

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan “tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui melalui panca inderanya. Persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indera-indera yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya (Tanra, 2015). Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Jayanti & Arista, 2019).

Persepsi pada dasarnya merupakan suatu proses yang terjadi dalam pengamatan seseorang terhadap orang lain atau suatu objek, dimana seseorang melakukan pemilihan, penerimaan, pengorganisasian, dan penginterpretasian atas informasi yang diterimanya dari lingkungan. Jadi persepsi merupakan suatu proses kognitif yang dialami oleh setiap individu dalam memahami informasi tentang lingkungannya.

Pemahaman terhadap suatu informasi yang disampaikan oleh orang lain yang sedang saling berkomunikasi, berhubungan atau bekerjasama, jadi setiap orang tidak terlepas dari proses persepsi (Irma Yunita, 2022).

b. Bentuk-Bentuk Persepsi

Menurut Irwanto, sebagaimana dikutip oleh Eliska Pratiwi dkk, setelah individu melakukan interaksi dengan obyek-obyek yang dipersepsikan maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Persepsi positif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal itu akan di teruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung obyek yang dipersepsikan.
- 2) Persepsi negatif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan obyek yang di persepsi. Hal itu akan di teruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap obyek yang dipersepsikan (Aminudin, 2022)

Demikian dapat dikatakan bahwa persepsi itu baik yang positif maupun yang negatif akan selalu

mempengaruhi diri seseorang dalam melakukan sesuatu tindakan. Dan munculnya suatu persepsi positif ataupun persepsi negatif semua itu bergantung pada bagaimana cara individu menggambarkan segala pengetahuannya tentang suatu obyek yang dipersepsikan.

c. Proses Terjadinya Persepsi

Proses Terjadinya Persepsi Deddy Mulyana dalam bukunya yakni yang berjudul Ilmu Komunikasi Suatu pengantar, menyebutkan bahwa terdapat tiga tahapan yang terjadi dalam sebuah proses terbentuknya persepsi (Purba, 2020). Tahapan tersebut yakni sensasi, atensi dan interpretasi. Penjelasan dari ketiga tahapan tersebut yakni sebagai berikut:

1) Sensasi

Sensasi merujuk pada pesan-pesan yang dikirimkan ke otak melalui indra seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan pengecapan. Proses ini melibatkan reseptor indrawi yang berfungsi sebagai penghubung antara otak manusia dan lingkungan sekitarnya. Reseptor-reseptor ini menangkap rangsangan dari luar dan mengubahnya menjadi sinyal listrik yang dapat dipahami oleh otak. Dengan demikian, otak dapat

menginterpretasikan dan merespons berbagai informasi yang diterima melalui kelima indra, yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan dunia di sekitarnya. Sensasi adalah langkah awal dalam proses persepsi, yang kemudian ditafsirkan oleh otak untuk memberikan makna dan pemahaman terhadap pengalaman sensoris manusia.

2) Atensi

Atensi atau perhatian adalah pemrosesan secara sadar sejumlah kecil informasi dari sejumlah besar informasi yang tersedia. Atensi adalah hal yang pasti terjadi dalam proses persepsi terjadi karena atensi merupakan tahap awal sebelum manusia merespons atau menafsirkan kejadian atau rangsangan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa untuk terjadinya persepsi, objek yang hendak dipersepsi, baik itu orang lain maupun diri sendiri, hadir secara fisik atau dalam bentuk informasi yang dapat dideteksi oleh indra manusia. Dengan kata lain, tanpa adanya kehadiran objek atau informasi yang relevan, proses persepsi tidak dapat terjadi secara penuh. Atensi memainkan peran kunci dalam menentukan fokus manusia terhadap suatu objek atau peristiwa untuk mengumpulkan

informasi yang cukup dalam menghasilkan persepsi yang lebih lengkap dan akurat. Oleh karena itu, atensi bukan hanya sekadar prasyarat tetapi juga fondasi yang dapat menjadikan manusia untuk memahami lingkungan di sekitarnya dengan lebih baik.

3) Interpretasi

Interpretasi memang merupakan tahap yang sangat penting dalam proses persepsi. Interpretasi dapat berarti penafsiran makna dari informasi yang diterima melalui salah satu atau lebih indra manusia. Namun, manusia tidak selalu dapat menginterpretasikan makna setiap objek secara langsung. Sebaliknya, manusia menginterpretasikan makna berdasarkan informasi yang di percayai mewakili objek tersebut. Dengan demikian, pengetahuan yang di

peroleh melalui persepsi bukanlah pengetahuan tentang objek itu sendiri dalam bentuk yang sebenarnya, tetapi lebih kepada pengetahuan tentang bagaimana objek tersebut dipahami oleh manusia itu sendiri. Interpretasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman sebelumnya, konteks, keadaan emosional, dan kebutuhan pribadi, yang semuanya memengaruhi

cara manusia melihat dan memahami dunia di sekitarnya. Dengan memahami bahwa interpretasi merupakan proses yang subjektif dan terpengaruh oleh faktor-faktor tertentu, manusia dapat lebih waspada terhadap kemungkinan kesalahan dalam persepsi. Hal ini juga menunjukkan bahwa perlunya kesadaran manusia jika persepsi mungkin tidak selalu mencerminkan kebenaran absolut tentang suatu objek tertentu, tetapi merupakan interpretasi yang bersifat relatif dan tergantung pada sudut pandang individu.

Menurut Walgito dalam buku Angelia Putriana, dkk, proses Persepsi terjadi melalui empat fase (Putriana, 2021) yaitu:

- 1) Fase pertama (proses kelamaan atau proses fisik), merupakan Proses deteksi stimulus oleh organ indera manusia.
- 2) Fase kedua (proses fisiologis), merupakan Langkah pengiriman stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indera) melalui jaringan saraf sensoris
- 3) Fase ketiga (proses psikologis), merupakan Proses munculnya kesadaran individu terhadap stimulus yang telah diterima oleh reseptor.

4) Fase keempat, adalah perolehan Hasil yang didapatkan dari proses persepsi adalah respons atau tanggapan serta perilaku.

d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Persepsi

Menurut Pareek (1996) dalam Rahmat Dahlan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor internal individu seseorang dan faktor eksternal atau objek persepsi. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut :

- 1) Latar belakang. Latar belakang yang mempengaruhi hal-hal yang dipilih dalam persepsi. Contohnya orang yang pendidikannya lebih tinggi atau pengetahuan ilmu agamanya luas yang memiliki cara tertentu untuk menyeleksi sebuah informasi.
- 2) Pengalaman. hal yang sama dengan latar belakang ialah faktor pengalaman, pengalaman mempersiapkan seseorang untuk mencari orang-orang, hal-hal, dan gejala-gejala yang mungkin serupa dengan pengalaman pribadinya.
- 3) Kepribadian. Dimana pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Sehubungan dengan itu maka proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh diri seseorang persepsi antara satu orang dengan yang

lain itu berbeda atau juga antara satu kelompok dengan kelompok lain.

- 4) Sistem nilai. Sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh pula terhadap persepsi.
- 5) Penerimaan diri. Penerimaan diri merupakan sifat penting yang memengaruhi persepsi (Dahlan, 2018)

2. Platform Digital

a. Pengertian *Platform Digital*

Platform adalah sebuah wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk beragam keperluan. Secara sederhana, pengertian platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Misalnya, untuk kegiatan pembelajaran daring, maka *platform* yang digunakan berbasis digitalisasi. Sedangkan digital *platform* adalah sekumpulan *software* yang membentuk suatu sistem tertentu. *Software* ini bisa dibuka pada *PC* atau sistem android. Jika berada pada sistem android, digital platform dapat berbentuk aplikasi. Digital *platform* ini paling diminati dewasa ini. Pasalnya, semakin banyak pengguna smartphone akan meningkatkan trafik pada dunia maya secara otomatis (Wibawa, 2021).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah bermitra dengan berbagai pihak untuk mengimplementasikan pembelajaran daring berbasis digital.

Platform digital didefinisikan sebagai lokasi, fasilitas, atau wadah yang memudahkan para pihak bertemu untuk bertukar informasi, berdagang, atau menawarkan barang maupun jasa. Semua aktivitas dapat dilakukan di satu tempat berkat *platform* digital yang menghubungkan penjual dan pembeli, penyedia dan penerima informasi, serta penyedia dan pengguna layanan. Sebaliknya, pemerintah pusat dan pemerintah daerah bekerja sama untuk mengolah data eksportir, importir, dan pelaku usaha (Prastika & Kurniadi, 2023). Ada juga *platform* digital berbasis *AI* telah membawa perubahan besar, terutama dalam hal penyediaan informasi, peningkatan pembelajaran adaptif, serta evaluasi kinerja siswa.

AI mampu menganalisis data perilaku dan kemajuan belajar siswa untuk memberikan materi dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Selain itu, *platform* ini juga menawarkan solusi praktis bagi para pendidik untuk mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *platform* digital merupakan wadah yang digunakan untuk menjalankan sistem sesuai dengan kebutuhan penggunanya, terutama era digitalisasi. *Platform* ini dapat berbentuk *software* yang diakses melalui *PC* atau perangkat Android, bahkan dalam bentuk aplikasi. Dalam dunia pendidikan, *platform* digital berperan penting mendukung pembelajaran daring, dimana pemerintah juga bekerja sama dengan berbagai pihak untuk mengimplementasikannya.

b. Macam-Macam Bentuk *Platform* Digital

Platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut diantaranya *Whatsapp*, *Googleform*, *Google Clasroom*, *Googlee meet*, *Zoom Meeting* dan lain sebagainya. Dan ada beberapa platform media sosial juga yang digunakan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran seperti, *Whatsapp*, *Instagram*, *Tiktok*, dan media sosial lainnya (Benyamin et al., 2021). Era digital saat ini tidak hanya *platform* digital digunakan digunakan tetapi ada juga platform digital berbasis *Artificial Intelligence (AI)*. Berikut macam-macam Platform digital berbasis *Artificial Intelegent (AI)*.

- 1) *ChatGPT*, yang dikembangkan oleh *OpenAI*, adalah salah satu contoh *AI* yang paling dikenal

dan banyak digunakan di kalangan mahasiswa untuk membantu dalam penulisan dan penelitian.

- 2) *Gemini*, yang dikembangkan oleh *Google DeepMind*, menawarkan kemampuan interaksi yang lebih personal dan intuitif
- 3) *Perplexity AI* dikenal karena kemampuannya dalam pemrosesan bahasa alami yang kompleks (Muliyah, 2020).

c. Manfaat *Platform* Digital

Penggunaan *platform* digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan salah satunya saat proses belajar-mengajar dikelas, tidak hanya itu penggunaan *platform* digital juga banyak membawa manfaat. Berikut manfaat menggunakan *platform* digital adalah.

- 1) Waktu pembelajaran tidak terikat oleh ruang dan waktu.
- 2) Pembelajaran dilakukan lebih fleksibel dan sumber belajar dapat dapat diakses dari berbagai sumber.
- 3) Siswa lebih mengenal dan bisa menggunakan teknologi melalui mobile phone dan perangkat lainnya.
- 4) Kemampuan literasi digital guru, siswa dan orang tua siswa meningkat.

5) Pembelajaran beralih dari konvensional ke digital (Dera Sulastri et al., 2021).

3. Artificial Intelligence (AI)

a. Pengertian *Artificial Intelligence (AI)*

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. Proses yang terjadi dalam *Artificial Intelligence* mencakup *learning*, *reasoning*, dan *self-correction*. Proses ini mirip dengan manusia yang melakukan analisis sebelum memberikan keputusan (Sobron & Lubis, 2021). Teknologi ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang kompleks dan membuat keputusan dengan cara menganalisis data yang tersedia didalam sistem. *AI* memiliki potensi untuk merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Marsella et al., 2023). *Artificial Intelligence* atau Kecerdasan Buatan dianggap cerdas karena mampu mengaplikasikan pengetahuan, mampu mempelajari tingkah polah manusia serta merekam berbagai umpan balik atau respon manusia untuk mereka kembangkan sendiri (Pohan et al., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan adalah teknologi yang memungkinkan komputer melakukan tugas layaknya manusia, seperti menganalisis data, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah. *AI* dapat belajar dari pengalaman, memahami pola perilaku manusia, serta terus berkembang melalui umpan balik yang di terima. Teknologi ini memiliki potensi besar untuk mengubah berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, dengan cara membuat proses lebih efisien dan cerdas.

b. Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* Dalam Pendidikan

Penggunaan *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan adalah sebagai media dan pendukung pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan maksimal, dengan penggunaan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran dapat membantu guru, pendidik, maupun mentor dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan menjadikan peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran. dik dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran. Dengan bantuan *AI*, guru atau mahasiswa dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas

karya ilmiah mereka, serta meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi. Hal ini dapat membantu guru dan mahasiswa dalam menghasilkan penelitian berkualitas tinggi yang berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan (Madaniyah et al., 2023).

Penggunaan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan adalah sebagai media dan pendukung pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan maksimal, dengan penggunaan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran dapat membantu guru, pendidik, maupun mentor dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan menjadikan peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran (Lukman et al., 2024).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan berperan sebagai media dan pendukung pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. *AI* meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, serta mendukung pengembangan karya ilmiah yang lebih berkualitas.

c. Penerapan *Artificial Intelligence (AI)* Dalam Pendidikan

Penerapan kecerdasan buatan (*AI*) dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Salah satu penerapan utama *AI* adalah dalam personalisasi pembelajaran, dimana teknologi ini dapat menyelaraskan materi pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Melalui analisis data yang cermat, *AI* mampu mengenali gaya belajar, tingkat pemahaman, dan preferensi belajar, memberikan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan untuk setiap siswa. Penerapan *AI* juga terlihat dalam analisis data pendidikan. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, lembaga pendidikan dapat menganalisis data besar untuk mengidentifikasi tren pembelajaran, memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan kurikulum dan perbaikan proses pengajaran. *Platform* pembelajaran online yang didukung oleh *AI* membuka pintu akses global terhadap materi pembelajaran, merangkul siswa dari berbagai latar belakang dan meminimalkan batasan geografis (Rochmawati et al., 2023).

Contoh umum penerapan teknologi *AI* terdapat di berbagai perpustakaan digital saat ini baik di

sekolah, perguruan tinggi, maupun perpustakaan umum. *AI* bisa menemukan dan mengkategorikan buku yang Anda cari secara cepat dan terstruktur.

Bahkan Anda akan diberikan rekomendasi buku dan konten lain yang relevan dengan apa yang sedang Anda cari (Maso et al., 2015). Sistem *AI* menggunakan pembelajaran yang disesuaikan untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Sistem khusus ini menunjukkan bagaimana pembelajaran *AI* dapat meningkatkan konsentrasi murid. Untuk menemukan metode terbaik untuk mengajar siswa, kecerdasan buatan dapat mengajar siswa tertentu dan menentukan area masalah. *AI* dapat mengenali ide-ide seperti apa yang tidak dipahami siswa (Wahyudi, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan kecerdasan buatan (*AI*) telah membawa perubahan positif dalam dunia pendidikan dengan memungkinkan personalisasi pembelajaran, analisis data pendidikan, dan peningkatan akses global terhadap materi ajar.

AI membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, mendukung pengembangan kurikulum, serta mempermudah pencarian informasi di perpustakaan digital. Dengan kemampuannya menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan individu, *AI*

meningkatkan efektivitas proses belajar dan konsentrasi siswa.

4. ChatGPT

a. Pengertian *ChatGPT*

ChatGPT (Generative Pre-training Transformer) merupakan teknologi kecerdasan buatan dengan sistem komunikasi guna menjawab persoalan yang belum berhasil dipecahkan oleh manusia. *ChatGPT* juga merupakan sebuah *AI Chatbot* yang menggunakan *natural language processing* untuk membuat percakapan dan dialog seperti manusia. Model bahasa yang digunakan dapat merespon pertanyaan dan menulis beragam konten tulisan seperti artikel, postingan sosial media, essay, codingan dan email. *ChatGPT* bekerja melalui *Generative Pre-trained Transformer*, yang menggunakan algoritma khusus untuk menemukan pola di dalam data sequences. Sistem *ChatGPT* telah mempelajari banyak informasi dari internet, sehingga dapat memberikan jawaban ketika Anda mengajukan pertanyaan.

Prompt Engineering adalah proses merancang dan mengoptimalkan kalimat perintah yang digunakan di dalam *Generative AI* seperti *ChatGPT* (Fathurohman, 2024). *ChatGPT* atau *Conversational Generative Pre-training Transformer* adalah model

bahasa generatif yang dikembangkan oleh *OpenAI* menggunakan teknologi *deep learning* untuk menghasilkan teks yang realistis dan beragam. Model ini dibuat dengan menggunakan arsitektur transformer yang dapat memproses teks lebih panjang dan menghasilkan teks yang lebih kompleks dibandingkan model sebelumnya (OpenAI, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *ChatGPT* adalah sistem kecerdasan buatan berbasis *Generative Pre-trained Transformer (GPT)* yang dikembangkan oleh *OpenAI*. Sistem ini dirancang untuk berinteraksi dalam percakapan berbasis teks menggunakan teknologi *natural language processing (NLP)*. *ChatGPT* memiliki kemampuan untuk merespon berbagai pertanyaan dan menghasilkan konten seperti artikel, postingan media sosial, esai, kode pemrograman, dan email.

b. Fungsi-Fungsi *ChatGPT*

ChatGPT bisa dimanfaatkan untuk bermacam-macam keperluan, seperti menerjemahkan bahasa, membuat teks orisinal, membantu pekerjaan programmer dalam menyelesaikan masalah code, menjelaskan ulang sebuah konsep dengan bentuk sederhana, membuat draft atau bahkan outline artikel, dan kemampuan lain yang bisa meringankan pekerjaan

penggunanya. Selain itu, *ChatGPT* juga mempunyai beberapa fungsi lainnya seperti di bawah ini.

- 1) Dapat Membantu Pekerjaan *Customer Service*, dunia bisnis saat ini sudah banyak menggunakan *ChatGPT* untuk melayani pelanggannya. Mereka akan menggabungkan aplikasi customer service milik perusahaan dengan *openAI*.
- 2) Memberikan Rekomendasi atau Saran, Sama halnya seperti manusia, *ChatGPT* juga dapat membagikan saran ataupun rekomendasi mengenai film terbaru, outfit, ataupun tempat makan terdekat yang bisa dikunjungi kapan saja. Teknologi *AI* akan membagikan serta meninjau preferensi serta kebutuhan para penggunanya.
- 3) Meningkatkan Produktivitas, *ChatGPT* yang digunakan dengan maksimal dapat meningkatkan produktivitas penggunanya. Hal ini dikarenakan sistem *AI* membagikan semua informasi serta jawaban yang akan dibutuhkan oleh pengguna dalam hitungan detik saja.
- 4) Membantu Bidang Pendidikan, *ChatGPT* juga dapat digunakan di dalam dunia pendidikan. Khusus untuk guru dan siswa dapat mengakses bermacam informasi dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan ini. Contohnya seperti menjawab soal

matematika, sejarah, pendidikan agama islam dll (Zen Munawar et al., 2023).

- 5) Melakukan Percakapan, Fungsi dari *ChatGPT* selanjutnya yang tidak kalah menarik adalah dapat melakukan percakapan otomatis. Pengguna dapat memulai untuk mengajukan berbagai macam pertanyaan, kemudian *AI* akan menjawabnya seperti percakapan dengan manusia (Supriyadi, 2022).
- 6) Menyediakan Berbagai Macam Informasi, Pengguna bisa menemukan berbagai jenis informasi dengan mudah melalui teknologi *AI*. Anda bisa mengajukan pertanyaan dan *AI* akan membagikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang sesuai. Namun, diketahui bahwa informasi yang *AI* bagikan hingga tahun 2021 saja. Hal ini berarti pengguna tidak mendapat informasi terbaru, seperti perkiraan harga aset ataupun prediksi cuaca (Suharmawan, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan *ChatGPT* memiliki berbagai manfaat dalam berbagai bidang, seperti membantu pekerjaan *customer service*, memberikan rekomendasi, meningkatkan produktivitas, serta mendukung pendidikan dengan menyediakan informasi secara cepat. Selain itu, *ChatGPT* juga dapat melakukan percakapan

otomatis dan membantu pengguna menemukan berbagai macam informasi dengan mudah.

c. Kelebihan *ChatGPT*

Kelebihan utama dalam memanfaatkan *ChatGPT* adalah untuk memberikan bermacam informasi dengan akurat dan juga cepat. Apalagi teknologi ini dapat memberikan rekomendasi dan saran yang relevan dengan preferensi penggunanya. Berikut adalah kelebihan dari *ChatGPT*:

- 1) Responnya yang Cepat (*Fast Respon*), *ChatGPT* dapat memberikan semua jawaban dan informasi yang pengguna perlukan hanya dalam beberapa detik saja. Kemampuan tersebut sengaja diciptakan untuk lebih responsif.
- 2) Dapat memberikan bahasa sederhana mudah dipahami dalam menjawab atau memberikan informasi kepada penggunanya (Ramadhan Lubis et al., 2024).
- 3) Dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi yang akurat dan terkini. Dengan menggunakan teknologi *AI* terbaru, aplikasi ini dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh pengguna dengan cepat dan efisien (Misnawati, 2023).

- 4) Kemampuan lain dari *ChatGPT* yang belum pernah ada sebelumnya, yaitu menghasilkan teks mirip manusia dan memfasilitasi percakapan otomatis, serta mempunyai implikasi luas di berbagai sektor, termasuk diantaranya adalah pendidikan dan kesehatan (Meihan et al., 2023).
 - 5) Dapat Menyaring Permintaan Negatif, Keunggulan lainnya dari produk ini adalah dapat memilah permintaan pengguna yang kurang pantas, contohnya seperti bagaimana cara merundung orang lain. *ChatGPT* akan mendeteksi hal-hal serupa sebagai hal yang tak baik serta menolak untuk memberikan jawaban kepada penggunanya. Tak hanya itu saja, sistem juga akan menjelaskan hal buruk dari tindakan tersebut.
 - 6) Mampu menulis esai ilmiah dengan memberikan topik pembahasan dengan membaginya dan meminta *ChatGPT* menulis setiap bagian, dimungkinkan pengguna *ChatGPT* membuat seluruh artikel dengan alat *ChatGPT* (Jafar & Darmawan, 2023).
- d. Kekurangan *ChatGPT*
- 1) Memiliki Pemahaman Terbatas, Berbeda dengan manusia yang memiliki kemampuan riset

informasi valid dari berbagai sumber, *ChatGPT* hanya bisa memberikan respons sesuai dengan pertanyaan pengguna. Maka dari itu, meskipun fitur ini dapat memberikan jawaban sesuai kebutuhan pengguna, pengawasan serta campur tangan manusia masih tetap dibutuhkan (Felisa Widjaya et al., 2024).

2) Jawaban Tidak Selalu Tepat, Kekurangan yang selanjutnya dari *ChatGPT* adalah dari segi akurasi jawaban. Robot ini terlatih memahami banyak hal yang bersumber dari data internet. Maka dari itu, kemungkinan informasi yang didapat tidak akurat bisa saja terjadi. Hal tersebut tentu akan berpengaruh pada tanggapan yang bisa saja terdapat kesalahan jawaban. Untuk itu, penting bagi kamu untuk tetap melakukan verifikasi ulang terhadap semua jawaban dari *chatbot* ini.

3) Belum Mampu Membedakan Fakta dan Opini, Lagi-lagi karena *ChatGPT* dilatih pada data internet membuat pada beberapa kasus *platform* ini tidak mampu membedakan antara fakta dan opini. Maka dari itu, sebagai pengguna kamu harus tetap memeriksa

jawaban dan tidak menelan mentah-mentah informasi dari robot tersebut.

- 4) Memerlukan Jaringan Internet Stabil, Kekurangan terakhir dari *ChatGPT* adalah memerlukan jaringan internet yang stabil. Untuk mengaksesnya, memerlukan jaringan internet. Pastikan jaringan internet kamu stabil supaya robot bisa bekerja secara maksimal. Sebab, apabila jaringan internet buruk, maka *chatbot* ini akan banyak menampilkan bug dan tidak bisa memberikan jawaban sesuai yang kamu harapkan.
- 5) Secara psikologis, terlalu mengandalkan *ChatGPT* bisa membuat individu menjadi lemah dalam berpikir secara kritis sehingga ketika muncul problem- problem dalam kehidupan sehari-hari akan sulit teratasi oleh individu (pengguna) (Setiawan et al., 2023).

e. Cara Menggunakan *ChatGPT*

Kecerdasan buatan (*AI*) telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam mencari informasi, menyusun teks, dan menyelesaikan berbagai tugas. Salah satu platform *AI* yang populer adalah *ChatGPT*, yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan, membantu dalam penulisan, serta memberikan

rekomendasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Agar dapat memanfaatkan *ChatGPT* secara optimal, diperlukan pemahaman tentang cara menggunakannya dengan benar. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan *ChatGPT*.

- 1) Pertama-tama, buka *browser* kamu di ponsel atau *PC*.
- 2) Kunjungi laman <https://chat.openai.com>.
- 3) Setelah itu, *Sign Up* untuk membuat akun dengan klik *Create an OpenAI account*.
- 4) Lakukan registrasi melalui akun *email*, *Microsoft*, atau *Google*.
- 5) Selanjutnya, *OpenAI* akan mengirimkan kode verifikasi melalui *WhatsApp* kamu.
- 6) Setelah kode muncul, masukkan kode dan kamu akan langsung dialihkan ke *dashboard platform*.
- 7) Masukkan perintah yang diinginkan.
- 8) Tunggu beberapa detik hingga AI memberikan jawaban.
- 9) Selesai (Supriyadi, 2022).

f. Penggunaan *ChatGPT* Dalam Pendidikan

Penggunaan *ChatGPT* dalam pendidikan memberikan beberapa manfaat yang signifikan. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai penggunaan *ChatGPT* dalam konteks pendidikan:

- 1) Personalisasi Pembelajaran: *ChatGPT* memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai kebutuhan individu. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan *ChatGPT* untuk memperoleh penjelasan tambahan, menjawab pertanyaan, atau mendapatkan umpan balik secara instan. Ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan memberikan panduan yang relevan sesuai tingkat pemahaman mereka.
- 2) *ChatGPT* dapat memberikan ide atau inspirasi dalam pembuatan materi pembelajaran yang lebih aktual dan berkualitas (Kharis et al., 2024).
- 3) Aksesibilitas dan Keterjangkauan: Penggunaan *ChatGPT* dalam pendidikan meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi mereka yang terbatas secara fisik atau geografis. Dengan teknologi ini, siswa dapat mengakses layanan pendidikan tanpa batasan jarak atau kehadiran fisik. Selain itu, penggunaan *ChatGPT* sebagai alat pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang lebih terjangkau daripada sumber daya tradisional, seperti buku teks atau guru pribadi.

4) *ChatGPT* sebagai sumber belajar interaktif yang membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada *ChatGPT*, mencari penjelasan tambahan, atau mendapatkan contoh-contoh yang lebih jelas. Dalam beberapa kasus, *ChatGPT* juga dapat menyediakan materi belajar yang interaktif, misalnya melalui pilihan ganda atau latihan interaktif (Bouty, 2024).

5) Bantuan Tugas dan Penyelesaian Masalah: *ChatGPT* dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang mereka hadapi. Siswa dapat mengajukan pertanyaan terkait dengan tugas mereka, mendapatkan saran atau petunjuk langkah demi langkah, atau meminta bantuan dalam memecahkan masalah yang kompleks. Ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Faisal Pardomuan Siregar et al., 2024).

6) Dalam penelitian, *ChatGPT* dapat dimanfaatkan dalam rangka optimisasi kerja penelitian, misalnya untuk mengorganisasikan ide atau pemikiran, mendapatkan *feedback* atas *abstrak*, *research*

questions, atau draft tulisan, membantu proses *literature review*, memperbaiki kekurangan dalam analisis data, dan menyempurnakan kalimat dan paragraf. Tentunya hal-hal tersebut dilakukan dalam pantauan dosen dengan mengikuti kaidah-kaidah akademik yang berlaku secara umum dan ketentuan-ketentuan dalam aturan integritas akademik fakultas (Ledi Trialdi, 2023).

Penggunaan *ChatGPT* dalam pendidikan dapat mengubah cara siswa belajar dan memperluas akses mereka terhadap pengetahuan dan bimbingan. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi ini juga memiliki tantangan, seperti keamanan dan privasi data, keterbatasan dalam penalaran dan pemahaman konteks, serta integrasi dengan sistem pendidikan yang ada. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang berkelanjutan untuk memaksimalkan manfaat penggunaan *ChatGPT* dalam pendidikan sambil mengatasi tantangan yang ada.

ChatGPT juga tidak terlalu efektif digunakan untuk jenis penelitian yang membutuhkan data kuantitatif dalam bentuk survei dengan cangkupan yang lebih kecil seperti misalnya kita meminta pendapat dari para mahasiswa universitas tertentu mengenai suatu kasus yang sedang viral. Atau data tipe golongan darah

seluruh pegawai di institusi tertentu. Namun, *ChatGPT* masih bisa digunakan untuk mencari data-data yang masih global atau general dan sudah disimpan pada *database ChatGPT* itu sendiri.

Penggunaan *ChatGPT* yang mempermudah bentuk pencarian, peringkasan, hingga penelitian akan memunculkan pro dan kontra. Pihak pendukungnya akan mengatakan kalau *ChatGPT* bisa digunakan untuk mencari berbagai sumber referensi. Sementara yang tidak setuju dengan penggunaannya, akan mengatakan bahwa penggunaan perangkat berbasis *AI* ini dapat membuat hilangnya esensi dari proses penelitian dan bisa-bisa mengancam pekerjaan para peneliti.

5. Proses Perkuliahan

a. Pengertian Perkuliahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang disebut dengan kuliah adalah pelajaran yang diberikan di perguruan tinggi atau mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Sementara itu, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 10 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan tinggi diselenggarakan melalui proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Dan pada ayat 2

menyatakan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi dapat dilakukan kuliah, seminar, simposium, diskusi panel, lokakarya, praktika dan kegiatan ilmiah lain. Proses pembelajaran di perguruan tinggi yang dikemas dalam bentuk kuliah dan kegiatan ilmiah lainnya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirancang sebelumnya. Ada dua tujuan yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran.

Pertama, tujuan perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan dalam menyediakan sumber pengetahuan dan pengalaman belajar. Kedua, tujuan individual mahasiswa sebagai pembelajar. Seharusnya proses yang terjadi dapat mensinkronkan tujuan individual dan tujuan lembaga pendidikan. Tujuan lembaga pendidikan tinggi adalah sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Taufiq, 2018).

Perkuliahan adalah suatu proses perubahan tingkah laku mahasiswa yang dirancang dengan tujuan tertentu dalam situasi yang interaktif antara berbagai komponen. Perubahan paradigma pendidikan dari mengajar (*teaching*) menjadi belajar (*learning*), memaksa kita untuk mengubah pola pembelajaran di kelas. Berdasarkan paradigma baru ini maka baik mahasiswa maupun dosen

keduanya samasama belajar. Setiap kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung hendaknya memberikan suatu pelajaran baik bagi dosen maupun mahasiswa. Dosen dalam konteks paradigma baru juga mengalami proses belajar. Bila hal ini dapat berlangsung maka akan tercipta masyarakat belajar (learning society) di lingkungan kampus (Ledi Trialdi, 2023).

b. Tujuan Perkuliahan

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan yang ditempuh setelah menyelesaikan pendidikan menengah, yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, serta wawasan yang lebih luas. Pendidikan tinggi diselenggarakan dengan tujuan utama untuk mempersiapkan individu menjadi anggota masyarakat yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang unggul, tetapi juga keterampilan profesional yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Selain itu, pendidikan tinggi juga berperan dalam mendorong mahasiswa untuk mampu mengembangkan serta menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat secara luas (Panduwinata, 2022).

Tujuan pendidikan tinggi di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang menyebutkan bahwa pendidikan tinggi bertujuan untuk:

1. Mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
2. Menghasilkan lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan meningkatkan daya saing bangsa.
3. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.
4. Terwujudnya Pengabdian kepada Masyarakat berbasis penalaran dan karya Penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Kementrian Hukum dan HAM, 2012).

Sebagai individu yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, mahasiswa memiliki tanggung jawab utama untuk belajar dan mengembangkan pola pikir yang kritis, analitis, kreatif serta inovatif (Asrori, 2016). Proses pembelajaran di perguruan tinggi dirancang sedemikian rupa agar mahasiswa dapat mengasah kemampuan berpikir mandiri, memecahkan masalah secara sistematis, serta beradaptasi dengan berbagai perkembangan ilmu dan teknologi. Untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal, mahasiswa harus berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran, baik melalui perkuliahan, penelitian, diskusi, maupun kegiatan akademik lainnya yang menunjang perkembangan intelektual dan profesional mereka.

c. Tahapan Perkuliahan

Proses pendidikan tahapan perkuliahan merupakan rangkaian kegiatan akademik yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa. Setiap tahapan dalam perkuliahan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, memiliki peran penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran, baik dalam tatap muka maupun daring.

1. Perkuliahan Tatap Muka

Perkuliahan tatap muka adalah metode tradisional di mana dosen dan mahasiswa berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas. Interaksi ini memungkinkan komunikasi dua arah yang efektif, diskusi mendalam, dan pengawasan langsung terhadap proses pembelajaran. Berikut adalah tahapan perkuliahan tatap muka.

- 1) Perencanaan, dalam proses perkuliahan dosen menyiapkan rencana pembelajaran semester (RPS), materi kuliah, dan alat bantu pembelajaran yang akan digunakan di kelas.
- 2) Pelaksanaan, proses pembelajaran dilaksanakan dengan interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa, termasuk penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab.
- 3) Evaluasi, Dosen memberikan tugas, kuis, Ujian Tengah Semester (UTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS) untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa. Dosen juga memberikan umpan balik atas tugas dan ujian yang telah dikerjakan mahasiswa (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

2. Perkuliahan Daring

Perkuliahan daring memanfaatkan teknologi informasi untuk menyampaikan materi pembelajaran tanpa kehadiran fisik di kampus. Platform seperti Zoom, Google Meet, dan Google Classroom sering digunakan dalam metode ini (Eviota & Liangco, 2020). Berikut adalah tahapan perkuliahan daring.

- 1) Perencanaan, Selain menyiapkan RPS dan materi kuliah, dosen juga menentukan platform e-learning yang akan digunakan, seperti Learning Management System (LMS) atau aplikasi konferensi video.
- 2) Pelaksanaan, Mahasiswa mengakses platform e-learning atau aplikasi konferensi video sesuai jadwal yang ditentukan. Proses pembelajaran juga berlangsung melalui media digital dengan interaksi antara dosen dan mahasiswa, termasuk penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab secara online.
- 3) Evaluasi, Dosen memberikan tugas, kuis, UTS, dan UAS melalui platform e-learning. Dosen juga memberikan umpan balik melalui platform e-learning atau

media komunikasi lainnya (Samarinda, 2021).

d. Model Perkuliahan

Dunia pendidikan terdapat berbagai model perkuliahan yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan hasil belajar mahasiswa. Berikut beberapa model perkuliahan:

1. Model Perkuliahan Berbasis Kinerja (Performance-Based Learning). Model ini menekankan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan pencapaian mahasiswa melalui pendekatan berorientasi pada mahasiswa dan penggunaan metode yang beragam, seperti ceramah, tugas kelompok, diskusi, dan seminar. Penerapan model ini telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi mahasiswa (Daliman, 2010).
2. Model Kooperatif Model ini melibatkan kerja sama antar mahasiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Penerapan model ini dalam mata kuliah pendidikan karakter menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman

mereka terhadap materi yang diajarkan (Rosmiati et al., 2022).

3. Model Pembelajaran Berbasis Riset, model ini mengintegrasikan penelitian dalam proses pembelajaran, di mana dosen mengembangkan rancangan perkuliahan dengan mengaitkan materi ajar dengan hasil-hasil penelitian yang relevan. Penerapan model ini melibatkan mahasiswa dalam aktivitas penelitian untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi (Forijati, 2019).
4. Model Pembelajaran Daring (*Online Learning*), dengan kemajuan teknologi informasi, model pembelajaran daring menjadi alternatif yang efektif, terutama dalam situasi yang membatasi pertemuan tatap muka. Model ini memungkinkan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, serta akses ke berbagai sumber belajar digital. Formulasi model perkuliahan daring telah diusulkan sebagai upaya untuk mengurangi disparitas kualitas perguruan tinggi (Mokhamad Iklil Mustofa et al., 2019).

e. Perkuliahan di Era Digital

Era digital yang terus berkembang, transformasi teknologi telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang termasuk bidang Pendidikan. Dalam era digital ini menciptakan paradigma baru dalam proses belajar-mengajar, yang secara khusus dikenal sebagai teknologi pendidikan atau *e-learning*. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka pintu bagi akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel, memungkinkan individu untuk mengakses sumber belajar secara online dari berbagai tempat (Rizki et al., 2024).

Pemanfaatan *e-learning* dalam perkuliahan membuat belajar tak lagi di dalam ruangan kelas, tetapi di luar kelas. Para dosen bisa menggunakan *moodle*, *blog* atau yang lainnya sebagai media pembelajaran. Bisa juga menggunakan jejaring sosial seperti *WhatsApp*, *facebook*, *instagram* dan *twitter* untuk berinteraksi dengan mahasiswanya (Bowen et al., 2013).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Membantu penelitian ini, maka di sini penulis akan memaparkan beberapa kajian pustaka dari berbagai literatur dan dari beberapa penelitian terdahulu yang bisa dijadikan pijakan awal dalam menyelesaikan penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ayu Annisa, dengan judul “Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence ChatGPT* Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah” Persepsi adalah sebuah proses di mana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan-kesan sensorisnya dalam usahanya memberikan makna. Dalam menghadapi kemajuan teknologi, mahasiswa memiliki berbagai persepsi mengenai penggunaan *artificial intelligence* khususnya *ChatGPT* di lingkup kegiatan perkuliahan. Kegiatan perkuliahan yang berkaitan dengan *ChatGPT* yakni proses pengerjaan tugas kuliah. Sebagai platform sumber informasi kecerdasan buatan yang mampu menjawab berbagai pertanyaan secara praktis dan mudah, *ChatGPT* sering kali menjadi alat andalan mahasiswa dalam mendapatkan referensi tugas kuliahnya. Melalui pendekatan kualitatif, data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Adapun teknik tersebut yakni meliputi observasi, wawancara

mendalam dengan sejumlah informan yakni mahasiswa dari program studi Komunikasi Penyiaran Islam dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif terhadap penggunaan *ChatGPT* sebagai sumber referensi tugas kuliah mereka. Dari hasil penelitian, dapat diambil hasil bahwa mahasiswa mengakui kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang relevan, meskipun beberapa di antara mereka menyadari pentingnya verifikasi dan kritisisme terhadap informasi yang diperoleh. Implikasi dari temuan ini menyoroti perlunya pendekatan pendidikan yang memadukan pemanfaatan teknologi dengan pengembangan keterampilan kritis untuk memastikan integritas akademik dan pembelajaran yang efektif (Annisa, 2024)

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, pada penelitian terdahulu memfokuskan Pemanfaatan *Artificial Intelligence ChatGPT* sebagai sumber informasi tugas kuliah . Dengan memfokuskan pemanfaatan *ChatGPT* sebagai sumber informasi tugas kuliah. Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis ini yaitu bagaimana penggunaan *Platform Digital ChatGPT* dalam proses perkuliahan pada

Mahasiswa. Dan persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu sama memfokuskan pada *ChatGPT* dalam proses perkuliahan.

2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hisyam Nashir, dengan judul “Hubungan Penggunaan *ChatGPT* Dengan Pemenuhan Kebutuhan Mahasiswa” Maraknya fenomena penggunaan *Artificial Intelligence* seperti *ChatGPT* di Indonesia dan juga tingkat kepercayaan masyarakat Indonesia yang sangat tinggi terhadap perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* ini, terutama kelompok generasi Gen Z dengan status *Higher Education* (mahasiswa), selalu menimbulkan perdebatan dari segi dampak penggunaannya sebagai teknologi yang membantu proses pembelajaran. Di sisi positif, *ChatGPT* dapat memberikan pembelajaran yang personal dan interaktif, sedangkan di sisi negatif, *ChatGPT* dapat memberikan informasi yang salah dan tidak akurat.

Sementara itu penetrasi penggunaannya sudah tidak dapat dihindarkan lagi karena mudahnya akses untuk dijangkau, sehingga sisi baik dan buruknya

akan terus terasa, terutama bagi penggunanya. Terlebih, hingga saat ini masih sangat minim penelitian mengenai bagaimana teknologi ini dapat membantu pemenuhan kebutuhan mahasiswa, terutama di lingkup kampus peneliti. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan

yang paling penting bagi para mahasiswa sebagai seseorang yang sedang menempuh pendidikan tinggi, yaitu kebutuhan akan pembelajaran yang memuaskan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan *ChatGPT* dengan pemenuhan kebutuhan pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran dengan bantuan pendekatan teori Uses and Gratification. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis perancangan studi korelasional melalui uji korelasi Rank Spearman Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *ChatGPT* dengan pemenuhan kebutuhan pembelajaran Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran dengan koefisien korelasi sebesar 0,834. Maka, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *ChatGPT* maka pemenuhan kebutuhan.(Muhammad Hisyam Nashir et al., 2024)

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, pada penelitian terdahulu memfokuskan tentang hubungan penggunaan *ChatGPT* dengan pemenuhan kebutuhan mahasiswa. Dengan memfokuskan hubungan yang positif dan

signifikan antara penggunaan *ChatGPT* dengan pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis ini yaitu bagaimana penggunaan *Platform Digital ChatGPT* dalam proses perkuliahan pada Mahasiswa. Dan persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu sama memfokuskan pada penggunaan *ChatGPT* pada mahasiswa

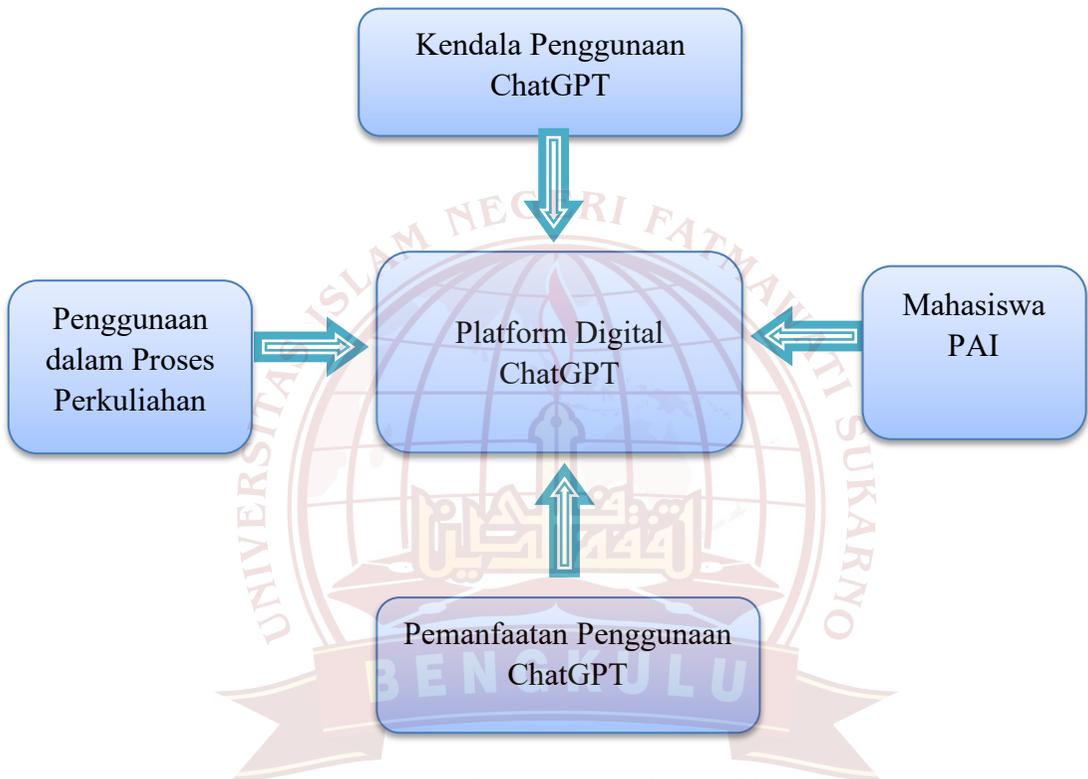
3. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Endri Akbar Kurniawan, dengan judul “Analisis Motif dan Dampak Penggunaan ChatGPT Sebagai Sumber Belajar Di Era Digital Pada Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” Penelitian ini di latar belakang oleh mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi *AI* yang bernama *ChatGPT*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah snowball sampling, dengan responden berjumlah 11 orang. Data penelitian dikumpulkan dengan wawancara dan dokumentasi. Teknik pengabsahan data yang digunakan adalah Triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Mahasiswa UIN Syarif

Hidayatullah Jakarta memiliki berbagai motif intrinsik dalam menggunakan *ChatGPT* sebagai sumber belajar di era digital, 2) Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menggunakan *ChatGPT* sebagai sumber belajar terutama dipengaruhi oleh motif ekstrinsik, yang berasal dari faktor lingkungan dan hubungan sosial, dan 3) Penggunaan *ChatGPT* sebagai sumber belajar di kalangan mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan dampak yang beragam, baik positif maupun negatif. (Kurniawan, 2024)

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, pada penelitian terdahulu memfokuskan tentang motif dan dampak Penggunaan *ChatGPT* sebagai sumber belajar di era *digital* pada mahasiswa. Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis ini yaitu bagaimana penggunaan *Platform Digital ChatGPT* dalam proses perkuliahan pada Mahasiswa. Dan persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu sama memfokuskan pada penggunaan *ChatGPT* pada mahasiswa. Dan persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu sama memfokuskan pada penggunaan dan dampak *ChatGPT* pada mahasiswa.

C. Kerangka Berfikir

kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berpikir yang tertera pada gambar, berikut penjelasannya:

Penelitian ini berangkat dari fenomena penggunaan *platform* digital *ChatGPT* yang semakin populer di kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam konteks ini, *ChatGPT* digunakan dalam berbagai

aspek perkuliahan, baik sebagai alat bantu pembelajaran, referensi, maupun untuk menyelesaikan tugas akademik. Penggunaan *ChatGPT* dalam proses perkuliahan ini memberikan kendala tertentu terhadap mahasiswa. Kendala tersebut dapat berupa peningkatan efisiensi, pemahaman materi, serta pengembangan berfikir kritis. Di sisi lain, pemanfaatan *ChatGPT* ini juga bergantung pada sejauh mana mahasiswa mampu menggunakan *platform* tersebut secara optimal untuk mendukung kegiatan akademik mereka. Kerangka berpikir ini memusatkan perhatian pada bagaimana penggunaan *platform* digital *ChatGPT* oleh mahasiswa PAI dan apakah terdapat kendala mahasiswa PAI dalam menggunakan *Platform* digital *ChatGPT* pada proses perkuliahan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan dan kendala penggunaan *ChatGPT* secara komprehensif dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi.