

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang dengan seiring waktu. Perkembangan tersebut telah memberikan pengaruh terhadap kehidupan salah satunya kemajuan teknologi. Teknologi yang semakin canggih mempermudah kebutuhan manusia menjadi lebih efektif dan efisien yang memberikan dampak besar dengan tenaga yang minim. Teknologi yang sedang digunakan pada zaman sekarang yaitu sistem cerdas, sistem cerdas merupakan sistem yang meniru kecerdasan manusia dan memanfaatkan kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan atau yang dikenal *Artificial Intelligence* merupakan perkembangan dalam bidang ilmu komputer yang berfokus pada sistem yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, termasuk dalam pengambilan keputusan yang setara dengan pola pikir manusia. Keberadaan *Artificial Intelligence* telah memberikan kontribusi besar dalam memecahkan masalah di berbagai bidang, termasuk mengidentifikasi keputusan melalui data yang telah diproses. Selain itu *Artificial Intelligence* dapat menganalisis data dengan cepat dan memegang peranan penting yang dapat meningkatkan kecerdasan manusia. Menurut (Sobron Yamin, 2021) *Artificial Intelligence* merupakan suatu ilmu yang menggabungkan ilmu komputer dan teknik untuk merancang perangkat lunak untuk menyelesaikan pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir manusia. *Artificial Intelligence* (AI) adalah langkah untuk menciptakan komputer, robot, aplikasi atau program yang bekerja secara cerdas, layaknya seperti manusia.

Artificial Intelligence (AI) dalam dunia Pendidikan sangat berpartisipasi salah satunya sebagai alat untuk menunjang pengembangan pengetahuan dalam pembelajaran dan dapat memberikan informasi. Di era global yang terus berkembang, dunia Pendidikan dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu Pendidikan. Hal ini terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi AI dalam pembelajaran sudah banyak dipakai diantaranya ChatGPT, Quillbot, Grammarly dan aplikasi-aplikasi yang lainnya.

Salah satu AI yang sedang tren akhir-akhir ini yaitu ChatGPT. ChatGPT merupakan perusahaan yang dikembangkan oleh OpenAI untuk menghasilkan informasi secara otomatis berupa jawaban dari sumber internet. ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*) adalah suatu robot yang dapat dimanfaatkan *Artificial Intelligence* untuk berinteraksi dan dapat membantu dalam mengerjakan tugas (Faiz *et al.*, 2023).

Dengan kemudahan informasi yang diberikan ChatGPT, produktivitas manusia menjadi meningkat. Berbeda dengan aplikasi lainnya, ChatGPT bekerja secara otomatis dengan hasil berdasarkan sumber internet sehingga jawaban yang digunakan sudah diproses. Keberadaan ChatGPT dapat memberikan para peneliti dan ilmuwan dalam menulis karya ilmiah. Khususnya, chatbot ini berfungsi sebagai alat yang berguna dalam penulisan ilmiah dengan membantu para peneliti dan ilmuwan dalam menyusun materi, membuat draft awal, dan/atau melakukan revisi (Salmi *et al.*, 2023). ChatGPT dapat digunakan diberbagai tujuan akademis, termasuk dalam sistem tanya jawab yang mampu memberikan jawaban-jawaban yang relevan dan menyediakan informasi berdasarkan pertanyaan pengguna. Selain itu ChatGPT dapat menanggapi percakapan antara pengguna dengan mesin layaknya komunikasi dua arah yang jawabannya disepadankan dengan pertanyaan yang dituliskan. Mesin ini menggunakan bahasa natural dengan kata yang terstruktur dengan baik, menjaga koherensi antara kata atau kalimat, serta mampu mengingat percakapan sebelumnya. Dengan demikian, ChatGPT dapat mengintensifkan kualitas pembelajaran dalam mendukung produktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, ChatGPT berperan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar merupakan upaya individu untuk kepentingan dalam belajar. Sumber belajar dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran. Sumber belajar dapat membantu dalam proses informasi yang didukung dari minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik menarik perhatian terhadap materi pembelajaran. Sumber belajar memiliki klasifikasi beraneka ragam yaitu berbasis sumber belajar visual, sumber belajar berbasis cetakan, sumber belajar berbasis manusia, sumber belajar berbasis

audio-visul dan berbasis teknologi. Sumber belajar yang efektif digunakan melalui pengalaman yang tersruktur dimana masalah diselesaikan dengan cara ilmiah dan sikap ilmiah.

Pemanfaatan sumber belajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Sebab sumber belajar dapat mendukung keberhasilan individu dalam proses pembelajaran (Fitriansyah *et al.*, 2019). Dalam proses pembelajaran, sumber belajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan mengatasi kesulitan belajar. Keberadaan sumber belajar dapat menciptakan pembiasaan sebagai tombak ukur kehidupan. Oleh sebab itu, sumber belajar menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan belajar. Kenyataannya, mahasiswa belum banyak aktif dalam mencari sumber belajar. Kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital juga masih kurang sehingga akses informasi pengetahuan belum menjadi kebiasaan mahasiswa dalam pembelajaran. Apalagi banyak mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga kebingungan untuk mencari sumber belajar yang efektif.

Adanya teknologi ChatGPT sendiri sangat digemari oleh kalangan mahasiswa. Banyak mahasiswa menggunakan teknologi ini untuk alternatif dalam menyelesaikan tugas. Akan tetapi, hal ini menyebabkan kendala dalam dunia Pendidikan, dikarenakan tenaga pendidik merasa bahwa penggunaan ChatGPT dapat merusak kompetensi akademik pelajar baik diperguruan tinggi maupun sekolah. Karena jawaban yang dihasilkan oleh ChatGPT dapat dilihat sebagai jawaban yang diberikan oleh manusia (Wahid *et al.*, 2023). Hal ini juga mencakup bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas mahasiswa seperti tugas rangkuman, essai, ujian dan lain sebagainya. Sehingga mahasiswa bergantung pada ChatGPT tanpa mengetahui kebenarannya. Selain itu, efektivitas ChatGPT perlu dicari lebih mendalam apakah mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran. Sebab informasi pada ChatGPT memiliki keterbatasan didasari data yang telah ada sebelumnya yang dibangun di internet hingga tahun 2021 dan informasi yang diberikan terkadang tidak relevan dengan pertanyaan tertentu karena kurangnya pemahaman tentang situasi atau topik yang sedang dibahas. Sehingga kehadiran ChatGPT ini menjadi pro dan kontra dalam berbagai pihak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nufus, 2024) bahwa penggunaan ChatGPT sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa STMIK Antar Bangsa. ChatGPT diyakini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan sangat efektif oleh karena itu ChatGPT berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar. Keberadaan ChatGPT sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran memungkinkan peningkatan interaksi yang lebih luas antara mahasiswa dan berbagai sumber daya Pendidikan, memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mairisiska *et al.*, 2023) dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menunjukkan tanggapan positif, memperlihatkan antusiasme dan apresiasi yang tinggi terhadap penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran. Mahasiswa memberikan tanggapan positif dalam menggunakan ChatGPT sebagai meningkatkan pengetahuan, memberikan kepuasan terhadap kemudahan dan kecepatan informasi yang diberikan oleh ChatGPT. Akan tetapi, ada mahasiswa juga yang merasa bahwa ChatGPT belum bisa meningkatkan motivasi belajar. Adanya resiko plagiat yang diberikan oleh ChatGPT karena dapat menurunkan keterampilan kritis.

Beragam persepsi dari berbagai pihak mengenai ChatGPT sebagai sumber belajar. Ada yang memberikan dampak positif dan negatif akan tetapi hal itu tergantung persepsi mahasiswa tersebut sebagai sumber belajar yang akan mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*) sebagai sumber belajar di Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Agar penelitian jelas dan terarah, peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* seperti ChatGPT saat ini, memberikan suatu kemudahan di kalangan mahasiswa untuk mendukung pembelajaran dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Akan tetapi,

hal tersebut dapat mengurangi kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan dan bergantung pada penggunaan ChatGPT.

2. Informasi yang diberikan ChatGPT memiliki keterbatasan sehingga jawaban yang diberikan oleh ChatGPT belum tentu kebenarannya.
3. Mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga merasa kebingungan untuk mencari sumber belajar yang efektif.
4. Belum diketahuinya persepsi mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menyederhanakan permasalahan dan mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka permasalahan tersebut perlu dibatasi. Maka dari itu, batasan masalah dalam penelitian ini adalah penulisan berfokus pada penggunaan dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar, yaitu seperti membantu mencari informasi, meningkatkan efisien waktu dan terkait materi pembelajaran serta membantu mencari referensi lebih banyak.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian diatas dengan mempertimbangkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar di Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI?

Secara rinci rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar terhadap kemudahan ChatGPT?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar terhadap kualitas informasi yang diberikan ChatGPT?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar dalam efektivitas pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar di Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI.

Fadilla Oktavia, 2024

PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI PENGGUNAAN CHATGPT (GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FPTK UPI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara rinci tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar terhadap kemudahan ChatGPT.
2. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar terhadap kualitas informasi yang diberikan ChatGPT.
3. Mendeskripsikan persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar dalam efektivitas pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dalam mengenai bagaimana mahasiswa memandang dan berinteraksi dengan teknologi *Artificial Intelligence* seperti ChatGPT, yang bisa digunakan untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sumber acuan bagi peneliti lain dalam mengkaji persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT sebagai sumber belajar.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan menambah informasi lebih luas bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan dalam menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri dari beberapa bagian/sub pembahasan, sistematika penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tinjauan pustaka terkait persepsi, ChatGPT, sumber belajar, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

Fadilla Oktavia, 2024

PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI PENGGUNAAN CHATGPT (GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FPTK UPI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai temuan-temuan penelitian secara deskriptif dan analitis, serta interpretasi terhadap temuan tersebut.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan akhir penelitian, implikasi dan rekomendasi dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan daftar sumber artikel, buku maupun jurnal yang digunakan sebagai referensi atau rujukan dalam penelitian ini.