

---

## Pelatihan Pemrograman Dasar Python dengan Memanfaatkan ChatGPT pada SMK Methodist 2 Palembang

Steven Tribethran<sup>1\*</sup>, Hansen<sup>2</sup>, Rio Ferdynand<sup>3</sup>, Daniel<sup>4</sup>, Andreas Saputra<sup>5</sup>, Muhammad Rizky Pribadi<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Informatika, Universitas Multi Data Palembang

\*Email: [steven.tribethran@mhs.mdp.ac.id](mailto:steven.tribethran@mhs.mdp.ac.id)

---

### ABSTRACT

*Technology has become increasingly important in our lives today, especially in the digital era where almost every aspect of life is connected to technology. This also greatly influences the field of education, which concerns the academic needs of students at all levels of education. Therefore, one important skill that is perceived to be learned is programming. However, learning programming for beginners often poses challenges and difficulties when starting out. This community service aims to address this problem by utilizing ChatGPT, an Artificial Intelligence language model developed by OpenAI, to provide basic programming training using the Python programming language through the Google Colab cloud-based Jupyter Notebook platform, which allows anyone to run Python code directly from devices with a browser and internet access anywhere. The direct practice or drill method is used in this community service, where participants will follow the instructor's instructions and also have the opportunity to experiment on their own to enhance their knowledge. The training was conducted in April 2023, with the participants being 10th-grade students majoring in Computer Network Engineering from Methodist 2 Vocational High School in Palembang. This activity provides direct knowledge to students about the basics of programming using the Python language to support their interest in delving into related fields. The results of the community service show that the majority of participants (over 60%) out of a total of 23 participants involved in the training were able to effectively participate and understand the concepts of basic programming conveyed during the training.*

**Keywords:** Basic Programming, Training, Python, ChatGPT

### ABSTRAK

*Teknologi menjadi hal yang semakin penting dalam kehidupan kita saat ini. Terutama dalam era digital, dimana hampir semua aspek kehidupan berhubungan dengan teknologi. Hal ini juga sangat mempengaruhi bidang pendidikan yang menyangkut kebutuhan pelaksanaan akademik para siswa di segala jenjang pendidikan. Oleh karena itu, salah satu keterampilan yang dirasakan penting untuk dipelajari adalah pemrograman. Namun, belajar pemrograman bagi orang awam seringkali menimbulkan kendala dan kesulitan saat ingin memulainya. Pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan ChatGPT, sebuah model bahasa Artificial Intelligence yang dikembangkan oleh OpenAI dalam pelatihan pemrograman dasar menggunakan bahasa pemrograman Python dengan memanfaatkan platform cloud Jupyter Notebook dari Google Colab yang memungkinkan siapapun untuk menjalankan kode pemrograman Python langsung dari perangkat yang memiliki browser dan akses internet dimanapun itu. Metode praktik langsung atau drill method digunakan dalam pengabdian ini, dimana para peserta akan mengikuti instruksi dari pemateri dan juga dapat bereksperimen sendiri untuk menambah pengetahuan para peserta. Pelatihan dilakukan pada bulan April 2023 dengan para peserta merupakan para siswa kelas 10 jurusan Teknik Komputer Jaringan dari Sekolah Menengah Kejuruan Methodist 2 Palembang. Kegiatan ini memberikan pengetahuan langsung kepada para siswa mengenai dasar pemrograman menggunakan bahasa Python untuk menunjang minat para siswa untuk mendalami bidang yang berkaitan dengan pelatihan tersebut. Hasil pengabdian menunjukkan sebagian besar peserta (lebih dari 60%) dari total 23 peserta yang terlibat dalam pelatihan dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan paham mengenai konsep pemrograman dasar yang disampaikan.*

**Kata Kunci:** Pemrograman Dasar, Pelatihan, Python, ChatGPT

---

## PENDAHULUAN

SMK Methodist 2 Palembang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan swasta terletak di tengah kota Palembang, Sumatera Selatan dimana salah satu fokus pembelajaran yang dilaksanakan pada para siswa kelas 10 jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) sekolah ini adalah mengenai pemrograman dasar yang diperkenalkan melalui Pseudocode untuk memperkenalkan para siswa ke dalam dunia pemrograman dengan membangun logika berpikir masing-masing siswa tersebut. Pseudocode adalah deskripsi dari algoritma pemrograman komputer yang menggunakan struktur sederhana dari beberapa bahasa pemrograman tetapi bahasa tersebut hanya ditujukan agar dapat mudah dibaca manusia (Nuraini, 2018). Pseudocode digunakan sebagai bentuk susunan atau kerangka berpikir yang jelas pada awal pembuatan kode program apapun agar dapat dipahami oleh orang yang melihat susunan teks tersebut.

Perkembangan teknologi terjadi dengan sangat cepat yang dibuktikan dengan perkembangan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) yang sedang gencarnya dilakukan dan diimplementasikan ke dalam banyak bidang dalam kehidupan oleh berbagai komunitas maupun industri baik di dalam maupun di luar negara, maka dari itu dianggap perlu bahwa siapa saja yang tertarik mengenai bidang tersebut dapat belajar dengan baik dan memahami konsep pemrograman tersebut sejak muda agar tidak tertinggal tren kemajuan teknologi yang sedang berkembang secara cepat dan mengembangkan *skill* yang dimiliki oleh masing-masing individu agar dapat bersaing dengan kompetitor dalam pasar tenaga kerja.

Para pemula yang ingin mempelajari dasar pemrograman seringkali tidak memiliki gambaran awal mengenai bagaimana ataupun dari mana mereka harus memulai pengenalan diri mengenai konsep ataupun prinsip dasar pemrograman, maka diperlukanlah penuntun para pemula tersebut sejak terbentuknya logika individu agar mereka tidak tertinggal dalam pesatnya perkembangan teknologi yang sedang terjadi sekarang ini.

Pengenalan yang dilakukan oleh pihak SMK Methodist 2 Palembang mengenai teks prosedur kepada para siswa kelas 10 jurusan TKJ inilah yang menjadi alasan dasar mengapa tim penulis memilih untuk melaksanakan pengabdian dan pelatihan dasar pemrograman bahasa Python ini kepada para siswa kelas 10 tersebut, dikarenakan dengan mempelajari teks prosedur para siswa dapat saja telah membentuk logika sederhana mengenai alur atau langkah-langkah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas ataupun permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan juga memperkenalkan model bahasa ChatGPT sebagai contoh perkembangan teknologi dalam bidang *Artificial Intelligence* (AI) agar para siswa dapat mendapat pengetahuan lebih mengenai apa yang dapat dilakukan maupun diciptakan oleh para siswa di masa mendatang.

Python adalah bahasa pemrograman interpretatif yang dianggap mudah dipelajari serta berfokus pada keterbacaan kode. Dengan kata lain, Python diklaim sebagai bahasa pemrograman yang memiliki kode-kode pemrograman yang sangat jelas, lengkap, dan mudah untuk dipahami (Jubilee Enterprise, 2019). Dengan kemudahan dalam membuat maupun membaca sintaks dalam bahasa pemrograman Python yang sangat mudah dipahami meski oleh orang awam karena sangat mendekati penggunaan bahasa sehari-hari dalam bahasa Inggris, maka dipilihlah bahasa pemrograman ini sebagai bahasa pemrograman awal yang akan diperkenalkan kepada para siswa kelas 10 jurusan TKJ SMK Methodist 2 Palembang.

*Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan adalah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi ini dapat membuat keputusan dengan cara menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem (Sobron & Lubis, 2021). *Artificial Intelligence* (AI) merupakan salah satu bidang *Computer Science* sebagai bidang yang sedang gencar dikembangkan oleh organisasi maupun industri yang oleh karena kemajuan tersebut dapat membantu mereka dalam mempermudah pekerjaan di bidang yang diinginkan. Meskipun hal tersebut dapat memberikan dampak yang besar, Masyarakat harus memperlakukan AI seperti memperlakukan alat yang tajam, jika digunakan dengan bijak, akan membawa banyak manfaat. Namun, jika digunakan dengan sembarangan, dapat membahayakan pengguna dan orang lain disekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan AI dengan bijak sangat penting untuk menghindari risiko yang dapat timbul dari penggunaannya (Misnawati, 2023).

ChatGPT merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi pada bidang *Computer Science* dikarenakan ChatGPT sendiri merupakan sebuah teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang AI bernama OpenAI. ChatGPT merupakan model implementasi *Artificial Intelligence* dalam bidang pemrosesan bahasa manusia (*Natural Language Processing*) yang dapat memahami ataupun berinteraksi dan memberikan respons selayaknya manusia melalui kalimat-kalimat pertanyaan yang diberikan sebagai input yang akan diproses oleh model yang telah ditanamkan ke dalam ChatGPT dan dapat memberikan umpan balik berupa jawaban berupa teks kepada pengguna sesuai pertanyaan yang diberikan. Dengan ChatGPT sendiri kita dapat melakukan pencarian tentang materi pembelajaran di sekolah serta berbagai keperluan lainnya, termasuk sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran seperti dalam pelatihan ini yang menggunakan model GPT-3.5 yang telah disesuaikan untuk menghasilkan respons yang lebih akurat lagi (OpenAI, 2022).

ChatGPT dapat digunakan untuk membantu manusia dalam pekerjaannya dimana saja, sehingga membuat ChatGPT menjadi salah satu *chatbot* yang sangat berguna dalam bidang pembelajaran kepada orang awam sekalipun, dikarenakan model *chatbot* yang terintegrasi ke dalam ChatGPT merupakan data yang terkumpul sebanyak 300 miliar kata (Hughes, 2023) yang digunakan untuk melakukan pelatihan atau *training* kepada model pemrosesan bahasa manusia (*Natural Language Processing*) tersebut yang memungkinkan ChatGPT memiliki banyak pengetahuan yang berasal dari internet yang telah divalidasi. Meskipun telah divalidasi, *chatbot* yang sangat populer ini masih rentan dalam memberikan jawaban yang terdengar masuk akal tetapi keliru (OpenAI, 2022), sehingga karena itulah sebagai pengguna kita tetap harus melakukan validasi jawaban yang diberikan oleh *chatbot* satu ini.

Dalam pelatihan ini digunakan platform Google Colab sebagai alat bantu pengekseskusi kode yang akan dijalankan dikarenakan platform tersebut memungkinkan akses yang mudah bagi siapa saja selama terdapat akses internet melalui *browser*. Sehingga kemudahan penggunaan platform tersebut dirasakan sangatlah berguna dan dapat dimanfaatkan sebagai tempat kreasi para siswa yang secara bebas dapat merancang dan menjalankan kode pemrograman Python yang telah dibuat tanpa harus memasang software tambahan pada pengenalan awal ini. Selain itu, Google Colab dapat digunakan sebagai platform gratis untuk mengembangkan program *Machine Learning* (ML) ataupun *Artificial Intelligence* (AI) seperti *chatbot* pendukung kegiatan pelatihan ini, yaitu ChatGPT dengan batasan-batasan tertentu dalam penggunaannya. Walaupun terdapat batasan yang diterapkan, platform ini tetap memberikan akses yang luas dan memungkinkan eksplorasi dan pengembangan model-model ML/AI secara praktis dan efisien.

Maka dari itu, pelatihan ini dilakukan untuk memperkenalkan para siswa kelas 10 dari jurusan TKJ SMK Methodist 2 Palembang dengan fokus pada pembelajaran pemrograman dasar menggunakan bahasa Python dan sebagai media pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) melalui penggunaan model *chatbot* ChatGPT. Pengembangan teknologi yang pesat, terutama dalam bidang AI, menuntut kita untuk memahami konsep pemrograman sejak dini agar tidak tertinggal dalam tren kemajuan teknologi. Melalui pendekatan dan pengenalan pemrograman dasar dan penggunaan ChatGPT, diharapkan siswa dapat membentuk logika berpikir dalam pemrograman serta memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai apa yang dapat dicapai dalam bidang AI ini. Dengan menggunakan platform Google Colab, para siswa dapat belajar dan mengembangkan keterampilan pemrograman menggunakan bahasa pemrograman Python secara praktis dan efektif. Selain itu, tujuan akhir dari pengabdian dan pelatihan ini adalah sebagai penuntun kepada para siswa maupun pemula untuk memulai eksplorasi mereka dalam pemrograman dan pengantar pemahaman mengenai potensi yang dimiliki oleh teknologi AI.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan ini dilaksanakan di SMK Methodist 2 Palembang, Sumatera Selatan pada tanggal 5 April 2023 dengan target pelatihan merupakan para siswa kelas 10 jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yang berada pada sekolah tersebut. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini merupakan metode praktik langsung atau *drill method* yaitu dengan melakukan pemberian materi mengenai dasar pemrograman bahasa Python menggunakan platform Google Colab dengan memanfaatkan ChatGPT yang lalu dilanjutkan dengan melakukan latihan memecahkan permasalahan yang telah disediakan dalam modul pembelajaran *Jupyter Notebook* yang sekaligus digunakan sebagai media penyampaian materi tersebut. Adapun susunan acara kegiatan terlampir pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Susunan Acara Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Instruktur & Asisten
07.15 – 07.25	Penyampaian pembukaan kegiatan pelatihan serta pengenalan	Naek Parulian H. S.Kom (Kepala Program Studi TKJ SMK Methodist 2 Palembang) Rio Ferdynand
07.25 – 07.35	Penyampaian awal mengenai Python dan ChatGPT	Rio Ferdynand
07.35 – 07.55	Penyampaian materi dasar pemrograman menggunakan bahasa Python dengan menggunakan Jupyter Notebook pada Google Collab	<b>Instruktur:</b> Steven Tribethran  <b>Asisten Instruktur:</b> Daniel
07.55 – 08.45	Praktek membuat dan menjalankan kode pemrograman Python dengan menyinggung pemakaian ChatGPT dalam memudahkan <i>workflow</i> saat membuat kode pemrograman  <i>Troubleshooting</i> masalah yang ditemui	<b>Instruktur:</b> Steven Tribethran Daniel  <b>Asisten Instruktur:</b> Andreas Hansen Rio Ferdynand
08.45-09.10	Kuis akhir pelatihan siswa mempraktekan soal yang diberikan untuk menilai kemampuan siswa	Andreas Daniel Hansen Rio Ferdynand Steven Tribethran
09.10-09.15	Pemberian hadiah untuk pemenang kuis dan kegiatan penutupan dilakukan dengan dokumentasi bersama	Andreas Daniel Hansen Rio Ferdynand Steven Tribethran

Dalam pelatihan pemrograman dasar ini, metode praktik langsung memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang kuat. Metode praktik langsung merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan. Selain itu, pembelajaran praktik merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu keterampilan (Handayani et al., 2021). Dengan melakukan latihan secara langsung, siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep pemrograman yang akan mereka pelajari secara teoritis dalam situasi yang mirip dengan situasi nyata. Hal ini membantu memperkuat pemahaman dan mengasah keterampilan pemrograman siswa.

Sebelum dilaksanakannya pengabdian ini, terlebih dahulu dilakukan observasi pada target pengabdian yaitu para siswa kelas 10 jurusan TKJ SMK Methodist 2 Palembang dengan cara melakukan komunikasi dengan salah satu siswa yang terdapat dalam kelas tersebut mengenai pengetahuan mengenai pemrograman yang telah diberikan, yang lalu dilanjutkan dengan melakukan koordinasi perencanaan kegiatan ini bersama dengan guru komputer yang mengajar kelas tersebut sebagai perwakilan pihak sekolah. Dengan dilakukannya observasi awal tersebut, diketahui bahwa target pengabdian yaitu para siswa kelas 10 jurusan TKJ tersebut telah mendapat pengetahuan mengenai Pseudocode, sehingga dengan diberikannya pengetahuan tersebut dari pihak sekolah dapat membuat kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemrograman dasar menggunakan bahasa Python ini dapat direalisasikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi bersama pihak sekolah SMK Methodist 2 Palembang melalui diskusi mengenai pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan. Pihak sekolah menyetujui penggunaan salah satu jam pelajaran komputer kelas 10 jurusan TKJ pada tanggal 5 April 2023. Hal ini menunjukkan komitmen dan dukungan penuh dari pihak sekolah dalam memfasilitasi kegiatan ini dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam pemrograman Python.

Tujuan utama dilakukannya pelatihan ini adalah untuk mengatasi kendala dan kesulitan yang dialami oleh orang awam dalam belajar pemrograman, sehingga dengan digunakannya ChatGPT, sebuah *chatbot* AI dalam pemrograman dasar menggunakan bahasa Python menggunakan platform Google Colab yang digunakan untuk menjalankan kode pemrograman Python secara praktis dan efisien diharapkan para peserta dapat mendapat pengalaman yang berguna untuk diri mereka masing-masing di masa depan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan penjelasan melalui presentasi pengenalan mengenai materi yang akan dipelajari, termasuk bahasa pemrograman Python dan media pendukung *chatbot* AI ChatGPT sebagai contoh perkembangan teknologi yang dihasilkan melalui proses pemrograman di bidang AI itu sendiri.



**Gambar 1.** Pengenalan Python dan ChatGPT

Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi dasar pemrograman menggunakan modul pembelajaran *Jupyter Notebook* pada platform *cloud* Google Colab yang dimana dapat para siswa akses menggunakan smartphone atau perangkat lain yang memiliki akses internet dan browser (<https://colab.research.google.com/drive/1HwYxcmXWMwzi6N-9y7h4mVwsj6VZr6bL>) yang dimana dapat mereka kreasikan dengan memodifikasi isi dari modul pembelajaran *Jupyter Notebook* tersebut sehingga mereka dapat merasakan dan mengalami proses pemrograman tersebut secara langsung sebagai bentuk aksi nyata dan dapat memenuhi rasa penasaran masing-masing siswa.

Pelatihan SMK Methodist 2

April 13, 2023

### 1 Pemrograman Dasar Python 3 Menggunakan ChatGPT Sebagai Media Pendukung

Python adalah bahasa pemrograman yang populer untuk pemula dikarenakan kemudahannya dalam penulisan kodenya. Python merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang artinya kode dalam Python hampir menyerupai bahasa manusia dalam kehidupan sehari-hari. Python memiliki banyak kegunaan, salah satunya yang sedang populer saat ini adalah dengan adanya ChatGPT yang merupakan salah satu kemampuan Python yang digunakan dalam pengembangan bidang Artificial Intelligence (AI) khususnya pengolahan bahasa manusia (Natural Language Processing). ChatGPT (Chat Generative Pre-training Transformer) merupakan Chatbot yang dikembangkan oleh perusahaan OpenAI. ChatGPT dilatih menggunakan data teks sebanyak 300 miliar kata untuk dapat mengenali bahasa manusia dan juga dapat menjawab pertanyaan yang diberikan selajaknya manusia dengan pengetahuan luas yang berasal dari internet. Dalam pelatihan ini kita akan belajar mengenai pemrograman dasar menggunakan Python dengan menyinggung sedikit tentang pemakaian ChatGPT yang dapat membantu kita dalam pembuatan kode program.

### 2 Python 3

Python adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dirilis pada tahun 1991 oleh Guido van Rossum. Python menekankan pada code readability dan punya sintaks yang simpel dan jelas sehingga terkecuali bisa dimengerti oleh non-programmer sekalipun. Python merupakan bahasa pemrograman multifungsi, sehingga implementasi kode Python digunakan di banyak aplikasi, seperti pengembangan web (Web Development), analisa data (Data Analysis), kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), dan banyak lainnya.

Karena kemudahannya penggunaannya, Python cocok dipelajari oleh programmer ataupun non-programmer

```
[ ]: import sys
print(sys.version)

3.9.16 (main, Dec 7 2022, 01:11:51)
[GCC 9.4.0]
```

#### 2.1 1. Menjalankan Program Pertama Kita

Mari mulai dengan membuat kode singkat yang menampilkan "Hello World!". Dalam bahasa Python, kita gunakan perintah print untuk menampilkan teks.

**Gambar 2.** Modul Pembelajaran

Penggunaan metode praktik langsung dalam pelatihan pemrograman ini dan penggunaan platform Google Colab memungkinkan para siswa untuk mengikuti proses pelatihan dengan baik. Dengan metode ini, para siswa dapat terlibat secara aktif dan juga dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan pemrograman serta melihat langsung hasil dari kode yang mereka buat. Metode ini juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka melalui latihan pemecahan masalah menggunakan modul pembelajaran *Jupyter Notebook* pada platform Google Colab yang memungkinkan para siswa untuk mengaplikasikan konsep pemrograman secara langsung dan mengembangkan keterampilan praktis dalam memecahkan masalah.

```
[ ]: str_awal = '10.5' # Bilai float / desimal dalam bentuk string
cast1 = bool(str_awal) # Dalam Python, setiap nilai yang tidak
# bernilai kosong akan di evaluasi sebagai nilai True ==> True
cast2 = float(str_awal) # str menjadi float ==> 10.5
# cast3 = int(str_awal) # Akan terjadi error, karena int hanya menerima
# angka bulat dalam bentuk str atau yang bertipe data float
cast3 = int(float(str_awal)) # Sehingga harus diubah menjadi float terlebih
# dahulu ==> 10
cast4 = str(cast1) # bool menjadi str ==> 'True'

# Sintaks di bawah ini tidak perlu diperhatikan
print('\n'.join(f'cast{1 + j} = {eval(j)}' for i, j in enumerate(['cast' *
# -str(k) for k in range(1, 5)])))

Lakukan konversi tipe data yang sesuai pada Case 1, Case 2 dan Case 3 pada blok di bawah ini

[ ]: # Case 1
[ ]: # Case 2
[ ]: # Case 3
```

**Gambar 3.** Permasalahan 1 yang Diberikan

Lalu, untuk mengasah kemampuan siswa sendiri, disediakan bentuk latihan berupa program kuis sederhana yang menerima *input* dari pengguna dan menentukan nilai kuis tersebut.



```
2.0 9. Pembuatan Program Sederhana
Mari sudah kumpulkan!!
Untuk memperluas pengetahuan kita dari materi-materi sebelumnya, maka mari kita membuat
program sederhana seperti contoh di bawah:
Halo, selamat datang kembali.
Siapa nama Anda? Steven Tribethran
Berapa umur Anda? 19
Apakah gender Anda (L/P)? L

Nama: Steven Tribethran
Umur: 19 tahun
Gender: Laki-laki

Apakah Anda bersedia mengikuti kuis ini(Y/N)?
Jika Y:
1. Apakah bahasa resmi negara Indonesia?
Jawaban: Bahasa Indonesia
2. Terletak di benua mana Indonesia terletak?
Jawaban: Benua Asia
3. Terletak di pulau mana ibukota Indonesia terletak?
Jawaban: Pulau Jawa
4. Berapa tahun sekali dilaksanakannya pemilihan umum (pemilu)?
Jawaban: 5 tahun
5. Berapa banyak orang yang telah menjadi presiden Indonesia?
Jawaban: 7 orang

Untuk setiap jawaban yang benar, poin akan bertambah 1. Pada akhir program akan ditampilkan
nilai sesuai poin yang didapatkan dibagi dengan jumlah pertanyaan.
Selamat, anda mendapatkan skor 100 dari menjawab pertanyaan di atas
Jika N:
Sayang sekali anda melewatkan kesempatan ini, semoga hari anda menyenangkan!
Sekarang mari kita buat program untuk kuis di atas!!
[ ]:
```

**Gambar 4.** Latihan yang Diberikan

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (lebih dari 60%) dari total 23 peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan memahami konsep pemrograman dasar yang disampaikan dan juga ditemukan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai contoh *chatbot* AI sekaligus media pendukung, memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pemrograman dan pengenalan *Artificial Intelligence* itu sendiri. Yang ditunjukkan dengan beberapa siswa yang memberanikan diri untuk maju dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam modul pembelajaran dan berbagi proses pemikiran mereka kepada para siswa lainnya.

Keberanian siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan memberikan pengalaman praktis langsung dalam melakukan pemrograman dan juga membantu menjelaskan pola pikir siswa saat mereka menghadapi permasalahan yang ada atau yang biasa disebut dengan *Problem Solving*, dimana hal tersebut merupakan salah satu *skill* penting yang dibutuhkan saat memetakan permasalahan yang ditemui ke dalam bentuk verbal maupun tertulis. Dengan berani memecahkan masalah dan berbagi pengalaman, siswa mendapatkan pengalaman yang berharga dan mampu mengembangkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah yang lebih baik.



**Gambar 5.** Siswa 1 Menyelesaikan Permasalahan 1

Setelah siswa 1 dalam Gambar 3.3. menyelesaikan permasalahan yang diberikan, tim pengabdian mencoba untuk membuat permasalahan yang bisa terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan permasalahan berupa:

```
"""  
Buatlah code untuk membantu bapak budi menghitung harga barang.  
  
Input:  
10000    -> Harga satuan barang  
5        -> Banyak barang  
  
Output  
50000  
  
Clue:gunakan operator dan 2 data input dengan tipe integer,dan jangan lupa  
di print.  
"""
```



**Gambar 6.** Siswa 2 Menyelesaikan Permasalahan 2

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas 10 jurusan TKJ SMK Methodist 2 (lebih dari 60%) dari total 23 siswa yang terlibat dalam pelatihan ini menunjukkan ketertarikan mereka pada materi pengabdian ini dengan mengikuti pelatihan dengan baik dan menjadi lebih paham mengenai konsep pemrograman dasar yang disampaikan. Selain itu, dalam proses pelatihan ini para siswa telah dapat memanfaatkan media pendukung ChatGPT dengan baik dan bertanggung jawab untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Handayani, E., Fatirul, A. N., & Rusmawati, R. D. (2021). Pengaruh metode praktik langsung dengan variasi game terhadap motivasi dan prestrasi belajar teknologi perkantoran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 188–195. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.35816>



- Hughes, A. (2023). *ChatGPT: Everything you need to know about OpenAI's GPT-4 tool*. <https://www.sciencefocus.com/future-technology/gpt-3/>
- Jubilee Enterprise. (2019). *Python untuk Programmer Pemula*. PT Elex Media Komputindo. [https://books.google.co.id/books?id=78SZDwAAQBAJ&dq=bahasa+python&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=78SZDwAAQBAJ&dq=bahasa+python&lr=&source=gbs_navlinks_s)
- Misnawati. (2023). *ChatGPT: Keuntungan , Risiko , Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan*. 2(1).
- Nuraini, R. (2018). Desain Algoritma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 1(1), 144–151.
- OpenAI. (2022). *Introducing ChatGPT*. <https://openai.com/blog/chatgpt>
- Sobron, M., & Lubis. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU*, 4(1), 1–7. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>