

PELATIHAN MENGENAL DAN MENGOPTIMALKAN PROMPT GPT UNTUK PEMBELAJARAN DIGITAL DI SMK PAB 8 SAMPALI

¹Ommi Alfina[✉], ¹Nita Syahputri, ¹Abqoriy Hisan Lahilote,

¹Muhammad Taufiq Rustam, ²M. Safii

¹Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

²STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia

Email: ny.aroen@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No1.pp119-122>

ABSTRACT

The training program titled "Introduction and Optimization of GPT Prompts for Digital Learning at SMK PAB 8 Sampali" was conducted as an effort to enhance digital literacy and technological skills among teachers and students. In the era of Education 4.0, artificial intelligence (AI) technology, particularly Generative Pre-trained Transformer (GPT), holds great potential to support teaching and learning processes, including generating exam questions, summarizing materials, and planning lessons. This training aimed to provide basic understanding of GPT concepts and practical skills in crafting effective prompts for various educational purposes. The implementation method employed hands-on practice and real-life case studies within the SMK environment. The results showed an improvement in teachers' and students' abilities to utilize AI technologies, as well as increased awareness of the importance of ethical and creative use of technology in digital education. Through this training, SMK PAB 8 Sampali is expected to become a pioneer in the application of AI in vocational secondary schools in Medan.

Keyword: Training, GPT Prompt, Digital Learning, Artificial Intelligence.

ABSTRAK

Pelatihan "Mengenal dan Mengoptimalkan Prompt GPT untuk Pembelajaran Digital di SMK PAB 8 Sampali" diselenggarakan sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa. Di era pendidikan 4.0, teknologi kecerdasan buatan (AI), khususnya Generative Pre-trained Transformer (GPT), berpotensi besar untuk membantu proses belajar mengajar, mulai dari pembuatan soal, ringkasan materi, hingga perencanaan pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep GPT dan keterampilan praktis dalam menyusun prompt yang efektif untuk berbagai kebutuhan pendidikan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan praktik langsung dengan studi kasus nyata di lingkungan SMK. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi AI, serta tumbuhnya kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara etis dan kreatif dalam pembelajaran digital. Dengan pelatihan ini, SMK PAB 8 Sampali diharapkan mampu menjadi pelopor dalam penerapan AI di lingkungan sekolah menengah kejuruan di Medan.

Kata Kunci: Pelatihan, Prompt GPT, Pembelajaran Digital, Kecerdasan Buatan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Salah satu terobosan AI yang paling berpengaruh adalah Generative

Pre-trained Transformer (GPT), model bahasa besar yang dikembangkan oleh OpenAI. GPT mampu menghasilkan teks yang koheren, relevan, dan menyerupai tulisan manusia, sehingga membuka peluang baru dalam proses pembelajaran digital (Diantama, 2024).

Konsep utama dalam penggunaan GPT adalah prompting, yaitu memberikan instruksi atau perintah teks kepada model AI agar dapat menghasilkan respons yang sesuai. Kemampuan dalam menyusun prompt yang efektif dikenal sebagai prompt engineering, yang kini menjadi kompetensi penting di era pembelajaran berbasis AI (Ekaptiningrum, 2025). Dengan teknik prompt yang tepat, pendidik dapat memanfaatkan GPT untuk membuat soal latihan, merangkum materi pelajaran, menyusun rencana pembelajaran, hingga memberikan umpan balik otomatis kepada siswa (Suharmawan, 2023).

Secara teoritis, teknologi GPT termasuk dalam kategori Natural Language Processing (NLP) yang memungkinkan komputer memahami, menghasilkan, dan memanipulasi bahasa manusia. Pada dekade terakhir, perkembangan teknologi NLP didorong oleh hadirnya model-model Transformer, seperti BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers) dan GPT (Generative Pre-trained Transformer). Model ini memungkinkan komputer untuk membaca teks dalam konteks yang lebih luas, memahami makna kata berdasarkan lingkungan (contextual embedding), dan merespons secara lebih alami (Tarumingkeng, 2024). Hal ini membuat teknologi ini sangat fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai kebutuhan pendidikan, termasuk pembelajaran adaptif, asesmen otomatis, dan pengembangan materi ajar yang bersifat dinamis (Fajriati et al., 2024).

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, mempercepat pemahaman konsep, dan memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi (Fathin et al., 2024). Namun, diperlukan keterampilan literasi digital yang memadai dari para guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal dan etis. Oleh karena itu, pelatihan tentang penggunaan prompt GPT menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi AI secara produktif di lingkungan SMK PAB 8 Sampali.

TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun yang menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian sebagai berikut:

1. Melatih peserta dalam menyusun prompt yang efektif untuk berbagai kebutuhan pembelajaran, seperti membuat soal, merangkum materi, dan menyusun rencana pelajaran.
2. Mendorong pemanfaatan teknologi AI secara etis dan kreatif dalam proses pembelajaran di SMK.
3. Meningkatkan kompetensi digital pendidik dan siswa agar siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi masa kini.
4. Mengintegrasikan GPT sebagai alat bantu pembelajaran yang produktif, efisien, dan inovatif di lingkungan sekolah.

Dan yang menjadi manfaat pada kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan digital dan pemahaman tentang AI.
2. Menumbuhkan kreativitas dalam menggunakan teknologi untuk eksplorasi dan belajar mandiri.
3. Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang konsep dasar GPT dan cara menyusun prompt yang tepat yang mudah dipahami siswa dan siswi.
2. Melakukan persiapan dengan membuat modul ajar pengenalan tentang AI dan langkah-langkah menggunakan Prompt GPT untuk pembelajaran.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada bulan Mei 2025 pukul 14.00 bersama tim yang terdiri 3 dosen dan dihadiri sekitar 23 orang peserta yang terdiri dari siswa dan siswi SMK PAB 8 Sampali kelas XI. Kegiatan berupa penyampaian materi kepada siswa agar mengenal dan mengoptimalkan Prompt GPT untuk pembelajaran oleh tim instruktur. Dalam hal ini metode pengarahan yang kami lakukan dengan:

1. Sesi perkenalan antara pemateri dan peserta. Sesi ini dilakukan dalam bentuk ceramah singkat agar peserta dapat mengenal latar belakang pemateri dan tujuan dari kegiatan pelatihan. Selanjutnya, dilaksanakan pembagian modul pengantar dan materi praktik mengenai penggunaan prompt GPT untuk pembelajaran digital. Modul tersebut menjadi panduan awal bagi peserta untuk memahami dasar-dasar penggunaan GPT, dan sesi ini dikemas dalam bentuk ceramah interaktif disertai diskusi ringan untuk menjalin keterlibatan awal peserta.
2. Kegiatan berlanjut dengan penjelasan lebih mendalam tentang teknologi Artificial Intelligence (AI) dan konsep prompt GPT dalam konteks pembelajaran digital. Pada sesi ini, peserta diajak berdiskusi aktif agar mereka tidak hanya mengetahui teori, tetapi juga memahami implementasinya dalam konteks pendidikan.
3. Kegiatan kemudian ditutup pada pukul dengan sesi tanya jawab dan dokumentasi. Dalam penutupan ini, peserta diberi penguatan materi mengenai konsep dasar GPT serta cara menyusun prompt yang tepat untuk keperluan pembelajaran, disertai dokumentasi kegiatan sebagai bentuk evaluasi dan arsip kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang teknologi AI dan penggunaan Prompt GPT untuk pembelajaran digital yang menjadi materi yang dibawakan.
2. Meningkatnya minat siswa-siswi dalam mempelajari aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan bidang IT, khususnya kecanggihan teknologi AI.

Evaluasi Hasil Pengabdian

Dari hasil pengabdian yang sudah dimplementasikan terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat. Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, serta sarana dan prasarana sekolah yang sangat mendukung, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya dikarenakan kegiatan dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar reguler para siswa sehingga mereka masih harus mengikuti mata pelajaran berikutnya. Dengan demikian kegiatan pengabdian Masyarakat telah berjalan dengan lancar dan efektif, seperti terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PKM

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun yang menjadi kesimpulan dari laporan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Setelah pelatihan minat dan kesadaran para siswa-siswi akan pentingnya kemampuan menggunakan komputer sangat baik.

2. Meningkatnya motivasi para siswa-siswi dalam mempelajari teknologi AI dan penggunaan Prompt GPT secara tepat dan efisien.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlunya dukungan pihak sekolah diharapkan dapat ditingkatkan terutama dari segi kelengkapan sarana dan prasarana komputer untuk mendukung peningkatan sumber daya manusia dibidang penggunaan komputer.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada: Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat UPU yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. Dekan FTIK UPU yang telah memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian ini
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Staf dosen dan staf TU Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
5. Koordinator, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf Pegawai dan Seluruh Siswa-siswi yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diantama, S. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 11–17.
<https://doi.org/10.61434/DEWANTECH.V1I1.8>
- Ekaptiningrum, K. (2025). *Memahami Teknik Prompting dalam Pemanfaatan Generative AI Secara Optimal* [Thesis]. Universitas Gadjah Mada.
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial

- Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik di Era Digital. *Wahana Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 71–85. <https://doi.org/10.52166/WP.V6I2.7890>
- Fathin, D. U., Prasetyo, T., & Yuliani, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi AI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JIPSD*, 1(2), 82–89.
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/127>
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166.
- Tarumingkeng, R. C. (2024). *Natural Language Processing (NLP)*. RUDYCT e-PRESS.