

Efektifitas Komunikasi di Era Digital dengan *ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran

Supradaka¹, Sri Ekowati P², Velantin Valiant³

Universitas Persada Indonesia YAI¹²³

Email: padakakramat5@gmail.com¹, Ditaekowati246@gmail.com²,
velantin_yai@hotmail.com³

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang menyiapkan lulusan Siswa yang siap memasuki dunia kerja. Program studi yang dipelajari pada Sekolah Menengah Kejuruan umumnya ilmu terapan, antara lain bidang studi Bisnis dan Perkantoran serta program studi pemasaran. SMK PGRI 4 Jakarta merupakan salah satu SMK Swasta yang berada di Jakarta pusat di bawah naungan yayasan PGRI yang memiliki misi yang cukup bagus yaitu: Mempersiapkan Tenaga Kerja Yang Berjiwa Wiraswasta, Mandiri Serta Mampu Memenuhi Tuntutan Dunia Kerja, Hal ini telah menarik perhatian dosen-dosen Fakultas Komunikasi Universitas Persada Indonesia YAI untuk melakukan penyuluhan dengan tema Efektifitas Komunikasi di Era Digital dengan *ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran. Dengan tujuan mendukung harapan SMK PGRI 4 Jakarta untuk menciptakan lulusan yang siap kerja. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang *ChatGPT*, serta berhasil membuat logo dengan menggunakan aplikasi *ChatGPT* dan aplikasi *Kittl*. Saran dari hasil kegiatan ini adalah dapat dilakukan kegiatan yang sama pada siswa sekolah SMA dan SMK negeri maupun swasta.

Kata Kunci: *ChatGPT, Kittl, Logo, open AI, Komunikasi Digital, Media Pembelajaran.*

1. Pendahuluan

Komunikasi digital adalah penyampaian pesan yang dilakukan melalui media elektronik baik dengan komunikasi tertulis, maupun dengan

komunikasi suara. Pengenalan komunikasi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal

ini karena komunikasi digital dapat disajikan secara interaktif dan menarik melalui bantuan *chatGPT*.

Pada dasarnya *ChatGPT* merupakan teknologi mesin berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi NLP (*Natural Language Processing*) dan mampu merespons pertanyaan manusia dalam bentuk teks (disebut sebagai *prompt*) yang diketikkan pada aplikasi tersebut dan jawaban yang diberikan oleh *ChatGPT* terlihat terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya koheren dan akurasi cukup baik serta mampu mengingat percakapan-percakapan sebelumnya. Melalui *ChatGPT* Siswa dapat mencari sumber daya pembelajaran tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang menyiapkan lulusan Siswa yang siap memasuki dunia kerja. Program studi yang dipelajari pada Sekolah Menengah Kejuruan umumnya ilmu terapan, antara lain bidang studi Bisnis

dan Perkantoran serta program studi pemasaran.

Dalam bidang Bisnis dan Pemasaran. Penggunaan logo bagi suatu perusahaan atau produk merupakan suatu yang sangat penting, karena bukan hanya menjadi simbol yang berupa tulisan dan gambar akan tetapi logo sebagai simbol yang mengidentifikasi suatu bisnis atau merek suatu produk. Siswa SMK yang mempelajari mata Pelajaran studi bisnis sangat penting memahami manfaat, fungsi dan cara membuat logo. Karena logo juga berfungsi sebagai media persuasi yang digunakan untuk mempengaruhi masyarakat terhadap produk yang ditawarkan dan juga menciptakan persepsi positif masyarakat terhadap perusahaan tersebut.

SMK PGRI 4 Jakarta merupakan salah satu SMK Swasta yang berada di Jakarta pusat di bawah naungan yayasan PGRI yang memiliki program studi Akuntansi Keuangan Lembaga / AKL, program studi Bisnis Daring dan Pemasaran / BDP serta Program studi Manajemen Perkantoran

dan Layanan Bisnis/MPLB. Sekolah tersebut memiliki misi yang cukup bagus yaitu: Mempersiapkan Tenaga Kerja Yang Berjiwa Wiraswasta, Mandiri Serta Mampu Memenuhi Tuntutan Dunia Kerja.

Dalam rangka mendukung harapan SMK PGRI 4 Jakarta untuk menciptakan lulusan yang siap kerja, maka latar belakang kegiatan pengabdian masyarakat dari dosen Fakultas Komunikasi UPI YAI dilakukan di sekolah tersebut .

2. Permasalahan.

Permasalah mitra diperoleh setelah dilakukan observasi lapangan sebelumnya. Dari hasil observasi tersebut diperoleh masah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mengetahui manfaat dan fungsi *ChatGPT* sebagai media pembelajaran.
2. Siswa belum memahami cara memanfaatkan *chatGPT* untuk meningkatkan efektifitas komunikasi pemasaran melalui pembuatan logo.

3. Metodologi

Pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, meliputi: *focus group discussion* (FGD), penyuluhan dan evaluasi.

Focus Group Discussion (FGD)

Merupakan pengumpulan data kualitatif dengan cara mengumpulkan anggota masyarakat untuk membahas topik tertentu, pertanyaan bersifat terbuka.

Sumber:

(<https://www.gramedia.com/literasi/focus-group-discussion-fgd/>)

Forum grup diskusi yang telah dilaksanakan antara Tim Pelaksana dan Mitra yaitu saling bertukar informasi. Tim pelaksana memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari kegiatan PKM, sedangkan Mitra memberikan masukan terkait dengan topik dan materi yang relevan sesuai kebutuhan siswa.

Metode penyuluhan

Metode penyuluhan adalah suatu cara penyuluhan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tidak ada model yang paling benar, tetapi beberapa model dapat lebih cocok untuk mencapai

tujuan penyuluhan (Berlo,1960) dalam Atmodjo, dkk. (2023:79)

Pada kegiatan PKM ini metode penyuluhan dilakukan untuk memberi pencerahan pada mitra tentang fungsi dan manfaat *ChatGPT* yang dapat digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan tugas siswa.

Evaluasi

Evaluasi hasil belajar sangat penting dilakukan, tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga dapat mengetahui sejauhmana kemajuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan, mengetahui sejauhmana ketercapaian target yang telah ditetapkan dan untuk mengetahui apakah siswa telah mampu mencapai tahapan tujuan yang diinginkan.(Hidayat dkk, 2023:12-13).

Proses evaluasi merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan PKM yang dilaksanakan. Ukuran ketercapaian kegiatan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang fungsi dan manfaat *ChatGPT* yang dapat mendukung belajar siswa. Penilaian peningkatan

pengetahuan tersebut diukur melalui tanya jawab pada mitra yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan dan melihat hasil dari siswa pada saat penerapan penggunaan *ChatGPT* yang dilakukan melalui *handphone* masing-masing siswa.

4. Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang efektifitas komunikasi di era digital dengan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran, telah dilaksanakan dengan baik di lokasi Mitra yakni SMK PGRI 4 Jakarta.

a. Perencanaan Penyuluhan

1. Menggunakan Metode *Focus Group Discussion* (FGD)

Diskusi antara Tim Pelaksana dengan Mitra dilakukan saat survey ke tempat Mitra pada hari Kamis tanggal 22 September 2023. Dalam diskusi tersebut Tim Pelaksana menjelaskan tentang pentingnya *chatGPT* yang dapat mendukung kegiatan belajar siswa, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu juga menjelaskan tentang manfaat-manfaat

lain yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun untuk siswa.

Dari hasil diskusi tersebut, memutuskan bahwa kegiatan PKM ini ditujukan untuk siswa dengan metode kegiatan berupa penyuluhan dengan tema kegiatan adalah meningkatkan efektifitas belajar siswa di Era Digital sedang judul kegiatan adalah Efektifitas Komunikasi di Era Digital dengan *ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran.

Diskusi ke dua dilakukan pada hari Jumat tanggal 7 Oktober 2023 tentang teknis kegiatan yang dihadiri oleh perwakilan dari Tim PKM, Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Hasil diskusi ini menyetujui kegiatan dilakukan di ruang kelas, sedangkan pembukaan dilakukan di ruang rapat. Diskusi terakhir dilakukan setelah kegiatan selesai dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2023 dengan bahasan hasil dari evaluasi yang telah dilakukan serta keberlanjutan kegiatan PKM untuk masa akan datang.

b. Pelaksanaan Penyuluhan

Untuk pelaksanaan penyuluhan, tim pengabdian masyarakat melakukan beberapa tahap, yakni:

1. Pembukaan

Acara dibuka tepat pada pukul 11.00 - 12.00 WIB oleh pihak sekolah dan Mc dari tim dosen Universitas Persada Indonesia YAI, di ruang rapat Guru.



Gambar 1. Pembukaan Oleh MC



Gambar 2. Wakil kepala sekolah ibu Rita Defi SH. M.Pd, saat mewakili sambutan kepala sekolah SMK PGRI 4 Jakarta.

2. Presentasi dari Narasumber

Narasumber untuk sesi pertama menyampaikan presentasi tentang pengenalan *ChatGPT* yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa dalam belajar, menggali informasi, dan juga sebagai

sarana komunikasi dengan guru atau sesama siswa.

ChatGPT adalah sebuah program komputer berupa *chatbot* yang dapat menelepon percakapan seperti manusia. *ChatGPT* dikembangkan oleh *OpenAI* pada tahun 2020 dan diperkenalkan kepada publik pada tahun 2021.

ChatGPT dilengkapi dengan kemampuan untuk memahami dan menjawab pertanyaan dari pengguna, serta mampu menangkap konteks dari sebuah percakapan. *ChatGPT* dapat membantu mencari informasi secara cepat dan efisien.

Namun, penggunaan *ChatGPT* juga harus mempertimbangkan hal literasi digital, etika, dan budaya media siber. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi dan media digital secara efektif, sedangkan etika dan budaya media siber mencakup praktik yang bertanggung jawab dan mempertimbangkan dampak penggunaan media sosial dan teknologi digital.

Dampak negatif dari penggunaan *ChatGPT* yakni dapat menimbulkan pelanggaran etika dan budaya media siber, seperti menyebarkan informasi bohong atau menyebarkan kebencian atau konten diskriminatif.



Gambar 3. Presentasi narasumber 1

Untuk sesi ke dua, narasumber menjelaskan tentang pentingnya logo sebagai media komunikasi visual dalam dunia bisnis dan memperagakan pembuatan desain logo yang menarik menggunakan aplikasi *Kittl* melalui *smartphone* yang dilengkapi teknologi android.



Gambar 4. Presentasi narasumber ke-2 tentang logo dan praktek pembuatan logo.

Dalam kehidupan sehari-hari, logo hadir sebagai media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai merek suatu produk atau perusahaan kepada masyarakat, selain itu logo juga berfungsi sebagai media persuasi yang digunakan untuk mempengaruhi masyarakat dan menciptakan persepsi positif masyarakat terhadap perusahaan tersebut.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa logo merupakan media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat dan dapat mewakili identitas organisasi agar dikenal oleh masyarakat secara umum

Dalam dunia bisnis, logo menjadi salah satu elemen penting dalam *branding* suatu produk atau perusahaan. karena logo yang baik dapat membantu membangun citra positif dan meningkatkan daya tarik produk atau perusahaan tersebut di mata masyarakat.

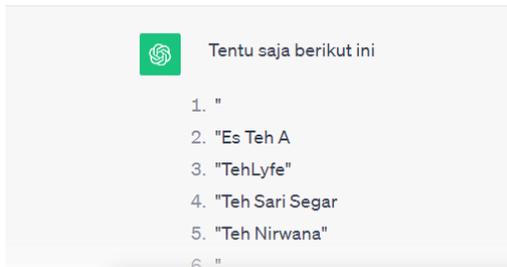
Oleh karena itu, penting bagi perusahaan untuk memperhatikan

desain logo yang baik dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Dengan alasan inilah, maka siswa diajarkan praktek membuat logo dengan memanfaatkan *ChatGPT* melalui *smartphone* sebagai media yang paling dekat dengan generasi milenial.

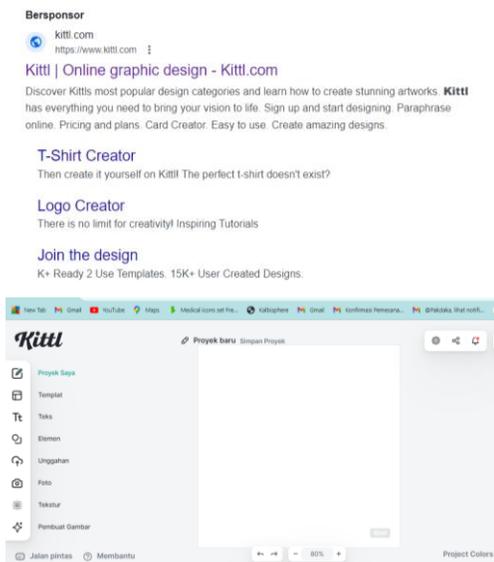
Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat logo dengan bantuan *ChatGPT* adalah sebagai berikut:

Langkah pertama adalah menentukan jenis logo produk yang akan dibuat. Misalnya membuat logo produk minuman dari jenis teh. Setelah itu masuk ke google untuk membuka *openAI ChatGPT* dan menuliskan perintah untuk dibuatkan nama produk minuman yang terbuat dari teh, maka akan muncul beberapa pilihan nama produk.



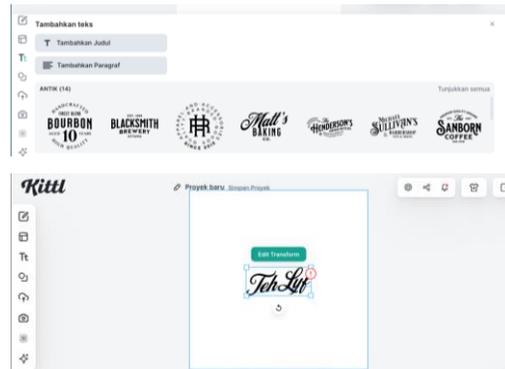
Gambar 5. Hasil pencarian ChatGPT

Langkah selanjutnya adalah masuk ke *kittl.com* untuk membuat logo dari minuman yang terbuat dari jenis teh.



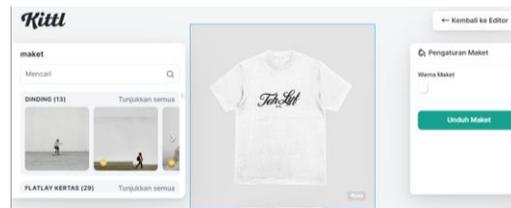
Gambar 6. Masuk pada situs Kittl, dan membuat desain baru.

Langkah selanjutnya adalah memilih jenis layout logo yang dibuat, kemudian tinggal mengganti nama produk sesuai yang dicari pada *ChatGPT*



Gambar 7. Pembuatan nama logo yang disesuaikan nama produk

Untuk langkah terakhir, logo dapat diaplikasikan pada kemasan produk maupun kaos.



Gambar 8. Hasil akhir dari pembuatan logo melalui aplikasi *kittl*.

3. Sesi tanya jawab dan evaluasi

Setelah seluruh narasumber memaparkan presentasinya, peserta didik/ siswa dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan, para siswa secara antusias bertanya dan dijawab baik oleh para narasumber.

Pada tahap evaluasi, dilakukan penyebaran dan pengisian lembar tanya jawab kepuasan peserta kegiatan pengabdian masyarakat, para siswa

mengisis jawaban yang sesuai dengan pendapat mereka. Hasil evaluasi ini dapat menjadi masukan bagi para narasumber untuk lebih mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan guna memberikan ilmu yang lebih baik dan menarik untuk para peserta pada kegiatan pengabdian Masyarakat selanjutnya.

4. Luaran Karya Ilmiah

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMK PGRI 4 Jakarta ini menghasilkan beberapa karya ilmiah yaitu:

1. Laporan kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Artikel pengabdian masyarakat yang diterbitkan di jurnal terindeks Sinta.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, telah dilaksanakan secara mandiri oleh Tim PKM Fakultas Ilmu Komunikasi dan dosen-dosen Universitas Persada Indonesia YAI di SMK PGRI 4 Jakarta selama 1 hari dan pada hari selasa tanggal 24 Oktober 2023.

Kami dari Fakultas Ilmu Komunikasi yang berjumlah 3 orang

dosen mengambil judul Efektifitas Komunikasi Di Era Digital Dengan *ChatGPT* Sebagai Media Pembelajaran. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta kegiatan dari Siswa kelas XII BDP dan Siswa Kelas XII OTKP dengan jumlah 35 Siswa

Keberhasilan kegiatan ini terlihat dari semangat dan antusias siswa dalam mengikuti penyuluhan, banyaknya siswa yang bertanya serta berhasil dalam membuat logo dengan menggunakan aplikasi ChatGPT dan aplikasi *Kittl*.

Saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah dengan melihat tingginya minat siswa dalam mengikuti penyuluhan, maka disarankan dapat dilakukan kegiatan yang sama pada siswa sekolah SMA dan SMK negeri maupun swasta.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmodjo,Sastro, sunarno,
Anggarawati,sari, Dewijanti Indra
Irjani.2023. Komunikasi dan
Penyuluhan Pertanian.
Padang : Get Press Indonesia
- Gosalim,Lidya.2018. Efektivitas
Media Komunikasi dalam

Sosialisasi Logo Baru Best
Western Papilio Hotel
Surabaya. Jurnal E-Komunikasi
Prodi Ilmu Komunikasi,
Universitas Kristen Petra
Surabaya

Hidayat, Syaraif, Muh., Fitra, Dian,
Susetyo, Agus, Milu. 2023. Pengantar
Evaluasi Pendidikan.
Sukabumi: Haura Utama

Website:

<https://www.gramedia.com/literasi/focus-group-discussion-fgd/> (unduh pada tanggal 10 Desember 2023 pukul 08.50 WIB)

<https://www.kittl.com/>

<https://chat.openai.com/auth/login>

<https://instiki.ac.id/2022/12/10/apa-itu-chatgpt-bahas-tuntas-kecerdasan-buatan-yang-lagi-viral/>

<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/10-manfaat-chatgpt-yang-kita-perlu-tahu/>

<https://www.kompasiana.com/umar17/646098734addee15d83cd464/c-hatgpt-tranformasi-komunikasi-dan-pembelajaran-di-era-digital>