

Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Melalui Artificial Intelligence ChatGPT Sebagai Sumber Belajar Di SMPK St. Yohanes Nelle

¹⁾Maximinus Hali Abit*, ²⁾Richardo Fansena Erlangga Bk, ³⁾Maria Yohana Laura, ⁴⁾Paulina Sonyata, ⁵⁾Nikolaus Adi Sasi, ⁶⁾Lusia Anu Samon Lamapaha

^{1,2,3,4,5,6)} Program Studi Sistem Informasi, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, Indonesia

Email Corresponding: maxabitifk@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Literasi Digital
Artificial Intelligence
ChatGPT
Pendidikan Siswa

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam dunia pendidikan adalah penggunaan aplikasi ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan langsung penggunaan ChatGPT. Pelatihan dilaksanakan di SMPK St. Yohanes Nelle dengan melibatkan 40 siswa. Metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui angket kuesioner yang kemudian dianalisis dengan pemeriksaan kelayakan data dan analisis perbedaan hasil sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan setelah pelatihan dengan nilai signifikansi (Ttest) yakni 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha=0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan pengaruh yang signifikan bagi peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Melalui aktivitas ini, siswa mendapatkan pengalaman baru dalam mengenal dan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, sebagai alat bantu yang memudahkan mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik.

ABSTRACT

Keywords:

Digital Literacy
Artificial Intelligence
ChatGPT
Education
Student Training

One form of utilizing Artificial Intelligence (AI) in education is the use of ChatGPT application as a learning tool. This community service activity aimed to enhance students' digital literacy through hands-on training on the use of ChatGPT. The training was conducted at SMPK St. Yohanes Nelle and involved 40 students. A quantitative method was employed to collect data through questionnaire surveys, which were then analyzed by examining data validity and analyzing the differences in results before and after training. The results showed that there was a significant difference between the scores before and after the training, with a significance value of 0.000, which is smaller than $\alpha = 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. These results indicate that this training activity has a significant effect on improving students' knowledge and skills. Through this activity, students gained new experiences in understanding and using artificial intelligence technology, particularly ChatGPT, as a tool that helps them comprehend learning materials in a more engaging way.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Transformasi digital tidak hanya terjadi di sektor industri, tetapi juga merambah ke dunia pendidikan di mana teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) mulai diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran (Chindra Saputra, 2025). Penggunaan teknologi AI dalam dunia pendidikan saat ini dapat ditemukan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu proses pembelajaran yang menyesuaikan materi dan kecepatan belajar berdasarkan kemampuan individu (Mahesa, 2024). AI juga

digunakan dalam pengenalan pola dan pengolahan citra. Citra adalah gambar digital yang digunakan oleh AI sebagai data untuk mengenali objek, seperti huruf, angka, atau bentuk dalam proses pembelajaran. Selain itu, AI memiliki potensi untuk mempersonalisasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik *real-time*, dan bahkan menilai perkembangan siswa (Nirwani, 2024).

Salah satu aplikasi AI yang menjanjikan dalam pendidikan adalah ChatGPT. ChatGPT adalah sebuah chatbot generatif berbasis percakapan buatan *OpenAI* yang dirancang untuk membantu berbagi informasi secara instan, mulai dari pembelajaran hingga penyelesaian tugas akademik (Tarmizi, 2024). Selain itu, ChatGPT adalah model bahasa berbasis AI yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran. ChatGPT dapat membantu dalam pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang jelas dan rinci tentang berbagai topik, menjawab pertanyaan, dan bahkan membantu dalam penulisan dan penelitian. Penelitian oleh Kung et al. (2023) menunjukkan bahwa ChatGPT dapat berfungsi mencapai ambang lulus untuk semua ujian tanpa pelatihan dan penguatan khusus. ChatGPT memiliki fitur yang sangat baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Anastassia et al., 2024). Karena itu, ChatGPT memiliki probabilitas besar untuk meningkatkan produktivitas siswa melalui saran akademik dan bantuan dalam pengerjaan tugas-tugas akademik. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, ChatGPT memberikan peluang untuk meningkatkan secara substansial baik pengetahuan teoretis maupun keterampilan praktis pendidik dalam meningkatkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern (Bahy et al., 2025).

Meskipun AI memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan sektor pendidikan, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya literasi AI di kalangan siswa, mahasiswa, dan guru di Indonesia. Di banyak perguruan tinggi di Indonesia tingkat literasi digital mahasiswa masih bervariasi dan belum merata (Zaputra, 2025). Kenyataan ini berpotensi memperlebar kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran yang berkualitas. Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri Salatiga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa mengenai kecerdasan buatan (AI) masih rendah, dengan 65% siswa berada pada kategori 'kurang' dan hanya 50% siswa yang memanfaatkan teknologi AI secara terbatas (Klarisa et al., 2023). Situasi ini diperburuk oleh rendahnya kompetensi profesional di kalangan guru dalam memahami dan mengimplementasi teknologi AI (Priyanti et al., 2023). Melalui teknologi AI, guru dapat merancang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan masing-masing siswa, memberikan umpan balik sekretika, dan memungkinkan penerapan fitur-fitur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar (Muslimin, 2025). Meskipun memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan secara positif dalam proses pembelajaran, banyak guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan AI karena kurangnya pengetahuan serta keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk mengintegrasikan teknologi AI dalam materi ajar mereka. Selain itu, kurangnya pemahaman dan keterampilan teknis serta masalah ketidakmerataan akses terhadap teknologi juga menjadi tantangan dalam implementasi teknologi AI di Indonesia saat ini. Di beberapa lokasi, infrastruktur teknologi yang belum cukup baik menghambat proses digitalisasi dalam pendidikan. Kondisi ini memperburuk kesenjangan antara daerah yang lebih maju dan yang tertinggal (Fahmi Ashari, 2024).

Salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan pemanfaatan AI secara bertanggung jawab dalam dunia pendidikan adalah literasi digital. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang dalam mengoperasi teknologi dan berinteraksi secara bertanggung jawab dan produktif di media digital. Terdapat empat kompetensi utama dalam literasi digital, yaitu cakap digital (*digital skill*), budaya digital (*digital culture*), etika digital (*digital ethic*), dan keamanan digital (*digital safety*). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi, kesadaran akan privasi dan hak cipta, serta kemampuan menggunakan teknologi secara etis dan produktif (Nugroho & Widiantoro, 2025). Chen et al. (2023) menegaskan bahwa model AI seperti ChatGPT adalah "pedang bermata dua" sehingga penerapannya harus dilakukan dengan hati-hati, terukur, dan etis agar dapat memberikan manfaat maksimal.

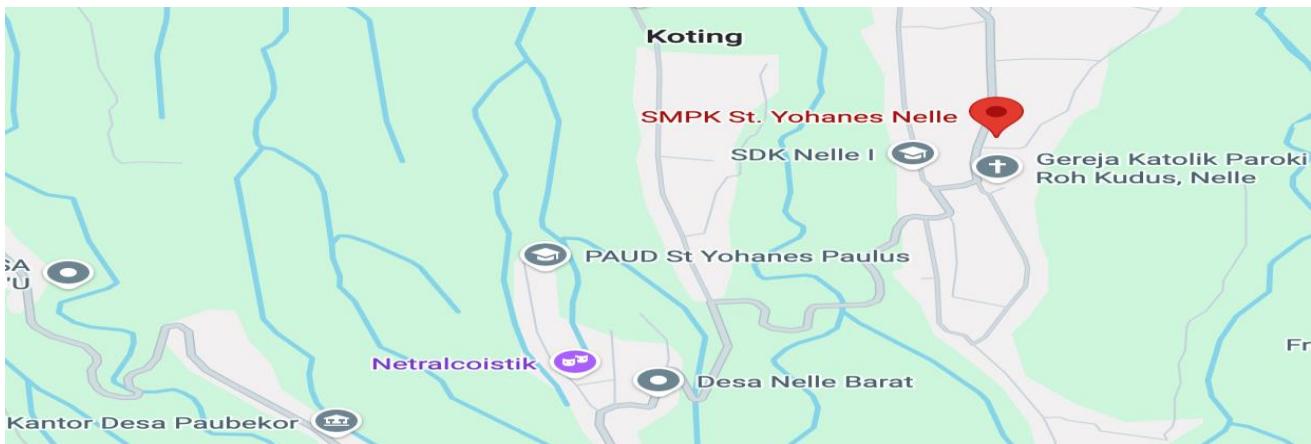
Dengan mempertimbangkan rendahnya literasi digital dalam dunia pendidikan di Indonesia seperti yang sudah diuraikan di atas, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan tentang penerapan AI dalam pembelajaran sangat diperlukan. Kontribusi baru dari kegiatan ini terletak pada model pendampingan partisipatif interaktif yang melibatkan para siswa tingkat SMP. Selain itu, ini merupakan pelatihan literasi digital AI ChatGPT pertama di kalangan para siswa SMP di wilayah Kabupaten Maumere, Nusa Tenggara Timur.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital para siswa SMPK St. Yohanes Nelle melalui pelatihan langsung penggunaan ChatGPT. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri para siswa dalam menggunakan teknologi AI secara efektif dan bijak sebagai pendukung dalam proses belajar. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi semua pihak yang memiliki kepedulian terhadap dunia pendidikan dalam mengembangkan kegiatan pelatihan serupa yang kontekstual dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia.

II. MASALAH

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMPK St. Yohanes Nelle, Desa Nelle Lorang, Kecamatan Nelle, Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa memiliki keterbatasan pengetahuan atau bahkan belum mengetahui aplikasi ChatGPT. Hasil wawancara awal dengan para siswa menegaskan tentang persoalan ini. Siswa A mengatakan, "Saya belum tahu apa itu ChatGPT, baru dengar saat pelatihan ini." Siswa B juga mengatakan hal yang sama: "Saya belum pernah menggunakan ChatGPT sebelumnya, bahkan saya tidak tahu fungsinya untuk apa." Sementara itu, siswa C mengakui bahwa ia hanya mengetahui ChatGPT tetapi belum mengoptimalkan penggunaannya. "Saya sudah tahu ChatGPT, tapi baru mencoba sedikit. Saya ingin tahu bagaimana saya dapat menggunakanannya untuk tugas sekolah." Hal serupa juga dialami oleh siswa D. Ia mengungkapkan: "Saya sudah tahu ChatGPT, tapi saya belum bisa menggunakanannya untuk membantu tugas sekolah."

Bedasarkan hasil wawancara awal ini, dalam konteks perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*), permasalahan utama yang dihadapi para siswa SMPK St. Yohanes Nelle ialah rendahnya tingkat literasi digital dalam proses pembelajaran. Sebagai generasi muda yang sedang bertumbuh dan berkembang di era teknologi digital saat ini, permasalahan ini dapat menghambat perkembangan kemampuan belajar mereka. Permasalahan lain yang ditemukan ialah bahwa meskipun masing-masing siswa memiliki *handphone* dan aktif menggunakan media sosial, mereka tidak mampu memanfaatkan sarana teknologi tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran. Mereka belum pernah mendapatkan pelatihan literasi digital untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan bijak, terutama dalam proses belajar. Dengan memahami permasalahan utama yang dihadapi para siswa SMPK St. Yohanes Nelle, maka kegiatan pelatihan ini akan fokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dan fungsi ChatGPT serta keterampilan dalam mengoperasikannya secara efektif sebagai pendukung belajar.



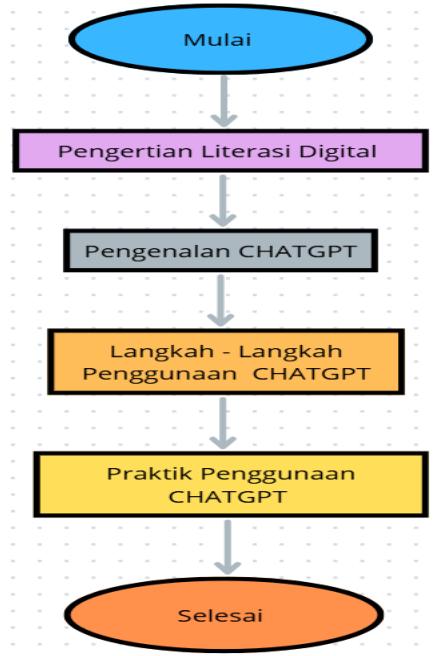
Gambar 1: Lokasi Kegiatan PkM: SMPK St. Yohanes Nelle

III. METODE

Metode yang digunakan dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pelatihan dengan pendekatan praktik langsung penggunaan ChatGPT. Metode ini menekankan suatu proses pembelajaran interaktif di mana para siswa tidak hanya menerima pengetahuan teoretis tentang ChatGPT, tetapi juga mempraktikkan secara langsung cara menggunakanannya secara bijak dan efektif. Metode ini sangat efektif dalam usaha meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pelatihan ini diikuti oleh 40 siswa di SMPK St. Yohanes

Nelle, Desa Nelle Lorang, Kecamatan Nelle, Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Kegiatan pelatihan diselenggarakan di ruang Aula SMPK St. Yohanes Nelle selama dua hari.

Tanggal 25 September 2025 adalah hari pertama yang diisi dengan kegiatan observasi awal. Selanjutnya pada tanggal 04 Oktober 2025 dilakukan pelatihan mengenai penggunaan AI ChatGPT. Di bawah ini adalah alur pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut.



Gambar 2: Alur Pelaksanaan

Adapun tahapan kegiatan pelatihannya sebagai berikut:

1. Pengenalan Aplikasi ChatGPT

Pada sesi ini, kami menjelaskan tentang apa itu AI ChatGPT. Materi disampaikan secara interaktif menggunakan presentasi dan video.



Gambar 3: Pengenalan Aplikasi AI ChatGPT

2. Praktik Penggunaan ChatGPT

Kami mengajarkan kepada siswa cara mengakses aplikasi ChatGPT melalui perangkat *smartphone* atau *laptop*, serta teknik bertanya dan mendapatkan jawaban yang tepat dari aplikasi. Kami secara langsung melatih dan membimbing para siswa.



Gambar 4: Praktik Penggunaan ChatGPT

3. Simulasi

Siswa melakukan simulasi belajar dengan bantuan ChatGPT dengan memberikan beberapa pertanyaan sesuai kebutuhan siswa dan mengevaluasi hasil jawaban.

4. Evaluasi dan Refleksi

Pada sesi akhir, dilakukan evaluasi pemahaman peserta melalui kuis singkat dan tanya jawab. Peserta juga diminta untuk merefleksikan pengalaman pelatihan dan menyusun rencana penggunaan aplikasi ChatGPT.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelatihan dimulai, suasana ruangan masih terasa canggung dan anak-anak terlihat sedikit tegang. Untuk mencairkan suasana, kami memulai kegiatan dengan *ice breaking*. Kami mengajak mereka berdiri melingkar sambil tersenyum lebar. Melalui kegiatan *ice breaking* ini, anak-anak terlihat jauh lebih rileks, aktif, dan siap mengikuti pelatihan dengan suasana hati yang gembira. Kami pun merasa senang karena kegiatan pembuka ini berhasil menciptakan suasana yang akrab dan penuh semangat.

Materi pelatihan diawali dengan pengenalan mengenai ChatGPT, meliputi pemahaman perintah (prompt), manfaat penggunaan, etika pemanfaatan, serta potensi dampak positif dan negatifnya. Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk membuat akun dan melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi tersebut.

Pada sesi praktik, peserta belajar mengoperasikan aplikasi ChatGPT menggunakan *smartphone* atau *laptop*. Siswa mampu menjalankan aplikasi dengan lancar dan melakukan interaksi yang tepat untuk mendapatkan jawaban yang relevan. Meskipun ada beberapa siswa yang awalnya mengalami kesulitan teknis, kami mendampingi siswa untuk mengatasi hambatan tersebut. Dalam kegiatan simulasi, para siswa menunjukkan kemampuan mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan memanfaatkan jawaban dari aplikasi sebagai bahan pembelajaran. Berikut disajikan data hasil analisis uji asumsi klasik dan uji T yang menunjukkan adanya perbedaan nilai antara kondisi sebelum dan sesudah pelatihan penggunaan ChatGPT

Tabel 1 Uji Validitas

Sebelum Pelatihan AI

Indikator	R hitung	Indikator	Keterangan	
P1	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P2	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P3	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P4	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P5	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P6	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P7	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P8	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P9	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P10	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid

P11	0,971	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid
P12	0,994	0,316	Sebelum Pelatihan	Valid

Sesudah Pelatihan AI

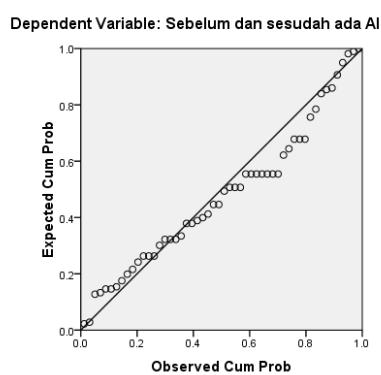
Indikator	R hitung	Indikator	Keterangan
P1	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P2	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P3	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P4	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P5	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P6	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P7	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P8	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P9	0,944	0,316	Sesudah Pelatihan
P10	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P11	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P12	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan
P13	0,942	0,316	Sesudah Pelatihan

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	R- tabel	Hasil
Sebelum Penggunaan AI	0,886	0,6	Reliabel
Sesudah Penggunaan AI	0,950	0,6	Reliabel

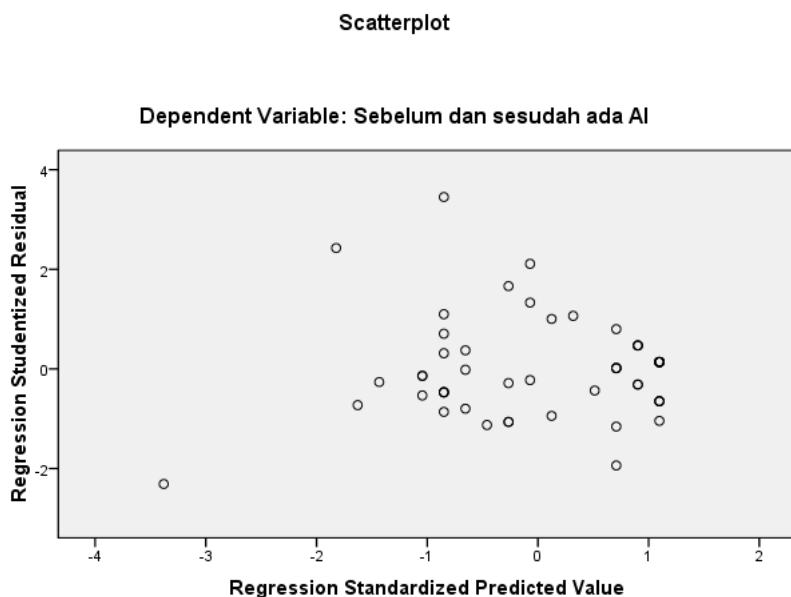
Tabel 3 Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Berdasarkan grafik normal probability plot, menunjukkan bahwa model regresi layak dipakai dalam penelitian ini karena grafik normal plot terlihat titik-titik menyebar disekitar garis diagonal serta penyebaran mengikuti arah garis diagonal dan data yang dimiliki terlihat merata dan cukup baik. Artinya model regresi tersebut memenuhi asumsi normalitas yang berarti bahwa data terdistribusi secara normal.

Tabel 4 Uji Heteroskedastisitas



Dengan grafik scatterplots diatas terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y dan tidak terdapat suatu pola yang jelas pada penyebaran data tersebut. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak digunakan untuk memprediksi penggunaan ChatGPT berdasarkan variabel yang umum.

Tabel 5 Uji Ttest

Model	Coefficients ^a									
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1 (Constant)	6.034	1.193		5.057	.000					
Sebelum ada AI	.915	.017	.994	53.848	.000	.994	.994	.994	1.000	1.000

Variabel "Sebelum ada AI" memiliki pengaruh sangat kuat dan signifikan terhadap variabel dependen. Hal ini terlihat dari nilai Beta yang hampir sempurna (0,994) dan Sig. = 0,000. Model regresi juga tidak mengalami gangguan multikolinearitas.

R Square

Model	Model Summary ^b									
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.994 ^a	.987	.987	.561	.987	2899.626	1	38	.000	1.959

a. Predictors: (Constant), ~~Sebelum ada AI~~

b. Dependent Variable: ~~Setelah ada AI~~

R Square $0,987 = 98,7\%$. Kontribusi pengaruh pelatihan AI ChatGPT sebesar 98,7% sisanya dipanggil oleh variabel lain.

Hasil statistik mengenai pengaruh signifikan kegiatan pelatihan AI ChatGPT sebagai alat bantu belajar juga didukung oleh ulasan positif dari sejumlah siswa. Siswa A mengakui: "Awalnya saya bingung masuk ke aplikasinya, tetapi setelah dibimbing, saya bisa pakai dan mendapatkan jawaban yang saya butuhkan." Hal senada juga diungkapkan siswa B dan E. Siswa B mengungkapkan: "Sekarang saya mengerti bahwa ChatGPT

bisa membantu saya mencari materi pelajaran dan menjelaskan hal-hal yang belum saya pahami". Sementara itu, siswa E mengungkapkan keuntungan yang dia peroleh dari pelatihan: "ChatGPT memudahkan saya membuat ringkasan materi dan menjawab soal latihan dengan lebih cepat." Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi AI ChatGPT dapat digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar dan secara khusus dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan kemampuan setiap peserta didik (Chindra Saputra, 2025; Mahesa, 2024). Hasil kegiatan ini juga menemukan bahwa ChatGPT mempermudah para siswa dalam menemukan solusi ketika mereka mengalami kesulitan dalam proses belajar-mengajar.

Siswa C mengakui, "Ternyata tidak sesulit yang saya pikir. Saya merasa sangat terbantu sekarang dengan chatGPT ini". Hal senada juga disampaikan siswa D yang sebelumnya mengalami masalah dengan proses *log in*, "Setelah dicoba, saya bisa menuliskan pertanyaan dan mendapatkan jawaban dengan cepat." Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya di mana ChatGPT sangat membantu penyelesaian tugas dengan cepat, menjawab pertanyaan dari berbagai topik, serta membantu siswa dalam proses penulisan dan penelitian (Tarmizi, 2024; Kung et al., 2023). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa program pelatihan penggunaan AI ChatGPT ini berjalan lancar, efektif, serta secara kontekstual menjawab kebutuhan pembelajaran para siswa zaman ini.

V. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi ChatGPT di SMPK St. Yohanes Nelle berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang memuaskan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan setelah pelatihan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Signifikansi (Ttest) yakni 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha=0,05$ sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Melalui aktivitas ini, siswa mendapatkan pengalaman baru dalam mengenal dan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, sebagai alat bantu yang memudahkan mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Pada awalnya, banyak siswa tidak mengetahui apa itu ChatGPT dan bagaimana cara menggunakannya. Namun, setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang meliputi tahap pengenalan, praktik langsung, hingga simulasi pembelajaran, para peserta mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan baik.

Para siswa juga terlihat lebih percaya diri saat mencoba mencari informasi dan berdiskusi menggunakan ChatGPT. Kegiatan *ice breaking* di awal pelatihan juga membantu menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih aktif, berani bertanya, serta bersemangat selama pelatihan berlangsung. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti ChatGPT dapat membantu meningkatkan literasi digital di kalangan para siswa. Diharapkan pelatihan semacam ini dapat dilanjutkan agar siswa tidak hanya terampil dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara memanfaatkan teknologi dengan bijaksana, bertanggung jawab, dan bermanfaat bagi proses belajar mereka. Dengan demikian, secara statistik pelatihan AI terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh anggota tim Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, para guru, dan pegawai SMPK St. Yohanes Nelle yang sudah mengizinkan dan mendukung kami sehingga kegiatan PKM ini terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada semua siswa yang antusias dan kooperatif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anastassiaa, S., Kharis, A., Arisanty, M., Haqqi, A., & Zili, A. (2024). *Pengalaman dan Perspektif Pendidikan terhadap Penggunaan ChatGPT dalam Pengajaran Educator's Experiences and Perspectives on the Use of ChatGPT in Teaching*. 33(1), 515–524.

Bahy, I. Z., Wachid, N., & Majid, A. (2025). *Evaluasi Efektivitas ChatGPT dalam Mendukung Kreativitas dan Literasi Digital Siswa di Purwakarta*. 11(2), 346–352.

Chen, J., Zhuo, Z., & Lin, J. (2023). *Does ChatGPT Play a Double-Edged Sword Role in the Field of Higher Education? An In-Depth Exploration of the Factors Affecting Student Performance*.

Chindra Saputra. (2025). *Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sma Melalui Pelatihan Digital Skill Dan Etika*

Digital Untuk Penggunaan Teknologi. 4(1), 13–17. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v4i1>

Fahmi Ashari. (2024). *Penggunaan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia : Tinjauan Literatur. 9(1), 13–20.*

Klarisa, L., Setiyanti, A. A., Purnomo, H. D., & Gundo, A. J. (2023). Analisis Kesiapan Pembelajaran Artificial Intelligence di Tingkat Pendidikan Dasar (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Salatiga). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(3), 1543–1552. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5271>*

Kung, T. H., Cheatham, M., Medenilla, A., Sillos, C., Leon, L. De, Elepa, C., Madriaga, M., Aggabao, R., Diaz-candido, G., Maningo, J., & Id, V. T. (2023). *Plos Digital Health Performance Of Chatgpt On USMLE : Potential For AI-Assisted Medical Education Using Large Language Models. 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pdig.0000198>*

Mahesa, F. (2024). *Cendikia Cendikia. 2(6).*

Muslimin, F. (2025). *Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) ChatGPT untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN). 4(3), 337–347.*

Nirwani, N. (2024). *Integrasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran bahasa di SMP. 7(1), 31–38.*

Nugroho, E. W., & Widiantoro, A. D. (2025). *Teacher Digital Literacy Based on the Pillars of Skill , Ethics , Safety , and Culture. 3(2), 39–48. <https://doi.org/10.63158/SCD.v3i1.39>*

Priyanti, N. A., Wahyuni, S., Kristen, U., & Wacana, C. (2023). *Transformasi Pembelajaran Biologi Berbasis AI untuk Meningkatkan Kompetensi Calon Guru Masa Depan. 2(1), 457–461.*

Tarmizi, M. (2024). *Perspektif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kecerdasan Buatan ChatGPT dalam Penyusunan Tugas Akhir PENDAHULUAN Pendidikan menjadi kunci penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di tengah era digitalisasi . Apalagi saat ini .. 6(2), 151–161.*

Tri Rahayu. (2025). *Pelatihan Aplikasi Chatgpt Untuk Meningkatkan Kemampuan Yang Optimal Bagi Wali Murid Dalam Mendampingi Belajar Anak. 3(2).*

Zaputra, A. (2025). *Jurnal pendidikan nusantara. 10(1), 6–8.*