

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seluruh aktivitas manusia pada dasarnya membutuhkan suatu informasi, yang mana informasi dapat diperoleh dalam berbagai bentuk seperti tulisan, gambar atau tanda yang diambil dari pengalaman manusia dan proses belajar itu sendiri, yang dapat dimanfaatkan setelah proses interpretasi. Hal tersebut sejalan pendapat ahli yakni Gordon B. Davis (dalam Zen, 2021) berpendapat bahwa: informasi merupakan data hasil proses pengolahan menjadi hal penting bagi penerima serta memiliki nilai nyata atau nilai penting dalam pengambilan keputusan yang diperlukan saat ini atau yang akan datang.

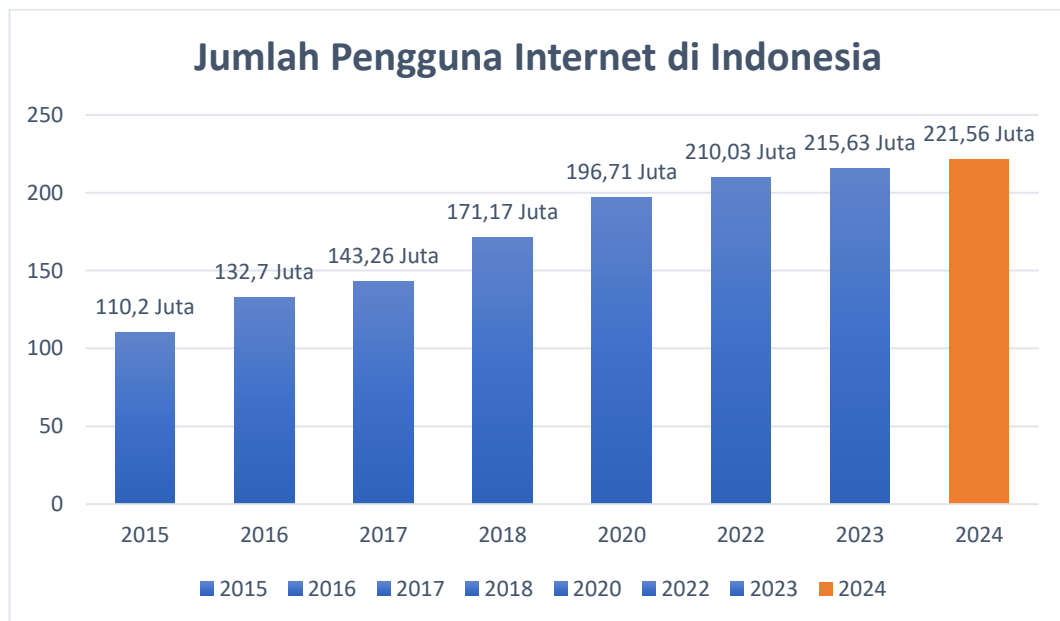
Pencarian suatu informasi erat kaitannya dengan bagaimana upaya dari seseorang dalam mendapatkan data dan informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Dalam proses pencarian informasi, pada umumnya seseorang mencari informasi dengan memanfaatkan sumber tercetak seperti buku, koran, dan media informasi tercetak lainnya, serta mengakses media informasi yang terintegrasi dengan internet untuk mendapatkan informasi tersebut.

Proses perilaku pencarian informasi seseorang dimulai ketika seseorang menyadari diperlukannya suatu informasi dalam menyelesaikan suatu masalah atau mengatasi suatu masalah. Seseorang akan selalu mencari informasi agar terpecahkannya suatu permasalahan atau segala tantangan yang dihadapi, terjawabnya suatu pertanyaan. Dalam hal ini, perpustakaan adalah pusat informasi yang banyak dimanfaatkan oleh seseorang dari berbagai kalangan untuk mengakses informasi. Namun, pada saat ini yang mana teknologi yang semakin canggih, seseorang kebanyakan beralih ke internet untuk mengakses berbagai kebutuhan informasi, yang mana dilatarbelakangi karena kemudahan dan kecepatan dalam hal memberikan informasi (Lestari, 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar pada cara berfikir manusia. TIK memberikan akses yang lebih luas dan cepat ke informasi yang dibutuhkan. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memaparkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta orang pada 2024. Angka ini meningkat

dibandingkan periode sebelumnya sebanyak 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah ini naik 2,67% dari periode sebelumnya sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total penduduk Indonesia sebanyak 275,77 juta jiwa. Penggunaan internet di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2018, tingkat penggunaan internet domestik mencapai 64,8% dan meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2019-2020. Kemudian, pada tahun 2021-2022, tingkat penetrasi internet kembali meningkat. Kali ini, tingkat penetrasi mencapai 77,02% hingga 80% pada 2022-2023.

Berdasarkan hasil survei tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia sehingga masyarakat Indonesia sudah semakin melek dengan internet.



Grafik 1. 1 Jumlah Penduduk Indonesia Terkoneksi Internet

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024)

Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sering dimanfaatkan oleh setiap individu, terintegrasi oleh internet sehingga orang-orang dapat memenuhi kebutuhan informasinya melalui sumber informasi yang terhubung pada internet. Pada saat ini, orang-orang yang terdiri dari berbagai kalangan baik dari segi usia maupun pekerjaan, sangatlah bergantung pada informasi yang tersedia oleh sumber yang berasal dari internet. Berikut merupakan data persentase pengguna internet

Muhamad Salwan Syahrianda, 2024

PERILAKU PENCARIAN INFORMASI SISWA MELALUI SISTEM PENCARIAN BERBASIS CHATGPT DI SMA NEGERI 2 CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan kelompok pekerjaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Munti & Syaifuddin pada tahun 2020 dengan judul “Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan”.

Tabel 1. 1 Persentase Pengguna Internet

Pekerjaan	Persentase
Mahasiswa	90,20 %
Pelajar	70,90 %
Pekerja	58,35 %
Ibu Rumah Tangga	32,26 %
Lainnya	6,85 %

(Sumber: Munti & Syaifuddin, 2020)

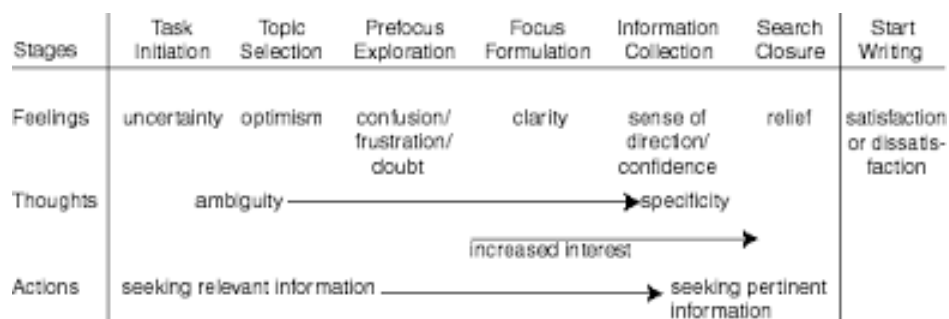
Dari data tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa penggunaan TIK, khususnya internet sudah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Berdasarkan data tersebut, terdapat fakta jika penggunaan internet sangatlah tinggi dibidang Pendidikan, dimana para mahasiswa (90,20%) dan pelajar (70,90%) memanfaatkan internet sebagai media dalam memenuhi kebutuhan informasinya (Munti & Syaifuddin, 2020).

Akibat adanya perkembangan ini tentu saja dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan pencarian informasi dalam rangka pemenuhan kebutuhan informasinya. Kebutuhan informasi seseorang akan terpenuhi yaitu melalui sistem membaca melalui media yang digunakannya. Media tersebut memiliki fungsi sebagai salah satu perangkat pemenuh kebutuhan informasi (Puspita & Samatan, 2022).

Saat ini masyarakat mengalami perubahan pencarian informasi dari media cetak hingga cenderung menggunakan media daring. Tak terkecuali siswa yang sedang mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan dan sangat membutuhkan informasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, terutama ketika sedang mengerjakan tugas sekolah dan membuat karya ilmiah.

Melakukan penelusuran informasi terkait dengan tugas dan karya tulis yang referensinya tersedia secara daring.

Kegiatan pencarian informasi memerlukan kemampuan dan strategi dalam melakukan penelusuran agar dapat memudahkan pencarian informasi dan memperoleh informasi berkualitas yang relevan dengan informasi yang dicari. Kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki siswa mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku pencarian informasi. Beberapa ilmuwan telah menuliskan indikator perilaku pengguna dalam mengakses informasi, termasuk teori model enam tahap pencarian proses pencarian informasi yang dikemukakan oleh Khulthau. Khulthau mendefinisikan jika terdapat enam tahapan dalam proses pencarian informasi yakni: Pada tahun 1993, Kuhlthau mengembangkan model *information search process* (ISP). Model tersebut mencakup perasaan, pikiran, tindakan, dan strategi manusia melalui enam tahap: (1) inisiasi tugas, (2) pemilihan topik, (3) eksplorasi, (4) perumusan fokus, (5) pengumpulan informasi, dan (6) penutup.



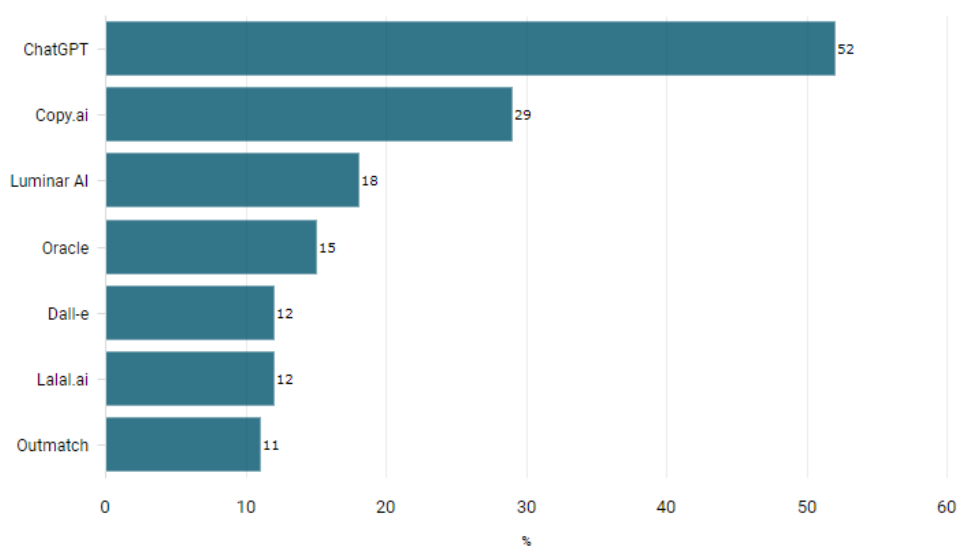
Gambar 1. 1 Tahapan Information Search Process

(Sumber: Kumar Kundu, 2017)

Akibat adanya perkembangan Teknologi dan Informasi memberikan pengaruh terhadap seseorang dituntut untuk memiliki kompetensi pada penggunaan internet sebagai media informasi digital. Kompetensi tadi mencakup pengetahuan aneka ragam aplikasi yang tersedia di internet serta keterampilan teknis terhadap pemanfaatan perangkat media digital.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Krisnawati, dkk. Pada tahun 2021 dengan judul “Perilaku Pencarian Informasi Menggunakan *Search Engine* Google Oleh Siswa SMAN Sumatera Selatan Berdasarkan Teori Khultau” disimpulkan bahwa perilaku pencarian informasi Siswa SMAN Sumatera Selatan dalam menggunakan search engine google pada umumnya siswa melakukan keenam dari tahap-tahap pencarian informasi menurut teori kuhlthau saat menggunakan *search engine* google. Namun dalam melakukan pencarian terdapat kendala yakni sering ditemukan informasi yang tidak relevan, adanya ketergantungan pada signal dan juga paket data serta informasi yang dicari kurang lengkap.

Seiring berjalannya waktu, Penggunaan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* semakin diminati oleh pengguna internet dunia belakangan ini. Yang mana aplikasi AI dinilai dapat membantu menyelesaikan pekerjaan manusia dengan lebih cepat dan efisien. Hangatnya kemunculan ChatGPT di internet tentu masuk ke dalam linimasa internet di Indonesia. Penggunaan ChatGPT di Indonesia, sebagai sebuah *AI open source* di internet, mulai cukup banyak digunakan. Laporan hasil survey yang dilakukan oleh Populix, ChatGPT menjadi platform AI yang paling banyak digunakan di Indonesia (Naurah, 2023).



Grafik 1. 2 Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia

(Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/> , 2023)

Populix mengadakan survei secara daring pada April 2023 terhadap 530 responden dari berbagai kalangan di Indonesia dari total 1.014 responden yang terlibat. Proporsi responden tercatat seimbang yaitu perempuan dan laki-laki masing-masing 50%. Mayoritas responden berasal dari pulau Jawa (76%), diikuti pulau Sumatra (14%), dan pulau lainnya (10%). Responden berasal dari kelompok usia 17-55 tahun, didominasi oleh kelompok usia 17-15 tahun (51%), disusul kelompok usia 26-35 tahun (33%). Berdasarkan hasil survei Populix, hampir setengah atau 45% Masyarakat sudah menggunakan AI dalam membantu pekerjaannya.

Berdasarkan data pada Grafik 1.2 survei tersebut, ChatGPT merupakan aplikasi AI yang paling banyak digunakan di Indonesia. Tercatat, sebanyak 52% responden telah menggunakan platform AI generatif tersebut.

Skjuve (2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa sebagian besar pengguna ChatGPT (152 orang; 78%) melaporkan mendapatkan pengalaman baik setelah menggunakan ChatGPT dalam beberapa konteks tertentu - misalnya, dalam konteks kehidupan sehari-hari (23 orang; 12%), pekerjaan pengetahuan (*knowledge work*) (28 orang; 14%), pengembangan perangkat lunak (21 orang; 11%), kegiatan kreatif (30 orang; 15%), pendidikan (9 orang; 5%), kesehatan (8 orang; 4%), lalu motif mayoritas penggunaan ChatGPT terbanyak adalah untuk mendapatkan informasi melalui ChatGPT (41 orang; 21%) (Skjuve, Følstad, dkk., 2023).

Skjuve dalam penelitian lainnya mengidentifikasi bahwa setidaknya terdapat enam motif utama mengapa seseorang menggunakan ChatGPT, diantaranya motif produktivitas, motif kebaruan (*novelty*), motif kerja kreatif, motif pembelajaran dan pengembangan, motif hiburan, serta motif interaksi dan dukungan sosial (Skjuve, Petter, dkk., 2023).

Tabel 1. 2 Motif penggunaan ChatGPT

Kategori	Deskripsi
Produktivitas	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan produktivitas dalam berbagai cara. Hal ini dapat berhubungan dengan pengambilan informasi (<i>information retrieval</i>) yang cepat dan mudah, pembuatan teks atau dukungan penulisan, atau dalam pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan kode atau mengidentifikasi masalah <i>coding</i> .
Kebaruan (<i>novelty</i>)	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT karena rasa ingin tahu mengenai teknologinya — sering kali dipicu oleh sensasi sosial atau minat terhadap AI. Memahami cara kerja ChatGPT yang dapat digunakan saat ini dan di masa depan juga menjadi faktor motivasi.
Hiburan	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk hiburan. Baik sendiri, dengan meminta ChatGPT memberikan respons lucu, atau bersama orang lain—sebagai sebuah aktivitas kolaboratif.
Kerja Kreatif	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk memfasilitasi karya kreatif. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat ChatGPT menghasilkan teks kreatif yang dapat diterapkan oleh peserta sebagai titik awal atau untuk menghasilkan ide.
Pembelajaran dan Pengembangan	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan pembelajaran. ChatGPT digunakan untuk menjawab pertanyaan terkait sekolah, menawarkan struktur dan argumen dalam tugas, atau meningkatkan pemahaman dengan menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami.

Interaksi dan Dukungan Sosial	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk interaksi sosial atau untuk memenuhi kebutuhan sosial. ChatGPT dipandang sebagai mitra percakapan yang baik, tempat untuk mengatasi masalah kesehatan mental, melawan rasa kesepian, atau mengajukan pertanyaan pribadi tanpa dihakimi.
Lainnya	Termotivasi untuk menggunakan ChatGPT untuk memberikan struktur dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari. ChatGPT digunakan untuk memberikan saran makan malam, mengatur perencanaan diet, atau mengatur perjalanan. Beberapa menyebutkan menggunakannya dengan tujuan menghasilkan uang atau untuk pengembangan diri.

Sumber: (Skjuve, Petter, dkk., 2023)

. Keberadaan AI ChatGPT sebagai sebuah AI *open source* di internet dengan terobosannya memberikan berbagai cara pandang baru tentang mendapatkan informasi. Maka dari itu perlu adanya pemahaman tentang cara siswa berinteraksi dengan ChatGPT untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka dalam konteks Pendidikan dan informasi.

Dengan adanya AI ChatGPT tersebut merupakan sebuah tantangan juga yang harus dihadapi pada bidang Pendidikan dimana bagaimana sekolah dan civitas akademika menyikapi maraknya penggunaan AI pada kegiatan pembelajaran. Apakah harus berdamai (berdampingan dengan perkembangan teknologi tersebut) atau membatasi penggunaan AI?

SMA Negeri 2 Cianjur dalam pembelajarannya, menerapkan kurikulum merdeka pada level Mandiri, Berubah sejak tahun 2021 dan Iklim Kebinekaan menjadi indikator dengan pencapaian terbaik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Januari 2024, peneliti melakukan kunjungan langsung ke Lokasi penelitian. Menurut Ibu Hj. Neneng Winarni, S.Pd. selaku wakasek urusan kurikulum, kurikulum ini mengedepankan pembelajaran intrakulikuler yang beragam. Pada kurikulum ini, siswa dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan minat dan kompetensinya dengan harapan dapat memaksimalkan proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Kemudian, memberikan

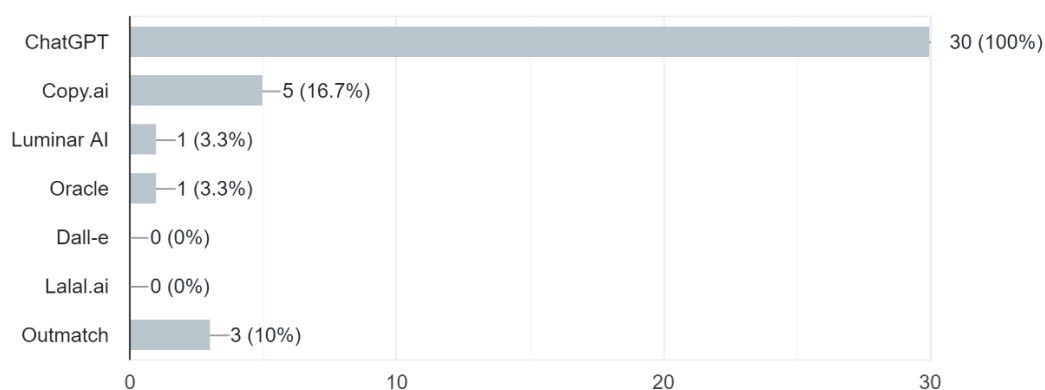
Muhamad Salwan Syahrianda, 2024

PERILAKU PENCARIAN INFORMASI SISWA MELALUI SISTEM PENCARIAN BERBASIS CHATGPT DI SMA NEGERI 2 CIANJUR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebebasan pada guru dalam memilih perangkat ajar sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, Sekolah selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini juga melakukan survey pendahuluan (*preliminary survey*) untuk mengetahui bagaimana penggunaan ChatGPT di lingkungan SMA Negeri 2 Cianjur. Berikut merupakan:



Grafik 1. 3 Penggunaan Aplikasi AI di SMA Negeri 2 Cianjur

(Sumber: Konstruksi Peneliti, 2024)

Pada data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mengenal dan menggunakan ChatGPT dalam kegiatan pembelajarannya. Melihat fakta yang ada di lapangan, pencarian informasi di lingkungan SMAN 2 Cianjur yaitu siswa melakukan pencarian informasi terjadi dikarenakan menyadari bahwa ia membutuhkan informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Media yang digunakan beragam baik tercetak maupun noncetak. Berdasarkan diskusi dengan kurikulum Sekolah yang dilakukan pada 25 Januari 2024, menurut pengamatan para guru selama pembelajaran, Siswa cenderung menggunakan media internet dengan media digital atau noncetak untuk melakukan pencarian informasi dibandingkan dengan media tercetak. Kemudian dengan beragamnya platform yang dimanfaatkan oleh para siswa, terdapat platform yang digunakan juga yaitu ChatGPT. Namun berbanding terbalik dengan hasil diskusi dengan koordinator perpustakaan sekolah tersebut, bedasarkan hasil diskusi, Siswa ketika berkunjung ke perpustakaan

Muhamad Salwan Syahrianda, 2024

PERILAKU Pencarian Informasi Siswa Melalui Sistem Pencarian Berbasis ChatGPT Di SMA Negeri 2 Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cenderung lebih memilih koleksi tercetak meskipun telah disediakan koleksi noncetak berupa *e-book* ataupun media lainnya.

Berkaitan dengan penggunaan ChatGPT di lingkungan sekolah, berdasarkan diskusi dengan pihak kurikulum sekolah, untuk kemampuan pemanfaatan teknologi, siswa dinilai sudah mahir memanfaatkan media-media digital yang tersedia di Internet meskipun ada perbedaan tingkat mahir dari setiap siswanya. Kemudian diharapkan untuk para pengajar dapat bijak membuat peraturan dalam kegiatan pembelajarannya yaitu dengan membatasi penggunaan AI tersebut dimana AI ini digunakan hanya sebagai penunjang saja atau digunakan disaat penting dan genting saja. Hal tersebut dinilai karena dengan adanya ChatGPT tersebut siswa akan minim usaha karena adanya kemudahan dengan adanya AI tersebut.

Berdasarkan latarbelakang diatas, penelitian ini memiliki cakupan penelitian diantaranya Perilaku pencarian Informasi Siswa dalam memenuhi kebutuhan informasi, serta bagaimana langkah pemanfaatan platform ChatGPT untuk memenuhi kebutuhan informasinya berdasarkan model *information search process*. Dalam hal ini, diajukan penelitian dengan judul ***PERILAKU PENCARIAN INFORMASI SISWA MELALUI SISTEM PENCARIAN BERBASIS CHATGPT DI SMA NEGERI 2 CIANJUR.***

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka peneliti merumuskan masalah terbagi dalam dua bentuk yaitu rumusan masalah umum dan khusus, sebagai berikut:

1.2.1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana perilaku pencarian informasi Siswa SMA Negeri 2 Cianjur dalam mencari informasi menggunakan *platform* ChatGPT?

1.2.2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana perencanaan tindakan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT?

2. Bagaimana pelaksanaan tindakan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT?
3. Bagaimana pengamatan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT?
4. Bagaimana refleksi dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Penelitian Umum

Mengetahui perilaku pencarian informasi Siswa SMAN 2 Cianjur dalam mencari informasi menggunakan *platform* ChatGPT

1.3.2. Tujuan Penelitian Khusus

1. Mengetahui perencanaan tindakan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT.
2. Mengetahui pelaksanaan tindakan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT.
3. Mengetahui hasil atau dampak dari tindakan dalam melakukan pencarian informasi menggunakan *platform* ChatGPT.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dirumuskan secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan terutama bagi para Peneliti selanjutnya yang memiliki topik yang berkaitan. Selain itu, diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai perilaku pencarian informasi khususnya di lingkungan Sekolah Menengah Atas.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai kebutuhan informasi dan perilaku pencarian informasi Siswa maupun umum terhadap ChatGPT, serta dapat mengkaji lebih dalam terkait pencarian informasi yang tidak dibahas pada penelitian ini.
2. Bagi Sekolah SMAN 2 Cianjur
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi Guru maupun Siswa mengenai bagaimana mencari informasi yang dibutuhkannya, dan juga diharapkan dapat menambah pengetahuan. Serta menjadi gambaran bagi sekolah terkait pengembangan fasilitas yang mendukung dalam pemenuhan kebutuhan informasi bagi para Siswa.
3. Bagi Kalangan Civitas Akademik
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menunjang kegiatan akademik diantaranya sebagai referensi penelitian yang memiliki topik yang sejenis.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi skripsi yang dibuat, merujuk pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia yang diterbitkan pada tahun 2019. Karya tulis ini disusun dalam beberapa BAB yang dimana setiap Bagiannya memiliki karakteristiknya masing-masing. Berikut merupakan gambaran dari struktur organisasi penyusunan pada penelitian ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bagian pendahuluan ini berisikan latar belakang yang dimana hal tersebut sebagai gambaran fenomena yang terjadi terkait dengan judul, serta hal yang mendasari pengangkatan dari judul penelitian ini. Kemudian, pada bab ini terdapat juga rumusan masalah yang menjadi identifikasi terkait permasalahan yang akan diteliti. Dalam bab ini juga terdapat tujuan, manfaat, dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab kajian pustaka didalamnya terdapat teori-teori dan kajian-kajian yang berkaitan dengan topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini didalamnya berisi mengenai metode penelitian digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya, yaitu terdiri desain penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan proses lainnya yang mendukung dalam pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Bab IV ini berisi temuan informasi yang didapat oleh peneliti dan pembahasan mencakup deskripsi hasil temuan penelitian dan juga pembahasan hasil penelitian.

BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Pada Bab ini berisikan uraian mengenai simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, serta bagaimana implikasinya serta rekomendasi berkaitan dengan judul, baik bagi peneliti, objek penelitian, serta para peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pembahasan yang diangkat pada judul tersebut.