

PEMANFAATAN CHATGPT SEBAGAI BAHAN REFERENSI KERJA

**Yanuar Bestari Kumboro¹, Harfin Ibna Pratama²,
Nanda Nowo Waskitho³,
Putry Wahyu Setyaningsih^{*4}**

^{1,2,3,4} *Fakultas Teknologi Informatika, Sistem Informasi, Universitas
Mercubuana Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*

E-mail: ¹191210109@student.mercubuana-yogya.ac.id,

²191210104@student.mercubuana-yogya.ac.id,

³191210101@student.mercubuana-yogya.ac.id,

^{*4}putryw@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Internet hadir dengan banyak kelebihanannya untuk memenuhi kebutuhan setiap orang. Dengan adanya internet, berbagai macam situs atau media sosial dapat diakses dengan mudah, salah satunya Website. Menurut laporan We Are Social dan Hootsuite menunjukkan, jumlah pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai 5,16 miliar orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut mencapai 64,4% dari populasi global yang totalnya 8,01 miliar orang. Dan menurut laporan tersebut, alasan utama orang menggunakan internet adalah untuk mencari informasi. “Hampir 6 dari 10 pengguna internet berusia kerja masih merujuk ke sumber daya online saat mencari informasi”. Untuk mencari informasi di internet, kita sering menggunakan search engine hanya dengan mengetik kata kunci di kolom pencarian, informasi yang relevan dan termuat pada situs tertentu akan muncul dan ditampilkan pada halaman pencarian. Tidak heran banyak orang pada saat ini banyak menggunakan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan akan informasi yang praktis dan instan. Manfaat bagi sebuah instansi selain mendukung kegiatan, terdapat berbagai manfaat internet bagi perusahaan yang tak kalah penting. Manfaat internet bagi perusahaan ini menyediakan akses informasi, membantu proses manajemen perusahaan, hingga mendukung kegiatan bekerja dari mana saja. Di samping itu, penggunaan internet juga mendukung inovasi dan daya saing dengan perusahaan lain. Perlu diakui bahwa teknologi dapat membantu beragam pekerjaan, termasuk koneksi internet yang ada saat ini. Tak heran, jika kini internet menjadi kebutuhan primer setiap bidang pekerjaan.

Kata Kunci: Mesin Pencari, Kecerdasan Buatan



ABSTRACT

The internet comes with many advantages to fulfill everyone's needs. With the internet, various kinds of sites or social media can be accessed easily, one of which is the Website. According to the We Are Social and Hootsuite report, the number of internet users worldwide has reached 5.16 billion people in January 2023. This number reaches 64.4% of the global population which totals 8.01 billion people. And according to the report, the main reason people use the internet is to find information. "Nearly 6 in 10 working-age internet users still refer to online resources when looking for information". To search for information on the internet, we often use search engines by simply typing keywords in the search field, relevant information and loaded on a particular site will appear and be displayed on the search page. No wonder many people today use the internet as a means of fulfilling the need for practical and instant information. The benefits for an agency in addition to supporting activities, there are various benefits of the internet for companies that are no less important. The benefits of the internet for this company provide access to information, help the company's management process, to support work activities from anywhere. In addition, the use of the internet also supports innovation and competitiveness with other companies. It should be recognized that technology can help a variety of jobs, including the current internet connection. No wonder, if the internet is now a primary need for every field of work.

Keywords: *Mesin Pencari, Kecerdasan Buatan*

1. PENDAHULUAN

Google adalah sebuah perusahaan yang keberadaannya digunakan banyak orang di seluruh dunia. Google memiliki catatan luar biasa dalam mengembangkan produk yang diapresiasi orang sejak diluncurkan pada tahun 1998. Produk produk utama mereka adalah *Google Search* dan *Gmail*. Selain itu, perusahaan ini juga memiliki *Android*, *YouTube*, *Chrome OS*, *Google Maps*, dan sejumlah produk lain yang memfasilitasi akses informasi secara online.

Selama lebih dari dua dekade, mesin pencarian Google telah meluncurkan pencarian terpopuler yang akan menghantarkan kita kemana pun kita akan pergi. Selayaknya mesin penjawab pintar, Google dapat memberikan beragam informasi yang kita perlukan dengan membutuhkan kata, kalimat, bahkan pencarian gambar untuk mencocokkan keinginan dengan hasil yang diberikan oleh Google.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang kita rasakan belakangan ini telah terbukti sukses membantu berbagai aktivitas dan kinerja di kehidupan sehari-hari. Apalagi, baru-baru ini masyarakat dibuat terpukau dengan kehadiran sejumlah contoh *Artificial Intelligence* seperti *Chat GPT* OpenAI yang tanpa disadari menghadirkan kemudahan untuk melakukan berbagai hal. AI yang disebut juga 'kecerdasan buatan' yaitu teknologi yang ada pada zaman sekarang. Dengan memanfaatkan AI bisa mempermudah pekerjaan seseorang dari segi pemikiran bahkan fisik, tergantung apa yang kita kerjakan. Dengan perbandingan fakta diatas, apakah kedua teknologi tersebut akan saling menggantikan?

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah berupa eksperimen dengan menggunakan sebuah laptop dengan RAM 8 GB yang terkoneksi dengan jaringan internet, browser (peramban) Chrome serta akun *Chat GPT* yang dapat dibuat secara gratis di alamat <https://chat.openai.com>. Proses pendaftaran akun baru *Chat GPT* bisa menggunakan email, akun Google.

Langkah-langkah eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Menentukan topik tulisan dan merumuskan prompt yang akan digunakan.
Penulis memutuskan untuk bereksperimen dengan menggunakan *Chat GPT* untuk berperan sebagai seorang editor buku yang akan menulis atau sedang mencari referensi tentang Pendidikan Anak Usia Dini. Agar mendapatkan hasil tulisan yang diinginkan, penulis mengikuti saran dari Akin dengan membuat prompt yang efektif, di mana prompt ini mesti bersifat clarity (jelas), focus (menyempit) dan relevance (relevan). Sehingga harus dihindari memasukkan prompt yang overload dengan informasi, menggunakan jargon atau istilah yang tidak jelas, yang terlalu terbuka, dan tidak menyertakan instruksi/batasan yang jelas (Akin, 2023).
2. Selanjutnya eksperimen dimulai dengan:
 - a. Penulis memasukkan prompt pertama:
Buatkan saya outline sebuah essay ilmiah mengenai pendidikan anak usia dini.
 - b. Setelah mendapat respons dari *Chat GPT*, lalu penulis memasukkan prompt kedua:
Dari outline yang sudah dibuat tersebut, buatlah essay ilmiah dengan, dengan mengutip hasil-hasil penelitian ilmiah mengenai pendidikan usia dini beserta tulisan para pemerhati anak.
 - c. Pada Respon kedua, masih ada beberapa respon yang belum selesai dilakukan oleh *Chat GPT*, untuk itu penulis memasukkan prompt ketiga:
lanjutkan

Setelah mendapatkan Respons lengkap dari *Chat GPT* lalu di-copy-paste apa adanya untuk dijadikan basis tulisan yang nantinya bisa dikembangkan lebih lanjut oleh editor.

Pengacuan Pustaka

Pengertian Artificial Intelligence

Pada 1950-an, Alan Turing, seorang pionir Artificial Intelligence dan ahli matematika Inggris melakukan percobaan. Turing (Turing Test) yaitu sebuah komputer melalui terminalnya ditempatkan pada jarak jauh. Di ujung yang satu ada terminal dengan software Artificial Intelligence dan di ujung lain ada sebuah terminal dengan seorang operator. Operator itu tidak mengetahui kalau di ujung terminal lain dipasang software Artificial Intelligence.

Mereka berkomunikasi di mana terminal di ujung memberikan respon terhadap serangkaian pertanyaan yang diajukan oleh operator. sang operator itu mengira bahwa ia sedang berkomunikasi dengan operator lainnya yang berada pada terminal lain. Turing beranggapan bahwa jika mesin dapat membuat seseorang percaya bahwa dirinya mampu berkomunikasi dengan orang lain, maka dapat dikatakan bahwa mesin tersebut cerdas (seperti layaknya manusia).

Dalam bentuknya yang paling sederhana, kecerdasan buatan adalah bidang yang menggabungkan ilmu komputer dan kumpulan data yang kuat untuk memungkinkan pemecahan masalah. Ini juga mencakup sub-bidang *machine learning* dan *deep learning*, yang sering disebutkan bersamaan dengan kecerdasan buatan. Disiplin ini terdiri dari algoritme AI yang berupaya membuat sistem pakar yang membuat prediksi atau klasifikasi berdasarkan data masukan.

Menurut H. A. Simon (1987) Kecerdasan buatan (artificial intelligence) merupakan kawasan penelitian, aplikasi dan instruksi yang terkait dengan pemrograman komputer untuk melakukan sesuatu hal yang -dalam pandangan manusia adalah- cerdas. Sedangkan menurut Rich and Knight (1991) Kecerdasan Buatan (AI) merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dapat dilakukan lebih baik oleh manusia. Dapat kita simpulkan bahwa kecerdasan buatan menyangkut studi proses berpikir manusia dan berhubungan dengan merepresentasikan proses berpikir tersebut melalui mesin.

Fungsi Artificial Intelligence

AI berfungsi untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik. Manusia cerdas (pandai) dalam menyelesaikan permasalahan karena manusia

mempunyai pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan diperoleh dari belajar (*John McCarthy, 1956*).

Pengertian Chat GPT

Artificial Intelligence yang saat ini sedang ramai diperbincangkan yaitu ChatGPT. ChatGPT adalah teknologi perangkat cerdas yang memakai metode deep learning, dan mampu memberikan output yang serupa dengan manusia ketika mengartikan dan menanggapi bahasa alami (Ramadhan, Fikri Kurnia et al., 2023). Chat GPT memiliki sistem kecerdasan buatan AI untuk menjalankan tugasnya tanpa arahan dari manusia. Sistem ini memanfaatkan data yang berisi pola bahasa manusia untuk memberikan respons senatural mungkin. Secara singkat, bekerja berdasarkan pada kombinasi pengolahan bahasa alami, analisis konteks, dan pembangkitan teks yang cermat untuk memberikan interaksi yang mirip dengan manusia. Artificial Intelligence (AI) yaitu ChatGPT, berpengaruh pada naik dan turunnya nilai saham dari suatu bisnis (Michael, 2023).

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam cara kerja Chat GPT:

1. Pengumpulan data: Data teks dari berbagai sumber dikumpulkan dan diproses.
2. Pelatihan model: Model bahasa GPT dilatih menggunakan teknik *deep learning*. Pelatihan berguna untuk memprediksi kata-kata berikutnya dalam suatu kalimat atau konteks tertentu. Hal ini memungkinkan model untuk memahami konteks dan struktur bahasa.
3. Interaksi dengan pengguna: Setelah dilatih, AI dapat digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Pengguna memberikan masukan teks dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, atau instruksi.
4. Pemrosesan masukan: Masukan dari pengguna diproses oleh model GPT. Model menganalisis teks masukan, memahami konteksnya, dan menentukan respons yang sesuai.
5. Generasi respon: Berdasarkan pemahaman konteks, model menghasilkan respons teks yang relevan. Respons ini dapat berupa jawaban, informasi, penjelasan, atau tindakan yang diinstruksikan.
6. Evaluasi respon: Respons yang dihasilkan oleh model dievaluasi dan disaring untuk memastikan kecocokan dan kebenaran. Metode seperti penilaian kualitas teks dan filter kebijakan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan keandalan respons.

Iterasi dan pembaruan: Model GPT dapat ditingkatkan dengan iterasi berulang. Data interaksi pengguna baru dapat digunakan untuk melatih ulang model, sehingga meningkatkan kinerja dan respons model seiring waktu.

Keuntungan yang didapatkan menggunakan Chat GPT yaitu penulis dapat memperoleh informasi dengan cepat, singkat, menggunakan bahasa yang baik dan benar. Walaupun banyak keuntungan tetapi penulis tidak sepenuhnya mengandalkan Chat GPT, karena tidak sepenuhnya akurat dan terdapat beberapa kesalahan dalam mengolah dan menyampaikan data (Tanawan, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Murcahyanto (2023) menunjukkan bahwa kemandirian mahasiswa dapat ditingkatkan dengan penerapan Chat GPT dalam pembelajaran manajemen pendidikan.

Menurut Sholihatin, dkk (2023) Hadirnya teknologi ini membuat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang menggunakan teknologi Chat GPT dan tidak. Perbedaannya mencapai 85,4%. Menurut Wahid, dkk (2023) berbagai strategi yang dapat diadopsi oleh universitas untuk memastikan bahwa chatGPT dapat digunakan secara etis dan bertanggung jawab, termasuk mengembangkan kebijakan dan prosedur serta untuk mendeteksi dan mencegah kecurangan dari penggunaan chatGPT.

Teknologi Chat GPT merupakan salah satu inovasi terbaru di bidang kecerdasan buatan yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia secara alami. Penggunaan teknologi ini dalam dunia pendidikan memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Namun, penggunaan teknologi Chat GPT dalam dunia pendidikan juga memiliki tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utamanya adalah kekhawatiran bahwa teknologi ini dapat menggantikan peran guru secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memastikan bahwa teknologi ini hanya digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam memberikan pengajaran yang lebih baik. Selain itu, ada juga tantangan dalam hal penggunaan teknologi Chat GPT yang tepat dan beretika (Arifdarma, 2023).

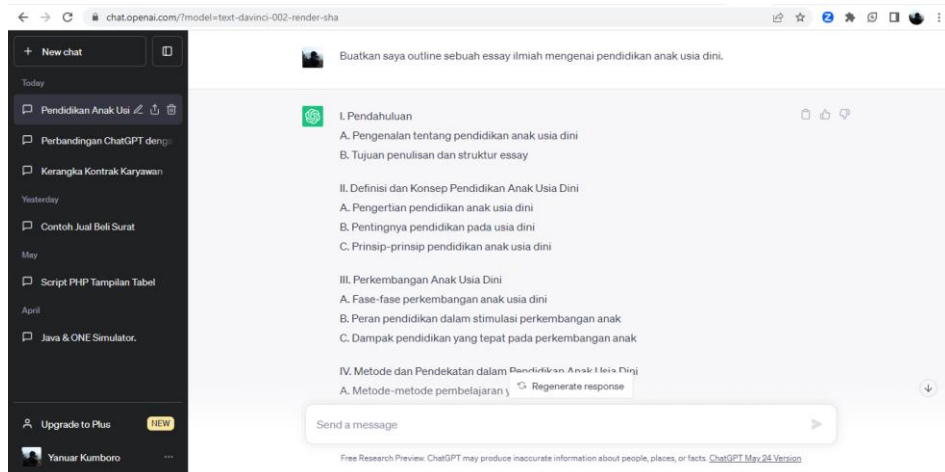
Penelitian oleh Rosdiana, dkk (2023) menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media, guru-guru SD di gugus 3 pada umumnya sudah menguasai Canva, namun perlu adanya peningkatan lebih lanjut dengan menambahkan Artificial Intelligence (AI) Canva dan Chat GPT. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain media pembelajaran guru-guru SD yang dilatih melalui pelatihan desain media pembelajaran dengan AI dan GPT chat. Sebanyak 25 orang guru dengan latar belakang mengajar yang berbeda mendapatkan materi mengenai cara merancang media pembelajaran dan melakukan praktik mandiri dengan didampingi oleh tim pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pemberian kuesioner. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan desain peserta dengan proporsi 88%, dan potensi penggunaan Canva untuk mendesain media pembelajaran sebesar 90%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prompt pertama yang dimasukkan penulis, respons dari *Chat GPT* adalah berupa outline tulisan sebagai berikut:

- I. Pendahuluan A. Pengenalan tentang pendidikan anak usia dini B. Tujuan penulisan dan struktur essay
 - II. Definisi dan Konsep Pendidikan Anak Usia Dini A. Pengertian pendidikan anak usia dini B. Pentingnya pendidikan pada usia dini C. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini
 - III. Perkembangan Anak Usia Dini A. Fase-fase perkembangan anak usia dini B. Peran pendidikan dalam stimulasi perkembangan anak C. Dampak pendidikan yang tepat pada perkembangan anak
 - IV. Metode dan Pendekatan dalam Pendidikan Anak Usia Dini A. Metode-metode pembelajaran yang efektif B. Pendekatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini C. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua
 - V. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini A. Komponen-komponen kurikulum pendidikan anak usia dini B. Konten pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan usia C. Evaluasi dan penilaian hasil belajar anak usia dini
 - VI. Tantangan dan Solusi dalam Pendidikan Anak Usia Dini A. Tantangan dalam implementasi pendidikan anak usia dini B. Perlunya dukungan dari pemerintah, lembaga, dan masyarakat C. Solusi untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan anak usia dini
 - VII. Manfaat Jangka Panjang dari Pendidikan Anak Usia Dini A. Hubungan antara pendidikan anak usia dini dan perkembangan sosial-emosional anak B. Keuntungan jangka panjang bagi individu dan masyarakat C. Mencegah kesenjangan pendidikan di masa depan
 - VIII. Studi Kasus dan Bukti Empiris A. Menyajikan beberapa penelitian dan studi kasus yang mendukung pentingnya pendidikan anak usia dini B. Membahas hasil penelitian terkait manfaat dan keberhasilan pendidikan anak usia dini
 - IX. Kesimpulan A. Merangkum inti dari essay dan menegaskan pentingnya pendidikan anak usia dini B. Menyajikan pandangan pribadi dan rekomendasi untuk masa depan pendidikan anak usia dini
- Catatan: Outline tersebut hanya memberikan garis besar topik-topik yang dapat dijadikan panduan dalam menulis essay ilmiah tentang pendidikan anak

usia dini. Anda dapat menambahkan subtopik atau sub-poin yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan atau preferensi Anda.



Gambar 1. Screenshot Respons Chat GPT Pertama Berupa Outline

Pendidikan Anak Usia Dini: Membangun Dasar Perkembangan Optimal

I. Pendahuluan

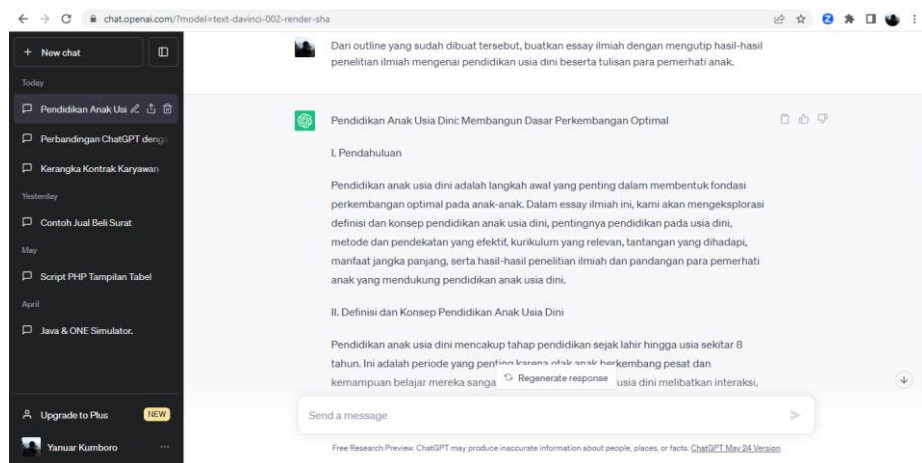
Pendidikan anak usia dini adalah langkah awal yang penting dalam membentuk fondasi perkembangan optimal pada anak-anak. Dalam essay ilmiah ini, kami akan mengeksplorasi definisi dan konsep pendidikan anak usia dini, pentingnya pendidikan pada usia dini, metode dan pendekatan yang efektif, kurikulum yang relevan, tantangan yang dihadapi, manfaat jangka panjang, serta hasil-hasil penelitian ilmiah dan pandangan para pemerhati anak yang mendukung pendidikan anak usia dini.

II. Definisi dan Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini mencakup tahap pendidikan sejak lahir hingga usia sekitar 8 tahun. Ini adalah periode yang penting karena otak anak berkembang pesat dan kemampuan belajar mereka sangat tinggi. Pendidikan pada usia dini melibatkan interaksi, permainan, dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Menurut para ahli, pendidikan anak usia dini memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan fisik anak.

IX. Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak-anak secara holistik. Melalui pendidikan yang tepat pada usia dini, anak-anak dapat mengembangkan potensi maksimal mereka dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang sukses. Hasil penelitian ilmiah dan pandangan para pemerhati anak menguatkan pentingnya pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, perhatian yang serius dan tindakan kolaboratif dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat diperlukan untuk memastikan akses yang luas dan kualitas yang tinggi dalam pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, kita dapat membangun generasi yang lebih baik dan masa depan yang lebih cerah.



Gambar 2. Screenshot Respons Chat GPT Kedua

Selanjutnya, respons dari *Chat GPT* atas prompt ketiga adalah lanjutan dari perintah lanjutan:

X. Implementasi Program Pendidikan Anak Usia Dini yang Sukses

Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan anak usia dini, penting untuk mengidentifikasi program-program yang telah terbukti berhasil dalam praktiknya. Berikut adalah beberapa contoh implementasi program pendidikan anak usia dini yang sukses:

A. Program "HighScope" Program HighScope merupakan salah satu pendekatan terkenal dalam pendidikan anak usia dini yang berfokus pada

perencanaan, interaksi, dan refleksi. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran bermain dan pengajaran langsung, serta menekankan pada partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

Studi empiris menunjukkan bahwa program HighScope membantu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang mengikuti program ini memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik, kemandirian yang lebih tinggi, serta kemampuan beradaptasi yang kuat.

--

Namun, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, termasuk kurangnya dana, kebijakan yang tidak konsisten, dan kesenjangan dalam kualitas pendidikan anak usia dini antara daerah perkotaan dan pedesaan. Mengatasi tantangan ini memerlukan komitmen yang kuat dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan.

XII. Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk fondasi perkembangan optimal anak-anak. Melalui hasil penelitian ilmiah dan pandangan para pemerhati anak, kita memahami pentingnya interaksi, permainan, dan lingkungan belajar yang mendukung dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui implementasi program-program yang telah terbukti berhasil, serta upaya kolaboratif dari semua pemangku kepentingan, kita dapat memastikan akses dan kualitas pendidikan anak usia dini yang merata. Dengan demikian, kita membangun masa depan yang lebih baik dan memberikan anak-anak kesempatan terbaik untuk mencapai potensi mereka secara penuh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. *Chat GPT* merupakan mesin cerdas yang dilatih untuk bisa menirukan percakapan manusia menggunakan teknologi NLP (*Natural Language Processing*). Kenyataannya *Chat GPT* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu tulisan yang cukup ilmiah dengan *prompt* yang dirumuskan di awal dengan teknik yang baik dan efektif. Sehingga peluang inovasi menggunakan teknologi ini terbuka lebar untuk penyelesaian di dunia pendidikan, dunia kerja dan kebutuhan lainnya, salah satunya dalam mencari referensi yang bahas diatas. Hasil eksperimen yang dilakukan menghasilkan suatu tulisan dengan total 1.490 kata di mana hasil ini masih

bisa dikembangkan lebih lanjut. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan eksperimen ini lebih kurang 8 menit, termasuk waktu untuk mendokumentasikan hasil pemrosesan *Chat GPT*, namun tidak termasuk waktu untuk merumuskan dua *prompt* yang baik dan efektif di awal.

2. Di samping menawarkan berbagai kelebihan bagi para pengguna, teknologi *Chat GPT* satu ini juga memiliki beberapa kekurangan yang bisa menjadi bahan pertimbangan bagi Anda sebelum memutuskan untuk menggunakannya.
3. Beberapa kekurangan dari teknologi *Chat GPT* satu ini diantaranya yakni sebagai berikut :
 1. Teknologi *Chat GPT* memiliki pemahaman yang terbatas. Salah satu kekurangan dari teknologi *Chat GPT*, yakni memiliki pemahaman yang terbatas sehingga hanya dapat memberikan respons yang sesuai dengan pertanyaan pengguna saja.
 2. Tidak selalu menghasilkan jawaban yang tepat. Teknologi *Chat GPT* tidak selalu memberikan jawaban yang tepat. Dikarenakan robot ini dilatih untuk memahami banyak hal yang bersumber dari data internet, maka besar kemungkinan informasi yang diperoleh tidak bisa sepenuhnya akurat.
 3. Membutuhkan koneksi jaringan yang stabil. Adapun kekurangan terakhir dari penggunaan teknologi *Chat GPT* satu ini, yakni membutuhkan koneksi jaringan yang stabil. Sebab jika koneksi jaringan yang digunakan buruk, maka teknologi *Chat GPT* ini hanya akan menampilkan bug dan tidak memberikan respons sesuai keinginan pengguna.

Beberapa kekurangan *Chat GPT* tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pemanfaatnya. Selalu mencari referensi lain untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih Kami tunjukan untuk Dosen Pembimbing kami dan Rekan-rekan kami karena telah membantu hingga tulisan ini diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akin, F.K. (2023). *The Art of Chat GPT Prompting: A Guide to Crafting Clear and Effective Prompts*. from <https://fka.gumroad.com/l/art-of-chatgpt-prompting?layout=profile>.
- [2] Aydın, Ö., Karaarslan, E. (2023). OpenAI ChatGPT Generated Literature Review: Digital Twin in Healthcare. SSRN. Aydın, Ö., Karaarslan, E. (2022). *OpenAI Chat GPT Generated Literature Review: Digital Twin in Healthcare*. In Ö. Aydın (Ed.), *Emerging Computer Technologies 2* (pp. 22-31). İzmir Akademi Derneği., from <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4308687>.
- [3] Ramadhan, Fikri Kurnia Et Al. *Pemanfaatan Chat Gpt Dalam Dunia Pendidikan*. Jurnal Ilmiah Flash, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 25-30, june 2023. ISSN 2614-1787.
- [4] Steven, Michael. (2023). Tinjauan Teknik dan Strategi dalam Pasar Saham Menggunakan Chat GPT. Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya
- [5] Axel Salvador Tanawan. (2022). *Riview Teknologi Pada Saat Covid 19 Dengan Menggunakan ChatGPT*. Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya
- [6] Murcahyanto, Hary. (2023). Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Informatika Vol 7, No 1
- [7] Sholihatin, Endang, Agatha Diani Putri Saka, Desta Rizky Andhika, Abdi Pranawa Satura Ardana, Chasetyo Ivan Yusaga, Rachmananta Ibnu Fajar, Bagas Alif Virgano. 2023. Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa. JURNAL TUAH Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Vol. 5 No. 1, Juni 2023
- [8] Wahid Rahman, Eviana Hikamudin, Ani Hendriani. (2023). Analisis Penggunaan Chat-GPT Oleh Mahasiswa Terhadap Proses Pendidikan di Perguruan Tinggi .Vol. 1 No. 2 (2023): Jurnal Pedagogik Indonesia
- [9] Arifdarma, Irfan. (2023). Pengaruh teknologi CHAT GPT terhadap dunia pendidikan : potensi dan tantangan. Jurnal Agriwidya
- [10] Rosdiana Ngintung, Nani Kurnia, Dewi Puspitasari, Anto Sukamto, Ilma Wulansari, & Ristiana, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(1), 65–71.