

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini dunia sudah memasuki fase revolusi industri yang keempat atau disebut juga dengan istilah revolusi industri 4.0. Fase ini dimulai pada awal abad 21 dan ditandai dengan berkembangnya teknologi yang sangat masif. Ini berakibat pada segala kebutuhan manusia yang bisa didapat dengan lebih efektif dan efisien, sehingga mampu mendorong terciptanya inovasi-inovasi baru. Kehidupan di abad 21 juga ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital yang selalu beriringan dengan pemenuhan kebutuhan manusia. Perubahan sistem analog yang lebih dominan memanfaatkan tenaga manusia berevolusi menjadi sistem digital yang biasa disebut juga dengan proses digitalisasi.

Digitalisasi mengacu pada proses mengubah segala bentuk informasi (seperti teks, suara, gambar, video, dan data lainnya dari berbagai sumber) menjadi format digital. (Machekhina, 2017, hlm. 2). Digitalisasi memungkinkan kita untuk mengakses informasi dan kebutuhan-kebutuhan lain dalam bentuk digital, sehingga memungkinkan akses yang lebih cepat. Adanya fenomena digitalisasi merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 ini. Dalam implementasinya, proses digitalisasi tidak terlepas dari penggunaan komputer. Komputer dapat dikatakan sebagai ujung tombak lahirnya digitalisasi. Sejak penemuannya pada pertengahan abad 20, pemrosesan, pengolahan, dan penyimpanan data/informasi dapat dilakukan secara digital. Sehingga ruang digital semakin dibutuhkan karena dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat.

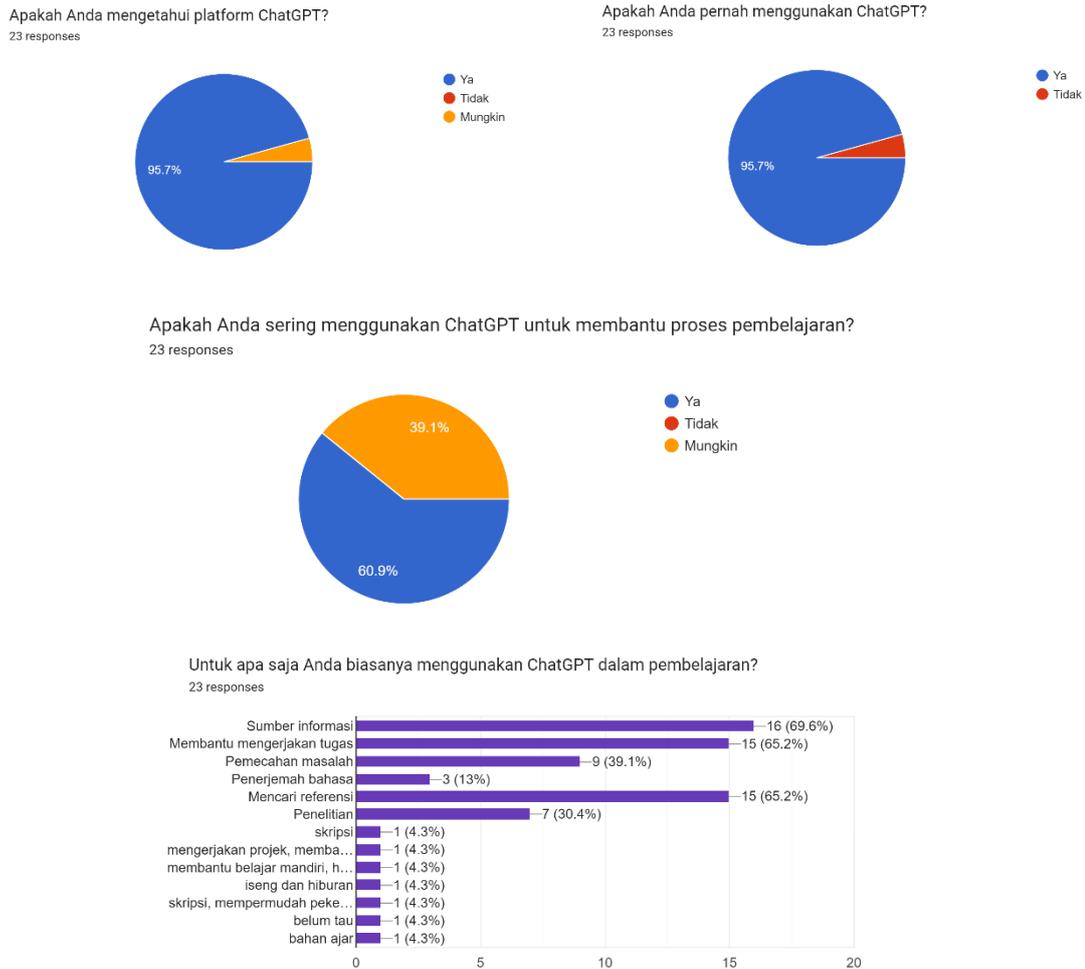
Tingginya kebutuhan ruang digital sejalan dengan meningkatnya penggunaan internet. Selain komputer, internet merupakan salah satu elemen kunci munculnya digitalisasi. Menurut Siberio (dalam Ginting, dkk 2022) internet diartikan sebagai jaringan komputer yang menghubungkan antar komputer secara global. Banyak inovasi tercipta dari penggunaan internet dan komputer. Media komunikasi, media sosial, situs web penyedia informasi, teknologi *cloud*, dan *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan merupakan contoh-contoh inovasi yang hadir berkat adanya internet dan komputer. Seiring meningkatnya kebutuhan dalam memproses data di abad ini, AI dinilai sangat memberikan kemudahan kepada manusia karena

mampu meningkatkan kualitas, efisiensi, dan akurasi dalam pemrosesan data. Dengan demikian, AI dapat membantu manusia untuk mengambil keputusan dengan cepat. Beberapa produk AI yang sering digunakan adalah mesin pencari, asisten virtual, pendeteksi suara dan gambar, sistem rekomendasi, dan *chatbot*. Secara sadar atau tidak, produk-produk tersebut sudah menjadi bagian kehidupan manusia untuk menjalankan aktivitas sehari-hari.

Salah satu AI yang sedang menjadi perbincangan akhir-akhir ini adalah ChatGPT. Produk AI yang dikembangkan oleh perusahaan OpenAI ini mampu menghasilkan informasi sangat cepat dengan penyampaian yang lebih mudah dipahami oleh bahasa manusia. ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*) semula dikenalkan pada tahun 2018 dengan model pertama bernama ChatGPT-1. Hingga saat ini ChatGPT semakin berkembang pesat karena dinilai menunjukkan potensi yang besar dalam berbagai bidang. ChatGPT telah menimbulkan kontroversi karena merupakan AI pertama yang mampu berkomunikasi dengan penggunanya mengenai berbagai topik dengan bahasa yang beragam (Bollen dkk, 2023, hlm. 223)

Dengan kemampuan yang disajikan ChatGPT, produktivitas manusia tentunya berpotensi meningkat. Berbeda dengan mesin pencari pada umumnya, ChatGPT bekerja secara otomatis dengan menghasilkan respon yang didasari pada ribuan sumber di internet (Liebrenz dkk, 2023, hlm. 105). ChatGPT bekerja menggunakan teknologi kecerdasan buatan dengan cara memproses data dari jutaan artikel dan sumber-sumber publik di internet yang sudah terkumpul pada proses *pre-training*. Data diolah melalui algoritma pembelajaran mesin untuk melakukan representasi bahasa yang lebih abstrak dan menyeluruh, sehingga mampu menghasilkan output berupa teks yang terstruktur dan informatif (diakses openai.com/blog/chatgpt).

Dengan kemudahan informasi yang disajikan, ChatGPT mampu dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Menurut studi yang dilakukan oleh UBS, pada Bulan Januari 2023 ChatGPT diperkirakan telah mencapai 100 juta pengguna aktif (Hu, 2023). ChatGPT tentunya merambah juga penggunaannya pada kalangan mahasiswa. Peneliti melakukan studi pendahuluan kepada beberapa mahasiswa aktif Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia secara acak mengenai pemanfaatan ChatGPT.



Gambar 1.1 Hasil Survei Penggunaan ChatGPT

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas dapat dilihat bahwa hampir seluruh responden menyatakan bahwa mereka mengetahui platform ChatGPT dan pernah menggunakannya. Bahkan, sebagian besar memanfaatkan ChatGPT untuk kebutuhan pembelajaran. Mahasiswa paling banyak memanfaatkan ChatGPT sebagai sumber informasi, membantu mengerjakan tugas, dan mencari referensi. Melalui pemanfaatan ChatGPT, berbagai kebutuhan pembelajaran mahasiswa dapat terpenuhi. Dengan demikian, ChatGPT mampu mengoptimalkan kualitas pembelajaran karena efektivitas dan efisiensi pembelajaran meningkat. Dalam hal ini, ChatGPT berperan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar didefinisikan sebagai segala bentuk sumber pendukung yang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, termasuk *support system*, materi, dan lingkungan pembelajarannya (Seels & Richey, 1994). Kemudian, AECT

(*Association for Educational Communication and Technology*) pada tahun 1994 menyebutkan sumber belajar dibagi menjadi enam komponen diantaranya pesan, orang, materi, alat, metode, lingkungan. ChatGPT merupakan salah satu sumber belajar, karena di dalamnya mencakup informasi/pesan berupa teks yang dapat membantu mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Sumber belajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (1) *by design*, yakni secara khusus untuk kepentingan pembelajaran; dan (2) *by utilization*, yakni tidak secara khusus dikembangkan untuk pembelajaran, namun dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dalam hal ini, ChatGPT termasuk ke dalam sumber belajar *by utilization* karena tidak dirancang khusus untuk pembelajaran namun bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran tentunya memberikan kemudahan kepada para mahasiswa karena sangat praktis serta dapat diakses kapan pun di mana pun. Dengan kemudahan yang ditawarkan, ChatGPT mampu memberikan produktivitas pembelajaran sehingga efektivitas pembelajaran akan meningkat. Hal tersebut sesuai dengan salah satu tujuan pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, kemudahan, dan pembelajaran yang menyenangkan (Abdullah, 2012, hlm. 219).

Selain sumber belajar, ChatGPT juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena informasi dikemas sekaligus disajikan melalui platform itu sendiri. Beberapa prinsip media pembelajaran menurut Gerlack dan Ely (dikutip dari Cahyadi, 2019, hlm. 53-56) adalah kesesuaian, kejelasan sajian, mudah diakses, mudah dijangkau, dan interaktif, ChatGPT mampu menyajikan pesan/informasi dengan memenuhi prinsip-prinsip tersebut.

Informasi yang disajikan ChatGPT mampu memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa saat proses pembelajaran. Sebagai sumber belajar, tentu ChatGPT memenuhi kriterianya karena memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk saat ini, ChatGPT hanya menggunakan data teks yang dibangun di internet hingga tahun 2021, meskipun ChatGPT mengklaim bahwa ia tetap mampu menghasilkan informasi yang belum tercatat atau terjadi pada 2021, teknologi secanggih apapun memungkinkan adanya kesalahan. Salah satu kesalahannya adalah informasi yang disajikan tidak relevan dan akurat sehingga

dapat menurunkan kualitas informasinya karena tidak sesuai informasi yang dibutuhkan mahasiswa ketika belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tian, dkk (2023) untuk memvalidasi kelebihan dan kekurangan ChatGPT, yang menunjukkan bahwa seorang desainer dapat memperoleh pengetahuan yang ditargetkan dari berbagai domain, tetapi kualitas pengetahuan yang diperoleh sangat bergantung pada *prompt*. Jadi tidak semua kualitas informasi yang diberikan ChatGPT relevan dan akurat.

Penelitian lain yang dilakukan Baidoo-Anu dan Ansah (2023) menyimpulkan bahwa penulis merekomendasikan ChatGPT untuk dimanfaatkan dalam memaksimalkan proses pembelajaran, para pembuat kebijakan, peneliti, pendidik, dan pakar teknologi dapat bekerjasama untuk mendiskusikan perkembangan AI generatif ini dapat digunakan dengan konstruktif untuk meningkatkan pendidikan dan mendukung pembelajaran siswa.

Beragamnya pendapat dan hasil penelitian dari berbagai pihak ini menjadi salah satu hal yang menarik untuk diteliti. Penelitian mengenai persepsi ChatGPT menurut mahasiswa dirasa penting untuk dilakukan, mengingat ChatGPT ini sangat potensial untuk memenuhi kebutuhan sumber belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan. Positif tidaknya persepsi mahasiswa mengenai suatu sumber belajar akan mendorongnya untuk memanfaatkan sumber belajar sesuai persepsi tersebut. Selain itu, minimnya penelitian yang berkaitan dengan platform ChatGPT menjadi alasan lain peneliti untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah umum, yaitu Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar?

Secara khusus rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kepraktisan platform ChatGPT sebagai sumber belajar?

2. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar terkait kualitas informasi yang disajikan?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar dalam efektivitas pembelajaran?
4. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar terkait bahan ajar dan media pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap kepraktisan platform ChatGPT sebagai sumber belajar.
2. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar terkait kualitas informasi yang disajikan.
3. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar dalam efektivitas pembelajaran.
4. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar terkait bahan ajar dan media pembelajaran.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah bahan kajian pada platform ChatGPT sebagai sumber belajar dan memperluas wawasan dan pengetahuan, serta diharapkan mampu memperkuat teori-teori yang sudah ada sebelumnya dan sumber informasi bagi peneliti serupa di masa mendatang.

1.4.2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan dan wawasan baru bagi peneliti, serta mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dalam penelitian ini sebagai bentuk kajian pada persepsi mahasiswa terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar digital.

2) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi bagi mahasiswa dan mendorong kemampuannya dalam menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar sebaik mungkin untuk pemenuhan kebutuhan pembelajaran.

3) Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah sumber informasi dan bahan kajian keilmuan, khususnya tentang penggunaan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi pertimbangan dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai sumber belajar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi mencakup sistematika penulisan skripsi sebagaimana tertulis pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, yang terdiri dari lima bab diantaranya:

Bab I: Pendahuluan. Ini merupakan bab awal yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka. Ini merupakan bab berisi penjelasan konteks terhadap topik dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Beberapa hal tercakup pada bab ini adalah konsep, teori, dan model mengenai ChatGPT, sumber belajar, dan pembelajaran.

Bab III: Metode Penelitian. Bab ini bersifat prosedural dan berisi penjelasan pola paparan dalam penelitian ini. Bab ini berisi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV: Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi dua bagian utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data berdasarkan urutan rumusan masalah penelitian, (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Ini merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian, serta pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari penelitian ini.