

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori Dasar

##### 1. Artificial Intelegent (Kecerdasan Buatan)

###### a. Pengertian Artificial Intelegent (AI)/Kecerdasan Buatan

Istilah “*kecerdasan buatan*” (AI) mengacu pada kapasitas mesin untuk meniru kecerdasan manusia. Istilah “*kecerdasan buatan*” (AI) sering disingkat untuk mewakili konsep “*kecerdasan*”, yang berasal dari kata Latin “*intelligo*”, yang berarti “*memahami*”. Istilah “*kecerdasan*” didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan melakukan tindakan dengan konsisten (Al-Khowarizmi & Lubis, 2023).

Menurut Simon dalam Kusriani (2006), bidang Kecerdasan Buatan dicirikan sebagai domain penelitian di mana pengembangan program komputer memungkinkan pelaksanaan tugas-tugas yang, dari sudut pandang manusia, merupakan indikasi perilaku cerdas. Menurut John McCarthy dalam Desiani & Arhami (2006) kecerdasan buatan adalah ilmu untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia.

Sedangkan Artificial Intelligence Menurut Pasaribu & Widjaja (2022) Kecerdasan buatan adalah salah satu cabang ilmu komputer yang memiliki kapabilitas antara lain mesin pintar (*smart machine*) untuk memecahkan persoalan yang rumit dengan cara yang lebih tepat dan tetap diarahkan oleh keperluan manusia (Pasaribu & Widjaja, 2022).

Sedangkan menurut Russell & Norvig (2010) Kecerdasan buatan merupakan sebagai mekanisme pemecahan masalah dengan mengadopsi pola pikir dan tindakan manusia. Mekanisme tersebut meliputi: *searching, reasoning, planning, dan learning*. Dari sini dapat di simpulkan Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang studi interdisipliner yang berfokus pada pengembangan mesin cerdas yang mampu mengatasi tantangan kompleks dengan cara yang efisien dan disesuaikan (Russell & Norvig, 2010).

Sesuai dengan berbagai defnisi diatas kecerdasan buatan (AI) adalah untuk memahami dan meniru fungsi pikiran manusia, dengan demikian mengembangkan mesin yang mampu menunjukkan perilaku cerdas yang mencerminkan tindakan manusia. Sehingga Kecerdasan bautan disini merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk memproses informasi, memahami konteks dan mencakup

pengenalan, pembelajaran dan pengambilan keputusan dengan tepat.

b. Sejarah Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)

Sejarah kecerdasan buatan (AI) dimulai pada tahun 1950-an dengan sebuah konferensi di Dartmouth College, yang diselenggarakan oleh John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester, dan Claude Shannon, yang memprakarsai pengembangan AI. Dorongan di balik inisiatif ini berasal dari aspirasi kolektif di antara para ilmuwan dan pakar komputer untuk merancang sistem komputasi yang mampu menyelesaikan tugas-tugas yang secara tradisional dilakukan oleh manusia dengan ketajaman yang luar biasa. Tugas-tugas ini mencakup bidang-bidang seperti pemecahan masalah, pemahaman bahasa, dan pengenalan pola. Namun, perkembangan AI tidak berjalan secepat yang diperkirakan sebelumnya.

Pada tahun 1960-an, AI mulai berkembang dengan cepat dengan ditemukannya teknologi yang lebih canggih, seperti algoritma pembelajaran mesin dan sistem pakar. Pada tahun 1980-an, AI mulai berkembang dalam bidang-bidang seperti pengenalan suara dan pengenalan wajah. Pada tahun 1990-an, AI mulai digunakan dalam bidang-bidang seperti pengenalan bahasa alami dan pemrosesan bahasa (Ruang Saintek, 2023).

Kecanggihan teknologi ini telah menjadi komponen penting di berbagai sektor industri, yang sangat memengaruhi cara kerja, interaksi interpersonal, dan proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika AI telah diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas manusia di era Revolusi Industri 4.0 (Kahairuddin & Haq, 2024). Sampai Kebangkitan kembali kecerdasan buatan (AI) telah ditandai dengan munculnya deep learning, sebuah bidang yang memfasilitasi pemrosesan data yang sangat banyak melalui pemanfaatan model jaringan saraf.

Ilustrasi penting dari kebangkitan ini dapat diamati pada pertandingan tahun 2015 antara AlphaGo dan juara dunia Go, yang berujung pada kemenangan yang menentukan bagi entitas yang didukung oleh AI. Hingga Penyebaran teknologi AI saat ini terlihat jelas dalam integrasinya ke dalam berbagai aplikasi, termasuk pengenalan gambar, asisten virtual, pembelajaran dan kendaraan otonom (Haenlein & Kaplan, 2019).

c. Jenis – jenis Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)

Sistem cerdas didefinisikan sebagai sistem yang memiliki kemampuan yang menyamai kecerdasan manusia. Pengembangan sistem ini melibatkan implementasi dan integrasi berbagai konsep, ide, dan kerangka kerja teoretis, yang secara kolektif disebut

sebagai kecerdasan buatan. Konsep dan ide ini dapat dikembangkan dalam berbagai domain dan diterapkan pada area yang berbeda (Kusumawati, 2018). Untuk memahami luasnya kecerdasan buatan, sangat penting untuk memeriksa berbagai bidang aplikasi yang komprehensif, yang secara kolektif disebut sebagai keluarga AI.

Kecerdasan buatan (AI) dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori, masing-masing dengan fokus dan aplikasi yang berbeda. Hal ini gambaran menyeluruh tentang jenis kecerdasan buatan yang paling menonjol yang telah mendapatkan popularitas dan relevansi yang signifikan dalam lanskap teknologi kontemporer (Pratiwi, 2024).

#### 1. Rule Based System (Sistem Berbasis Aturan)

Salah satu jenis kecerdasan buatan (AI) yang terkenal adalah sistem berbasis aturan (*rule – based system*), di mana keputusan dan tugas pemecahan masalah dijalankan dengan mengikuti urutan instruksi atau serangkaian kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Aturan-aturan ini tertanam dalam struktur logika formal yang menggunakan pernyataan jika-maka, antara lain. Salah satu aplikasi praktis dari AI berbasis aturan adalah dalam sistem pakar yang mendukung analisis penyakit, di

mana sistem memberikan diagnosis berdasarkan gejala yang dilaporkan oleh pengguna (Pratiwi, 2024).

Lusiani dan Cahyono (2016) menyatakan bahwa sistem berbasis aturan adalah perangkat lunak yang merangkum keahlian spesialis sebagai pedoman dalam domain tertentu untuk mengatasi suatu masalah. Sistem berbasis aturan mewakili kategori model langsung yang mampu beradaptasi dengan berbagai masalah. Namun, penting untuk diperhatikan bahwa jika terdapat terlalu banyak aturan, pemeliharaan sistem dapat menjadi lebih rumit, dan dapat terjadi kesalahan dalam kerjanya.

## 2. Machine Learning (Mesin Pembelajaran)

Selain itu, kategori kecerdasan buatan yang berbeda adalah pembelajaran mesin, yang ditandai dengan kemampuan untuk memperoleh, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dari data tanpa diprogram secara eksplisit. Bidang AI ini memungkinkan sistem komputer untuk memperoleh pengetahuan dari data tanpa perlu diprogram secara eksplisit.

Menurut Ismail & Wediawati (2023) Dalam bidang kecerdasan buatan yang disebut sebagai pembelajaran mesin, komputer dapat memperoleh keterampilan dan kompetensi baru melalui metode coba-coba, bukan diprogram secara eksplisit. Tujuan pembelajaran mesin adalah untuk menciptakan sistem

komputer otonom dengan potensi untuk belajar dan membuat keputusan dengan sedikit atau tanpa campur tangan manusia.

Dapat dilihat NLP dalam kecerdasan buatan berguna untuk mengekstrak pengetahuan dari data tanpa grafik eksplisit. Dalam analisis data, komputer dapat meningkatkan kinerja dan kemampuan melalui metode coba-coba, bukan grafik eksplisit. Tujuan pembelajaran mesin adalah untuk menciptakan sistem komputer otonom dengan potensi untuk belajar dan membuat keputusan tanpa campur tangan manusia.

### 3. Natural Language Processing (NLP)

Pemrosesan bahasa alami (NLP) adalah klasifikasi tambahan dari kecerdasan buatan. Tujuan dasar dari NLP adalah untuk memungkinkan komputer memahami dan memanipulasi bahasa manusia secara lebih efektif (Pratiwi, 2024). Selain itu Pemrosesan bahasa alami ini memfasilitasi interaksi dengan komputer menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga memungkinkan interaksi yang lebih intuitif dan alami (Aziz et al., 2024).

Natural Language Processing (NLP) adalah bidang yang terus berkembang dengan potensi yang cukup besar untuk mengubah interaksi manusia dengan teknologi. Kapasitas NLP untuk memahami dan menghasilkan

bahasa manusia merupakan kemajuan yang signifikan dalam bidang ini.

Salah satu subbidang AI, yang dikenal sebagai “*pemrosesan bahasa alami*”, memungkinkan komputer untuk meniru bahasa manusia dalam banyak hal, termasuk memahami, menafsirkan, dan menghasilkan frasa dan kalimat baru.

#### 4. Robotica (Robotika)

Kategori terakhir mencakup robotika, bidang interdisipliner yang menggabungkan teknik, ilmu komputer, dan ilmu fisika (Pratiwi, 2024). Robotika, pada intinya, mengintegrasikan prinsip-prinsip AI dengan domain teknik robotik. Sintesis ini memungkinkan terciptanya perangkat yang menunjukkan interaksi dan perilaku seperti manusia. Menurut Mahendra (2024) Robotika adalah disiplin ilmu yang mencakup desain, konstruksi, dan pengoperasian robot. Robot didefinisikan sebagai perangkat mekanis atau elektronik yang dapat diprogram untuk tujuan melakukan tugas tertentu.

Daftar berikut ini terdiri dari beberapa bentuk kecerdasan buatan yang saat ini memiliki popularitas dan relevansi yang signifikan dalam lanskap teknologi. Namun, sangat penting untuk diketahui bahwa evolusi bidang ini merupakan proses yang berkelanjutan, dengan kemajuan baru yang muncul secara konsisten. Oleh

karena itu, sangat mungkin bahwa bentuk-bentuk baru kecerdasan buatan akan muncul di masa depan, yang saat ini belum sepenuhnya dipahami tetapi memiliki potensi yang cukup besar dalam mengatasi tantangan di masa depan.

Dari berbagai jenis Kecerdasan Buatan (AI) yang ada, kecerdasan buatan juga memiliki kelemahan dan kekurangan yang di miliki, sehingga kecerdasan buatan tidak sepenuhnya sempurna. Untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif, sangat penting bagi pengguna untuk memiliki pemahaman yang komprehensif tentang kelebihan dan kekurangan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, bagian berikut ini akan menguraikan Kelebihan dan kekurangan Kecerdasan Buatan.

*Tabel 2.1.  
Kelebihan dan Kekurangan Kecerdasan Buatan*

Kelebihan Kecerdasan Buatan	Kekurangan Kecerdasan Buatan
1. Dengan memanfaatkan kumpulan data yang konsisten, hal ini dapat menyelesaikan masalah dengan lebih cepat dari pada kemampuan manusia;	1. Memerlukan biaya, perawatan, dan pengetahuan yang mendalam untuk di gunakan;
2. Peningkatan kualitas dan produktivitas dicapai melalui	2. Kurang pastinya informasi yang di

penyediaan panduan yang konsisten, sehingga meminimalkan kesalahan;	dapat, dan bisa menjadi ancaman ketika digunakan;
3. Pengeluaran keuangan dapat diabaikan jika tidak ada pemanfaatan;	3. Biaya Pemeliharaan dan pengembangan sangat mahal.
4. Kemampuan untuk berfungsi di tengah-tengah data parsial dan keadaan yang tidak jelas adalah yang terpenting;	4. Membuat ketergantungan bagi pengguna sehingga menurunkan produktivitas;
5. Dengan bantuan teknologi ini, orang dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya dianggap sebagai tenaga ahli.	5. Pengembangan program ini sangat luas membutuhkan pemahaman dan tindakan untuk mengatasi masalah.

Sumber : (Amrizal & Aini, 2013)

## 2. ChatGPT

### a. Pengertian *ChatGPT*

ChatGPT, chatbot canggih yang dikembangkan oleh OpenAI, merupakan bagian dari model “*Chat Generative Pretrained Transformer*”. ChatGPT menggunakan arsitektur GPT-4 sebagai inovasi utamanya.

Fungsi utamanya adalah memberikan panduan kepada pengguna dalam berbagai konteks, dengan fokus pada pemahaman dan jawaban atas pertanyaan dan topik dalam teks (Rachbini et al., 2023). Dengan menggunakan data pelatihan yang ekstensif, ChatGPT memahami nuansa linguistik dan menggunakannya untuk melakukan berbagai tugas, seperti memahami dan memecahkan masalah teks. ChatGPT dapat menangani teks secara efektif dengan tingkat akurasi yang tinggi, mirip dengan tulisan manusia.

Menurut Suharmawan (2023) ChatGPT adalah ChatGPT (*Generative Pre-training Transformer*) adalah sistem AI yang memiliki kemampuan untuk melakukan percakapan berbasis teks atau berinteraksi dengan individu. Pemanfaatan teknologi ini ditandai dengan aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya. Untuk memulai percakapan dengan ChatGPT, pengguna cukup memasukkan satu atau beberapa pertanyaan, kemudian sistem AI akan merespons dengan jawaban atau wawasan yang relevan (Suharmawan, 2023). Sedangkan menurut Panjaitan et.al., (2024) ChatGPT adalah model kecerdasan buatan canggih yang dirancang untuk berinteraksi dengan manusia dan membantu menyelesaikan berbagai tugas.

Dari berbagai pendapat diatas ChatGPT, juga dikenal sebagai *Generative Pre-training Transformer*,

adalah sistem kecerdasan buatan (AI) yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi melalui teks. Efektivitasnya dipengaruhi oleh aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya, karena pengguna dapat mengharapkan respons yang disesuaikan untuk menjawab pertanyaan mereka.

Sejak saat itu, ChatGPT telah diimplementasikan dalam berbagai konteks, termasuk penerjemahan bahasa, pembuatan konten, dan pemrosesan bahasa alami (NLP). Selain itu, ChatGPT mampu menghasilkan ringkasan yang terorganisir dengan baik dan informatif dari dokumen yang luas, yang menunjukkan kemampuannya dalam memproses dan memahami data tekstual bentuk panjang (Wahid et al., 2023). ChatGPT juga telah diimplementasikan dalam konteks, kemampuan lingkungan terorganisasi dengan baik dan informatif dari dokumen yang luas, menunjukkan kemampuan dalam memproses dan memahami data tekstual bentuk panjang.

b. Sejarah *ChatGPT*

ChatGPT, Sejak rilis awal pada tahun 2018, model ini telah mengalami pengembangan berkelanjutan, yang berpuncak pada iterasi terbarunya. Kerangka kerja ini awalnya dikembangkan untuk menangani tugas-tugas yang berkaitan dengan pemrosesan bahasa alami,

termasuk terjemahan buatan, evaluasi sentimen, dan klasifikasi topik. Meskipun demikian, karena kemajuan yang pesat, model ini dapat digunakan dalam berbagai aplikasi, termasuk chatbots, pembuatan konten otomatis, dan sintesis gambar.

ChatGPT telah mengalami perkembangan yang signifikan. Pada tahun 2019, OpenAI meluncurkan model ChatGPT-2, yang lebih besar dan lebih canggih, yang mampu menghasilkan teks yang lebih mengesankan dan realistis. Pada tahun 2020, OpenAI merilis model ChatGPT-3, yang bahkan lebih besar dan memiliki kemampuan yang lebih tinggi dalam pemrosesan bahasa alami (Rachbini et al., 2023).

Pada Bulan November Tahun 2022, OpenAI meluncurkan *ChatGPT-3.5*, sebuah model bahasa besar berbasis kecerdasan buatan. Model ini telah di latih menggunakan sejumlah besar teks dalam berbagai bahasa, memungkinkannya menghasilkan tanggapan seperti pesan teks dari manusia. Sebagai chatbot AI paling canggih, *ChatGPT* didasarkan pada arsitektur transformator generatif sebelumnya yang menggunakan jaringan saraf untuk memproses bahasa alami dan menghasilkan tanggapan sesuai dengan konteks teks input (Kurniawan, 2024).

Dengan evolusi ChatGPT, semakin banyak aplikasi seperti chatbot, asisten virtual, dan pembuatan konten otomatis yang diadopsi. OpenAI juga terus meningkatkan dan mengembangkan ChatGPT untuk meningkatkan fungsionalitasnya, sehingga memberikan nilai yang lebih besar lagi pada bidang percakapan dan pemrosesan bahasa alami. Sehingga kemampuannya untuk merespons beragam bahasa dan menghasilkan respons yang halus dan canggih berdasarkan pemodelan tingkat lanjut menjadikannya lebih unggul dibandingkan dengan pendahulu berbasis GPT.

ChatGPT menggunakan konstruksi bangunan adaptor, sejenis jaringan saraf tiruan yang mampu memproses volume teks yang luas secara bersamaan. Model transformator memungkinkan ChatGPT untuk mengatasi masalah ketergantungan konteks dalam bahasa, yang sering kali menjadi batasan dalam pemrosesan bahasa alami.

c. Etika Penggunaan *ChatGPT*

Penggunaan ChatGPT sesuai dengan standar moral memerlukan pemeriksaan menyeluruh terhadap dampaknya terhadap individu dan masyarakat luas. Pertimbangan etika utama termasuk transparansi dan dialog terbuka dengan mereka yang mengawasi

penggunaan ChatGPT, terutama dalam konteks komersial atau sosial (Rachbini et al., 2023).

Pluralitas dan keterbukaan, menjamin bahwa hasil yang dihasilkan oleh ChatGPT mewujudkan kesetaraan dan inklusi, menghormati perbedaan di antara orang-orang, dan menghindari bias atau stereotip. Pengakuan terhadap para ilmuwan dan pengembang yang melahirkan inovasi ChatGPT. Ketika menggunakan karya yang dihasilkan melalui ChatGPT, disarankan untuk mengakui atau merujuk pada penggunaan ChatGPT di dalam materi itu sendiri.

Mengevaluasi implikasi dari penggunaan ChatGPT; sebelum penerapannya dalam konteks tertentu, kaji efek potensial dari konten yang dihasilkan oleh model tersebut. Menilai kesesuaian penggunaan ChatGPT dengan nilai dan norma sosial yang berlaku dalam konteks tersebut (Kurniawan, 2024).

Penerapan ChatGPT secara etis melibatkan beberapa prinsip penting. Pertama, keterbukaan dan komunikasi jujur dengan audiens mengenai penggunaan teknologi ini, terutama dalam konteks profesional. Kedua, penting untuk memastikan bahwa hasil yang dihasilkan mencerminkan keanekaragaman dan inklusivitas, serta menghindari prasangka. Ketiga, memberikan pengakuan kepada pengembang dan peneliti yang berkontribusi pada

teknologi ini, termasuk menyebutkan penggunaan ChatGPT dalam konten yang dihasilkan. Terakhir, sebelum menggunakan ChatGPT, perlu dilakukan analisis dampak untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku.

Di jelaskan di dalam panduan penggunaan Panduan Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GenAi) Pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi (2024) Etika penggunaan GenAI untuk pembelajaran dalam panduan ini terdiri dari empat hal utama, yaitu:

1. Integritas Akademik sebagai perwujudan dari nilai-nilai utama sebuah perguruan tinggi.
2. Keamanan dan Perlindungan Data yang memiliki potensi kerentanan dan risiko tertinggi bila dikaitkan dengan teknologi digital.
3. Kesenjangan dan akuntabilitasnya dalam rangka menyikapi potensi kesenjangan yang terjadi ketika memanfaatkan GenAI.
4. Dampak lingkungan akibat pemanfaatan GenAI.

d. Keterbatasan *ChatGPT*

Meskipun ChatGPT merupakan salah satu bentuk kecerdasan buatan yang sangat canggih, penting untuk memahami bahwa teknologi ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan (Rachbini et al., 2023). *Pertama*, keterbatasan dalam hal cakupan pengetahuan.

ChatGPT hanya dilatih dengan data hingga September 2021, sehingga informasi yang tersedia dalam sistem ini tidak mencakup peristiwa atau perkembangan yang terjadi setelah tanggal tersebut. *Kedua*, potensi kesalahan dalam penyampaian informasi. ChatGPT dapat memberikan tanggapan yang kurang akurat atau mengandung kekeliruan faktual. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk memverifikasi informasi yang diperoleh dari model ini dengan merujuk pada sumber lain yang dapat dipercaya.

Meskipun *ChatGPT* merupakan model kecerdasan buatan yang sangat mutakhir, penting untuk memahami batasan dan keterbatasannya. Yang *pertama* yaitu pengetahuan terbatas, *ChatGPT* memiliki pengetahuan yang terbatas hingga data hanya mencakup periode hingga September 2021. Oleh karena itu, model ini mungkin tidak memiliki informasi terkini dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang peristiwa setelah tanggal tersebut. *Kedua*, Kesalahan Faktual, *ChatGPT* dapat menghasilkan jawaban yang tidak akurat atau mengandung kesalahan faktual. Penting untuk selalu memverifikasi informasi yang diberikan oleh model dengan sumber yang dapat dipercaya.

*Ketiga*, ChatGPT tidak memiliki kemampuan berpikir kritis dan tidak bisa membedakan fakta dari opini.

Oleh karena itu, perlu kehati-hatian dalam menggunakan jawabannya, terutama untuk pertanyaan yang bersifat interpretatif. *Keempat*, model ini kadang memberi jawaban yang tidak konsisten tergantung pada cara pertanyaan diajukan. Dianjurkan untuk mengajukan pertanyaan dalam beberapa variasi agar memperoleh respons yang lebih andal (Kurniawan, 2024).

Dengan ini dapat dilihat bahwasanya ChatGPT adalah model terbatas yang mencakup tidak memiliki informasi terkini dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang peristiwa. ChatGPT dapat menghasilkan jawaban tidak akurat, mengandung kesalahan faktual, tidak mampu berpikir kritis, keterbatasan pemahaman, dan memberikan jawaban yang berbeda atau bertentangan tergantung pada pertanyaan diajukan.

- e. Peran ChatGPT dalam penyelesaian Tugas Kuliah  
Kemajuan pesat di bidang Kecerdasan Buatan (AI), yang dicontohkan oleh kemunculan ChatGPT dalam kurun waktu hanya dua hari setelah peluncurannya, telah menarik perhatian yang signifikan. Indonesia berada di posisi ketiga dalam peringkat global, setelah Amerika Serikat dan India, dengan persentase 5,99%, Organisasi Pendidikan, Sosial, dan Budaya Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) telah menyatakan keprihatinannya terkait kemajuan pesat di bidang AI.

Organisasi Pendidikan, Sosial, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) telah menyatakan komitmennya untuk memanfaatkan potensi AI untuk mendukung implementasi yang efektif dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), dengan tujuan mengurangi kesenjangan digital dan mempromosikan akses yang adil ke pendidikan. potensi Chat GPT di bidang pendidikan sangat signifikan, terutama di bidang generasi ide, konstruksi argumen, pemecahan masalah, penelitian akademis, dan pembelajaran bahasa (Na'im, 2023).

Peran ChatGPT dalam lingkungan pendidikan adalah untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Fungsinya mencakup identifikasi konsep, konstruksi argumen, fasilitasi pemecahan masalah, pengembangan materi pelajaran, identifikasi sumber daya yang relevan dan bahan diskusi, selain menawarkan jalan untuk pembelajaran bahasa.

Sedangkan Peran ChatGPT terhadap penyelesaian tugas kuliah yaitu dapat meningkatkan efisiensi waktu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliah, dapat memberikan referensi, gagasan, teori dengan cepat saat menggunakan ChatGPT, dapat membantu menganalisis data yang kompleks dan besar, dapat membantu mahasiswa lebih memahami materi yang di berikan oleh dosen, selain

itu ChatGPT juga bantak membantu mahasiswa seperti menjadi asisten virtual dalam menyelesaikan tugas. Maka dapat dilihat inti dari Peran ChatGPT ini yaitu mempermudah dan membantu dalam menyelesaikan tugas kuliah mahasiswa.

### **3. Tugas Kuliah**

#### **a. Pengertian Tugas Kuliah**

Dalam KBBI Tugas didefinisikan sebagai ke kewajiban yang harus dipenuhi atau sebagai tanggung jawab yang diberikan kepada individu atau lembaga. Tugas utama merupakan tujuan menyeluruh yang dipercayakan kepada organisasi untuk direalisasikan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2016).

Menurut Asmedy (2021) Tugas adalah teknik pedagogis di mana guru memberikan serangkaian tugas atau kegiatan kepada siswa setelah menyampaikan pengetahuan yang relevan. Tugas-tugas ini dirancang untuk menilai hasil belajar siswa dan memberikan dasar kuantitatif untuk mengevaluasi keefektifan metodologi pengajaran.

Sebuah definisi yang bersaing menyatakan bahwa tugas didefinisikan sebagai aktivitas tertentu yang dilakukan dalam konteks organisasi (Minkiat, 1998; 10). Menurut perspektif ini, "*Tugas adalah aktivitas kerja*

*tertentu yang dilakukan untuk tujuan tertentu*". Seperti yang dijelaskan oleh Stone dalam Moekjiat (1998), *"Tugas didefinisikan sebagai suatu aktivitas kerja yang terpisah yang dimulai dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu"*. Hal ini sejalan dengan bahwa pemikiran Jean Piaget dan Lev Vygotsky tugas kuliah berperan sebagai sarana konstruksi pengetahuan, karena mahasiswa di tuntut untuk mengelola informasi, di implementasikan, dan di nilai.

Beberapa definisi yang dipaparkan menunjukkan bahwa "tugas" mengacu pada tanggung jawab atau tindakan yang harus dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Tugas dapat memiliki berbagai bentuk dan tingkat kerumitan, mulai dari kegiatan sehari-hari yang sederhana hingga proyek yang signifikan dan rumit dalam konteks organisasi atau pendidikan. Terlepas dari variasi fokus di antara definisi-definisi ini, mereka secara kolektif mengakui tugas sebagai tindakan yang disengaja dan berorientasi pada tujuan.

b. Jenis – jenis Tugas Kuliah

Tugas kuliah adalah elemen yang sangat diperlukan dalam spektrum pendidikan yang luas, yang berfungsi sebagai hal penting untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan mendorong budaya belajar aktif

(Smith, 2020). Sejalan dengan evolusi paradigma pendidikan yang terus menerus, tugas-tugas kuliah mengalami evolusinya sendiri, dengan para ahli di bidang ini melakukan penelitian dan merumuskan sejumlah besar metodologi yang bertujuan untuk meningkatkan keampuannya.

Dengan perkembangan paradikma pendidikan berupa penugasan yang di berikan ke mahasiswa maka terdapat berbagai jenis tugas kuliah mahasiswa yang di berikan oleh dosen yaitu berupa :

1. Makalah

Dari berbagai tugas kuliah yang di berikan oleh dosen, makalah ini menjadi tugas kuliah yang sangat populer di berikan oleh dosen dalam setiap pertemuan. Makalah ini berbentuk dokumen tertulis yang memuat penjelasan dan didukung oleh unsur-unsur ilmiah. Media komunikasi yang digunakan oleh mahasiswa untuk melatih kecerdasan, melatih keterampilan menulis, dan menanamkan kebiasaan menulis (Tussolekha, 2019). Kegiatan membuat karya tulis ilmiah melalui makalah selama perkuliahan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi pada diri mahasiswa, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan dalam menghasilkan tulisan ilmiah.

Pembahasan berkisar pada makalah, yang merupakan dokumen tertulis dengan penjelasan dan unsur ilmiah. Karya tulis ini digunakan oleh mahasiswa untuk melatih kecerdasan, melatih keterampilan menulis, dan mengembangkan kebiasaan menulis serta membuat karya ilmiah selama perkuliahan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi mahasiswa.

## 2. Presentasi

Selain makalah, presentasi juga menjadi tugas wajib untuk dilakukan di kelas selama perkuliahan. Presentasi didefinisikan sebagai bentuk komunikasi yang memfasilitasi argumentasi yang logis, tepat dan kuat siswa melalui media keterampilan presentasi mereka di kelas (Hernawati & Amin, 2017). Presentasi dalam Perkuliahan adalah alat pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pesertadidik dan memfasilitasi artikulasi ide-ide mereka dalam forum dalam kelas.

Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan baik dengan suara, gambar, maupun bahasa tubuh (Hernawati & Amin, 2017). Dengan semua ini memberi tugas presentasi ini sebagai pentuk penyaluran dari hasil analisis makalah yang telah di buat sehingga apayang telah di

susun dalam makalah dapat tersampaikan oleh forum dalam kelas.

### 3. Review Jurnal atau Artikel Ilmiah

Perlu diingat bahwa materi kuliah dapat bersumber dari berbagai sumber, dan buku hanyalah salah satu pilihan. Jurnal adalah sumber lainnya yang dapat berkontribusi pada proses perkuliahan. Maka tugas awal yang sering di berikan oleh tenaga pendidik sebelum memulai perkuliahan yaitu berupa review jurnal atau artikel ilmiah.

Review jurnal merupakan proses mengevaluasi dan menganalisis terbitan berkala ilmiah. Tujuannya adalah untuk menilai kualitas, ketelitian, dan kebenaran penelitian, di samping keterkaitan jurnal dengan subjek yang dikaji (Aini, 2024; Aulia, 2023).

Dapat disimpulkan tugas mereview jurnal ini sangat penting untuk dilakukan karena dari berbagai sumber atau melakukan review jurnal ini mahasiswa dapat menambah wawasan pengetahuan, dan belajar menganalisis karya tulis ilmiah untuk meningkatkan kualitas tulisan pada tugas akhir nantinya.

### 4. Proyek atau Studi Lapangan

Dari berbagai tugas yang di berikan dosen ini tugas menjadi tugas yang sering di berikan dosen, mayoritas tugas ini di berikan kepada mahasiswa

jurusan teknik atau mahasiswa dengan jurusan yang banyak menerapkan praktik.

Penugasan proyek merupakan metode untuk memfasilitasi perolehan keterampilan akademik, selain menumbuhkan persepsi diri yang positif, dengan memungkinkan terciptanya lingkungan yang dinamis dan kondusif untuk belajar (Novitasari, 2018).

Dampak dari tugas proyek terhadap keterampilan kerja mahasiswa telah menjadi bahan perdebatan. Meskipun tugas proyek dapat berdampak positif pada keterampilan kerja, termasuk komunikasi dan kreativitas, meskipun mungkin tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kolaborasi siswa.

#### 5. Tugas UTS dan UAS

Setiap proses harus ada sebuah proses evaluasi yang dilakukan dan setiap institusi melakukan proses evaluasi yang berbeda – beda, namun setiap institusi pendidikan menerapkan evaluasi berupa Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester.

Ujian Tengah Semester (UTS) merupakan komponen integral dari kurikulum akademik untuk semua mahasiswa yang berfungsi sebagai alat evaluasi, hal penting untuk menilai kemajuan dan

prestasi belajar mahasiswa. UTS mewakili penilaian kemampuan kognitif mahasiswa setiap semester.

Ujian Akhir Semester (UAS) adalah komponen penting dari pendidikan tinggi yang harus diselesaikan oleh semua mahasiswa untuk lulus. UAS merupakan bentuk evaluasi akhir mata kuliah, dengan penekanan khusus pada aspek kognitif. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menentukan apakah mahasiswa telah memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dari program studi mereka, yaitu lulus.

#### 6. Tugas Akhir atau Skripsi

Setiap universitas menerapkan tugas wajib ini untuk seluruh mahasiswa agar mahasiswa dapat menyelesaikan studi yang diampu. Istilah “Skripsi” digunakan untuk menunjukkan karya ilmiah yang ditulis oleh mahasiswa di tingkat Strata-1 (S1). Skripsi ini mencakup temuan-temuan penelitian yang dilakukan dalam disiplin ilmu tertentu, dan membahas masalah-masalah penting yang dihadapi dalam bidang tersebut.

Adapun Tujuan utama dari penulisan skripsi adalah untuk mengembangkan sikap dan perspektif ilmiah mahasiswa, sehingga mereka dapat

menggunakan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah di dunia nyata.

## B. Penelitian Yang Relevan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji sejauh mana ChatGPT mempengaruhi proses penyelesaian tugas kuliah pada mata kuliah IPS untuk mahasiswa Tadris di Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu. Pemeriksaan menyeluruh terhadap karya-karya ilmiah yang ada mengungkapkan hubungan yang jelas antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya tentang topik terkait. Hubungan ini terutama terlihat jelas dalam penelitian penulis sendiri, yang membangun dan berkontribusi pada pengetahuan yang sudah ada di lapangan..

*Tabel 2.2  
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu*

N o.	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Alvian Eky Saputra z (2023) 'Skripsi'.	"Pengaruh Penggunaan ChatGPT Dalam Optimalisasi Proses Penulisan Skripsi	Berdasarkan hasil analisis mengenai penelitian terdahulu, hasil dari penelitian ini Studi	Persamaan yang ada dalam penelitian ini yaitu, metode yang digunakan	Perbedaan dalam penelitian ini berupa, Fokus penelitian yang berfokus

		<p>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia”</p>	<p>tersebut menemukan bahwa ChatGPT secara signifikan meningkatkan efisiensi penulisan, membantu penulisan yang cepat dan akurat, meningkatkan argumentasi dan logika, serta mengusulkan solusi yang relevan.</p>	<p>n yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif, dan membahas pengaruh penggunaan ChatGPT yang digunakan oleh mahasiswa.</p>	<p>pada Optimalisasi proses, Penulisan Skripsi</p>
2.	M. Husnaini dan	“Perspektif Mahasiswa	Berdasarkan hasil analisis	Persamaan yang ada dalam	Perbedaan yang ada

	<p>Luluk Makrifatul Madhani (2024), “Artikel Jurnal”</p>	<p>a terhadap ChatGPT dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah”</p>	<p>mengenai penelitian terdahulu, Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggabungan ChatGPT ke dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, bergantung pada siswa yang menggunakannya dengan bijak,</p>	<p>penelitian ini yaitu, berfokus pada ChatGPT untuk menyelesaikan Tugas kuliah</p>	<p>dalam penelitian ini yaitu, metode yang digunakan berupa metode kualitatif</p>
--	--	---	--	---	---

			<p>khususnya dengan menahan diri dari pengulangan yang sederhana dan berpartisipasi dalam refleksi kritis.</p>		
3.	<p>Heri Nur Cahyanto, Putri Pamungka, Octo Zulkarnain (2024), "Artikel</p>	<p>"Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Kemandirian Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Akademik</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis mengenai penelitian terdahulu, Kemandirian mahasiswa sebelum dikenalkan ChatGPT paling</p>	<p>Persamaan yang ada dalam penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan metode kuantitatif,</p>	<p>Perbedaan yang ada dalam penelitian ini yaitu, Peneliti terdahulu akan menggunakan <i>Variabel Bebas</i></p>

	Jurnal”	”	banyak pada kategori rendah, dan paling tidak mandiri. ChatGPT meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan chatGPT mempengaruhi kebebasan akademik mahasiswa.	berfokus pada ChatGPT dan Tugas Akademi Mahasisw a.	berupa Pengaruh Pengguna an ChatGPT, sedangka n <i>Variabel Terikat</i> berupa Kemandir ian Mahasisw a Dalam Penyelesa ian Tugas Akademi k
4.	Kerentika Lorenzt	“Pengaruh ChatGPT Terhadap	Minimal, dengan cara yang	Persamaaa n yang ada dalam	Perbedaa n yang ada

	<p>a Panjaitan, dkk (2024) “Artikel Jurnal”</p>	<p>Pengerjaan Tugas Kuliah Pada Mahasiswa Di Era Society 5.0”</p>	<p>mandiri. ChatGPT telah terbukti meningkatkan kemandirian siswa dalam kegiatan pendidikan. Penggunaan ChatGPT telah terbukti mempengaruhi kemandirian akademik mahasiswa selama masa studi mereka.</p>	<p>penelitian ini yaitu, sama-sama berfokus pada ChatGPT dan Tugas Akademik Kuliah.</p>	<p>dalam penelitian ini yaitu, metode yang digunakan berupa metode kuantitatif.</p>
--	---	---	--	---	---

### C. Kerangka Berpikir



*Gambar 2.1.  
Skema Kerangka Berpikir*

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa menggambarkan hubungan yang kausal atau sebab-akibat antara dua variabel utama:

1. Variabel Bebas : Pengaruh penggunaan ChatGPT, variabel ini mewakili faktor stimulan yang diduga memiliki dampak pada variabel lain. Sedangkan ChatGPT, sebagai sebuah teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan teks, diasumsikan memiliki pengaruh tertentu terhadap suatu proses atau kondisi.
2. Variabel Terikat : Penyelesaian Tugas Kuliah Mahasiswa, Variabel ini merupakan variabel akibat atau respon yang dipengaruhi oleh variabel pertama. Dalam konteks ini, penyelesaian tugas kuliah mahasiswa menjadi fokus utama yang ingin diteliti.
3. Panah yang menghubungkan kedua variabel menunjukkan arah hubungan yang dihipotesiskan, yaitu dari “Pengaruh Penggunaan ChatGPT” menuju “Penyelesaian Tugas Kuliah Mahasiswa”. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan ChatGPT/AI diduga memiliki pengaruh

langsung terhadap cara mahasiswa menyelesaikan tugas kuliah.

#### **D. Hipotesisi Penelitian**

Secara etimologis hipotesis berasal dari kata “*Hypo*” dan “*Thesis*”. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* berarti pendapat. Dari kedua kata itu dapat diartikan bahwa hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya bahwa hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentang kebenarannya, masih harus diuji lebih dahulu dan karena bersifat sementara atau dugaan awal.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2005), hipotesis didefinisikan sebagai asumsi atau dugaan mengenai fenomena tertentu, yang digunakan untuk menjelaskan data yang diamati. Istilah “hipotesis statistik” digunakan ketika asumsi awal atau dugaan dibuat dengan fokus khusus pada nilai-nilai parameter populasi (Sudjana, 2005).

Penelitian ini menggunakan satu variabel dependen (Y) dan satu variabel independen (X), yang semuanya menggunakan data skala. Para peneliti menggunakan program SPSS for Windows untuk menganalisis data. Tahap selanjutnya adalah perumusan atau pengajuan hipotesis teori yang akan menjalani prosedur pengujian hipotesis.

Dalam proses ini, ada dua hasil yang mungkin terjadi: menerima atau menolak. Hal ini didasarkan pada fakta-fakta yang terungkap. Ada hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan

tidak ada perbedaan dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan ada perbedaan yang signifikan. Ada dua jenis tes yang digunakan: tes yang menyatakan kondisi yang sama ( $H_0$ ) dan tes yang menyatakan kondisi yang berbeda ( $H_a$ ). Aturan yang digunakan adalah:

Jika nilai sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak ( $H_a$  digunakan)

Jika nilai sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima ( $H_0$  digunakan)

$H_0$  : Tidak ada pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Penyelesaian Tugas Mahasiswa Progam Studi Tadris IPS Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

$H_a$  : Terdapat Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Penyelesaian Tugas Mahasiswa Progam Studi Tadris IPS Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.