelatihan ChatGPT kepada Guru-guru SMKN 6 Takalar

Pada Gambar 2 menunjukkan suasana pelatihan yang dibawakan oleh para Dosen Undipa Makassar (Hardi, SE., MM. Muhammad Khadafi, SE., MM., Hasryif, S.Kom., M.T. Dr. H. Cucut Susanto, S.Kom.M.Si., Dr. Nurdiansah, S.Kom., M.Pd.)



Gambar 3. Suasana Pembukaan yang dibuka oleh wakil Kepala SMKN 6 Takalar.

Pada Gambar 3 menunjukkan dengan antusiasnya Kepala Sekolah sambutan sekaligus menjadi peserta pelatihan tersebut.



Gambar 4. Suasana Pelatihan yang didampingi oleh Dosen-dosen dan dibantu Mahasiswa Undipa

Pada Gambar 4 suasana pelatihan Pelatihan yang didampingi oleh Dosen-dosen dan dibantu Mahasiswa Undipa Makassar belajar tentang ChatGPT. Dengan antusiasnya peserta untuk mempelajari ChatGPT.

3. Pemantauan Peserta

Kegiatan ini dilaksanakan untuk lebih memahami masalah potensial yang dihadapi oleh para peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang telah diterima setelah mengikuti kegiatan program ini.

4. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini merupakan rangkaian dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang mereka peroleh setelah mengikuti pembekalan. Sehingga secara langsung dapat diketahui kendala-kendala serta alternatif solusi yang yang timbul.

5. Pembuatan Laporan Kegiatan Program

Rangkaian terakhir yang dilaksanakan dalam program ini adalah membuat laporan, naik laporan tentang pelaksanaan kegiatan ini maupun laporan mengenai hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

Jenis Luaran

Melalui program Pengabdian bagi masyarakat ini, tim pelaksana program akan mendidik sebanyak 20 orang peserta, yang terdiri dari 8 guru Laki-laki dan 12 peserta perempuan. Para Peserta ini diharapkan dapat menjadi tenaga terampil dalam mengajar dengan memanfaatkan Aplikasi ChatGPT untuk siswa-siswi SMKN 6 Takalar.

KESIMPULAN

Pelatihan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) tentang media pembelajaran ChatGPT yang dilaksanakan di SMKN 6 Takalar memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru. Pada tahap awal, kegiatan ini memperkenalkan peserta pada konsep media pembelajaran secara umum, diikuti dengan pengenalan ChatGPT sebagai alat pendukung inovasi pengajaran. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada perangkat lain yang relevan untuk mendukung efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam sesi praktik, peserta diberi kesempatan untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Mereka juga dilatih untuk menentukan target siswa dengan tepat, sehingga materi yang dibuat dapat disampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan ini memadukan teori dan praktik sehingga guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung.

Keseluruhan pelatihan berlangsung dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Guru-guru SMKN 6 Takalar merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, karena memberikan mereka wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Diharapkan, ilmu yang diperoleh dapat diterapkan secara konsisten untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *FKIP e-PROCEEDING*, 1- 5.
- Astuti, W., Arifah, S., Nurhamami, S., Wonokusumo, S., 45 Surabaya, V. /, Lor, J. W., No, B., 21, K., & Surabaya, I. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 05(02), 3114-3119.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48-53.

- Julianto, I. T., Kurniadi, D., Septiana, Y., & Sutedi, A. (2023). Alternative Text Pre-Processing Using Chat Gpt Open Ai. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 12(1), 67-77. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.59746>.
[<https://bakrie.ac.id/articles/431-apa-itu-chat-gpt-bagaimana-cara-pakainya-kepoin-selengkapnya.html>]
- Muhammad Khadafi, Nasaruddin, Usman dan Cucut Susanto, “PKM Pemanfaatan Teknologi AI Sebagai Pendukung Pembelajaran Di SMKN 2 Takalar”, *Jurnal ICJCS*, Vol. 4 No. 1, 2024. Jl. Raya Ciruas Petir, Komplek Puri Citra Blok B2 No. 34 Kelurahan Pipitan Kec. Walantaka Kota Serang - Banten 42183
- Putra, R. K. T., Saputro, F. R., Hakim, L., Ramadhan, Y., & Fuadin, A. (2023). Fenomena ChatGPT: Peningkatkan civic skill digital native generation. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 140-147.
- Wahyujati, B. B. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ms Power Point. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 94-99. <https://doi.org/10.24071/aa.v4i2.3641>.
- Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1-15.