

Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi pada Generasi Digital

Asnawati ¹⁾; Indra Kanedi ²⁾; Venny Novita Sari ³⁾; Ricky Zulfiandry ⁴⁾; Desi Mahdalena ⁵⁾
^{1,2,3,4,5}Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ Asnawati@unived.ac.id; ² indrakanedi12@gmail.com; ³ vennynovita17@gmail.com;
⁴ ricky.zulfiandry@unived.ac.id; ⁵ Desimahdalena08@unived.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [25 November 2023]
Revised [29 December 2023]
Accepted [05 Januari 2024]

KEYWORDS

Pemanfaatan Teknologi,
Generasi Digital,
ChatGPT, SMA N 1
Kepahiang

This is an open access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



ABSTRAK

Pentingnya Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi untuk meningkatkan pengetahuan Diera Generasi Z dikalangan pemuda merupakan salah satu faktor pendorong untuk tetap kompetitif didunia Digital. Dengan adanya teknologi digital ini membuat semua kalangan lebih mudah mengakses informasi dimedia sosial seperti google, youtube, chatGPT. Analisa situasi terhadap mitra dalam hal ini SMA Negeri 1 Kepahiang, didapatkan gambaran kurangnya pemahaman siswa terhadap perkembangan teknologi informasi terutama dalam di bidang Digital. sehingga pihak sekolah menyampaikan perlunya sosialisasi terhadap teknologi dimaksud secara langsung kepada siswa-siswi SMAN 1 Kepahiang. Bagian bidang ilmu komputer yang terus berkembang seperti kecerdasan buatan sebagai alat bantu dan alat pengganti fungsi manusia, salah satunya adalah teknologi *ChatGPT* yang merupakan teknologi mesin berbasis kecerdasan buatan yang dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi NPL (Natural Language Processing). Dan dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu tulisan yang cukup ilmiah atau bahkan buku dengan *prompt*. Sehingga peluang inovasi menggunakan teknologi ini terbuka lebar untuk pendidikan di indonesia, salah satunya dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik di sekolah/kampus untuk meraih enam kompetensi (berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, pendidikan karakter dan kewarganegaraan) yang di butuhkan di Era saat ini. Dalam hal ini, upaya pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih mendalam kepada generasi z mengenai kecerdasan buatan dan mempersiapkan mereka agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang.

ABSTRACT

The importance of using and utilizing technology to increase knowledge in the Generation Z era among youth is one of the driving factors to remain competitive in the digital world. With this digital technology, it is easier for all groups to access information on social media such as Google, YouTube, ChatGPT. Analysis of the situation with partners, in this case SMA Negeri 1 Kepahiang, revealed a picture of students' lack of understanding of the development of information technology, especially in the digital field. so that the school conveyed the need to socialize the technology directly to the students of SMAN 1 Kepahiang. Parts of the field of computer science that continue to develop include artificial intelligence as a tool and a substitute for human functions, one of which is ChatGPT technology which is an artificial intelligence-based machine technology that is trained to be able to imitate human conversation using NPL (Natural Language Processing) technology. And used to produce quite scientific writing or even books with prompts. So that opportunities for innovation using this technology are wide open for education in Indonesia, one of which is improving the writing skills of students in schools/campuses to achieve the six competencies (critical thinking, collaboration, communication, creativity, character education and citizenship) that are needed in the current era. This. In this case, this service effort is carried out to provide generation Z with more in-depth knowledge regarding artificial intelligence and prepare them to be able to keep up with technological developments that continue to develop.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMA Negeri) 1 Kepahiang merupakan sekolah yang secara geografis berada dekat dengan pasar, memasuki lorong dan tidak jauh dari pemukiman warga dengan mempunyai struktur bangunan kelas datar juga bertingkat dengan jarak tempuh satu jam 32 menit. Lokasi sekolah yang tidak cukup jauh dari pusat ibukota provinsi atau pusat kota kabupaten, menjadi perhatian khusus target pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Fakultas Ilmu Komputer bersama-sama dengan LPPM Universitas Dehasen Bengkulu melakukan identifikasi permasalahan yang ada pada SMA Negeri 1 Kepahiang baik permasalahan eksternal juga dilakukan identifikasi permasalahan yang utama, yakni Saat ini dunia sedang terjadi perubahan yang sangat besar (revolusi) di

bidang industri. Industri telah memasuki era digital, dimana segala sesuatunya mengarah pada sistem elektronik (online) mampu menjembatani permasalahan yang ada pada SMA Negeri 1 Kepahiang tersebut karena pesatnya perkembangan teknologi informasi di dunia Digital. Semakin maraknya pengguna *ChatGPT* memberikan pengetahuan mendalam tentang bagaimana pemanfaatan teknologi ini secara optimal dalam situasi pendidikan. merupakan sebuah minat yang dapat diasah. Dan, bagaimana inovasi dan kreativitas yang dilakukan generasi muda dalam menghadapi masalah tersebut.

METODE

Metode yang digunakan berupa Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Pada Generasi Digital. Pelatihan ini di ikuti oleh 1 orang kepala Sekolah 2 orang guru dan kurang lebih 30 orang siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang. Sumber dana dalam pelaksanaan berasal dari dana pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.

Target Capaian

Target Capaian dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

- a. Para siswa-siswi di SMA Negeri 1 Kepahiang menjadi lebih memahami pengetahuan tentang Pemanfaatan Teknologi Digital.
- b. Para siswa-siswi di SMA Negeri 1 Kepahiang dapat lebih mempersiapkan diri menjadi ahli teknologi informasi (IT) di masa datang yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi.

Luaran

Dari kegiatan pengabdian yang TIM lakukan, yaitu TIM ini dalam bentuk Pengabdian Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Pada Generasi Digital. sebagai berikut:

1. Para siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang mendapatkan pengetahuan tentang memanfaatkan teknologi digital terutama pergameman.
2. Para siswa siswi mendapatkan pengetahuan tentang teknologi digital dan penerapannya bagi dunia pendidikan.
3. Para siswa siswi dapat lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu para siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang menjadi lebih tau tentang pemanfaatan teknologi digital saat ini, dapat lebih mempersiapkan diri menjadi generasi muda yang kreatif, inovatif dan inspiratif dalam menghadapi kemajuan teknologi. Selain itu para siswa siswi dapat berpotensi dengan beragam keterampilan dibidang teknologi digital. Penerimaan manfaat pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari begitu antusias peserta Pelatihan dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Pada Generasi Digital banyaknya pertanyaan– pertanyaan yang di berikan oleh peserta Pelatihan terhadap nara sumber dan juga respon positif yang begitu besar yang diberikan oleh para siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Pembahasan

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari begitu banyaknya respon positif dari peserta Pelatihan para siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Atas respon yang baik selama kegiatan ini, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan apresiasi kepada para siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang dalam bentuk pemberian hadiah bagi Siswa Siswi yang mampu menjawab pertanyaan Quiz yang diberikan oleh dosen.

Dokumentasi

Adapun dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Kepahiang yaitu :

Hari / Tanggal : Selasa, 31 Oktober 2023

Pukul : 08.00 s/d selesai

Alamat : Jalan Pasar Ujung Kepahiang

Tema : Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Pada Generasi Digital

Photo Kegiatan Pelatihan :



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Dosen



Gambar 2. Penyampaian kata sambutan Kepala Sekolah



Gambar 3. Bersama Siswa Siswi SMA Negeri 1 Kepahiang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kanjian atas pelaksanaan kegiatan PKM yang diselenggarakan di SMA Negeri 1 Kepahiang, antusiasme siswa siswi untuk lebih memahami Teknologi Generasi *Digital* nampak besar sekali. Sehingga diharapkan nantinya para lulusan SMA Negeri 1 Kepahiang ini dapat menjadi penggiat teknologi informasi secara umum, bahkan menjadi ahli IT yang handal. Hal itu terlihat dari banyaknya pertanyaan yang disampaikan oleh para siswa selama kegiatan berlangsung.

Saran

Untuk mendukung keinginan siswa siswi yang ingin mendalami berbagai hal tentang teknologi informasi ini, maka perlu ada pemberagaman bidang ilmu dan topik yang lebih menarik apabila pelaksanaan pengabdian yang sejenis akan dilaksanakan oleh kelompok lain pada saat yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi ini dapat terselenggara tentunya karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu Ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, S.E, M.Si, Ak. Selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memfasilitasi untuk melakukan kegiatan ini.
2. Bapak Siswanto, SE., S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.
3. Ketua LPPM Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan dukungannya dalam bentuk administrasi surat-surat.
4. Bapak Andri Heryanto, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kepahiang, yang telah mendukung kami dalam bentuk kesempatan tatap muka dengan siswa siswi SMA Negeri 1 Kepahiang secara langsung.
5. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu demi satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akin, F.K. (2023). The Art of ChatGPT Prompting: A Guide to Crafting Clear and Effective Prompts. from <https://fka.gumroad.com//art-of-chatgpt-prompting?layout=profile>.
- Nisa, KA. (2016). Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa. PETIK Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2 (1), 24-35, from <https://doi.org/10.31980/jpetik.v2i1.63>.
- Setiawan, Daryanto. 2018. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya." JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study 4(1): 62
- Sudirjo, F., Muna, A., Ausat, A., Rijal, S., Studi, P., Perpustakaan, I., Hukum, F., Studi, P., Publik, A., & Ilmu, F. (2023). ChatGPT : Improving Communication Efficiency and Business Management of MSMEs in the Digital Age. 3, 643–652
- Zulfikar, Dimas Ariyanto. 2018. "Pemanfaatan Informasi Teknologi Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." Jurnal Ilmiah Informatika. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/5489/1/DimasAriyantoZ.pdf>.