

**PERSEPSI GURU DAN SISWA DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELEGEN CHATGPT* SEBAGAI PEMBELAJARAN  
DI SMA NEGERI 8 MEDAN**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**RIFKA AFRIYANTI SIMORANGKIR**

**208530063**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2024**

**PERSEPSI GURU DAN SISWA DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELEGEN CHATGPT* SEBAGAI PEMBELAJARAN  
DI SMA NEGERI 8 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat*

*Untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Program Studi Ilmu Komunikasi*

*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*

**OLEH :**

**RIFKA AFRIYANTI SIMORANGKIR**

**208530063**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul Skripsi : PERSEPSI GURU DAN SISWA DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICAL INTELEGEN CHATGPT* SEBAGAI PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 8 MEDAN

Nama : RIFKA AFRIYANTI SIMORANGKIR

Npm : 208530063

Prodi : ILMU KOMUNIKASI

Fakultas : ILMU SOSIAL DAN ILMU KOMUNIKASI

Disetujui Oleh :  
Komisi Pembimbing

  
Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si

Pembimbing

Diketahui Oleh

  
Dr. alid Musthafa, S.Sos, M.I.P  
Dekan

  
Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP  
Ketua Program Studi

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditentukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 30 Juli 2024



Rifka Afriyanti Simorangkir

208530063

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifka Afriyanti Simorangkir

NPM : 208530063

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : *Persepsi Guru dan Siswa Dalam Penggunaan Artificial Intelegen ChatGPT Sebagai Pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia atau format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.*

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

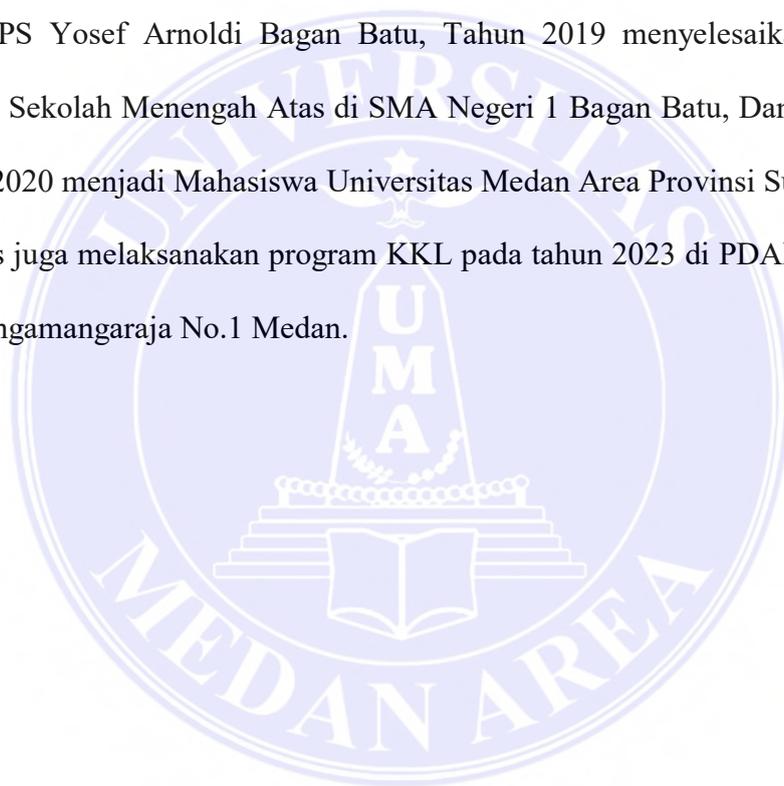
Pada Tanggal : 30 Juli 2024



**Rifka Afriyanti Simorangkir**  
**208530063**

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bagan Batu Kecamatan Bagan Sinembah, Provinsi Riau pada tanggal 12 April 2002. Penulis Anak kedua dari 4 bersaudara yang merupakan Anak dari Bapak Iptu Mutiha Simorangkir dan Ibu Elvin Herawaty Haloho. Pendidikan yang pertama kali ditempuh penulis, Pada tahun 2013 menyelesaikan pendidikan tingkat Sekolah Dasar di SDS Yosef Arnoldi Bagan Batu, Tahun 2016 menyelesaikan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMPS Yosef Arnoldi Bagan Batu, Tahun 2019 menyelesaikan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Bagan Batu, Dan terakhir pada tahun 2020 menjadi Mahasiswa Universitas Medan Area Provinsi Sumatera Utara. Penulis juga melaksanakan program KKL pada tahun 2023 di PDAM Tirtanadi di jl. Sisingamangaraja No.1 Medan.



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas Rahmat dan kasihnya sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Persepsi Guru dan Siswa dalam Penggunaan Artificial Intelegen *ChatGPT* sebagai Pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan”** yang merupakan kewajiban untuk kelulusan strata dari Program Studi Ilmu Komunikasi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

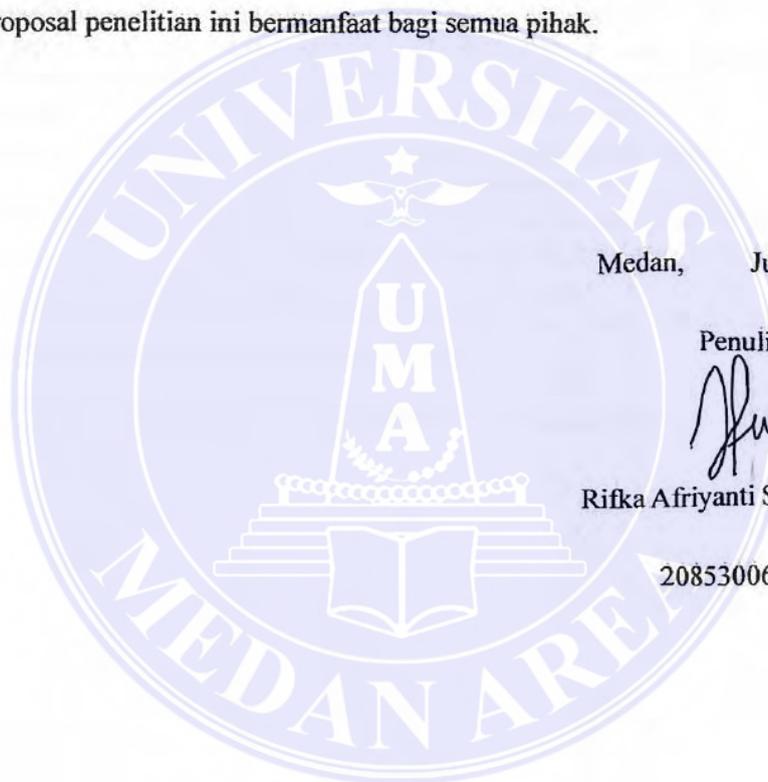
1. Dr. Walid Musthafa Sembiring, S.Sos, M.IP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area
2. Dr. Taufik Wali Hidayat, S.Sos, MAP selaku ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area
3. Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran, masukan dan kritikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan pada program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Kepada seluruh staff kepegawaian Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Medan Area yang telah membantu penulis dalam menyusun dan mengurus berkas berkas selama mengerjakan skripsi ini.

6. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Bapak Iptu Mutiha Simorangkir dan Ibu Elvin Herawaty Haloho Yang selalu menjadi Motivasi dan Penyemangat saya disaat saya sedang lemah dalam proses mengerjakan skripsi saya, tidak henti-hentinya saya selalu berdoa kepada tuhan agar diberikan umur yang panjang dan rezeki yang melimpah untuk kedua orang tua saya buat semua kasih dan sayang mereka kepada saya.
7. Abang kandung saya tercinta (Alm) Otniel Febrian Simorangkir walaupun beliau sudah tiada tetapi rasa cinta dan kasih sayang beliau masih dapat saya rasakan hingga pada saat ini, semoga beliau bangga melihat saya dari surga atas pencapaian yang sebentar lagi saya selesaikan.
8. Kepada adik kandung saya, Nissy Trianita Simorangkir dan Merinda Simorangkir yang selama ini selalu memberikan semangat, doa dan rasa peduli kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kedua Adik saya diberikan kesehatan, umur panjang dan segala cita cita yang diharapkan tercapai.
9. Kepada keluarga besar baik dari keluarga ayah dan ibu serta Opung, Tua Perempuan dan Tua laki-laki, Tante Albert dan Uda Albert, Tante Yaya dan Uda Yaya serta kakak, abang dan adik sepupu penulis, terimakasih atas doa, dukungan penuh dan motivasi yang diberikan untuk penulis.
10. Kepada sahabat penulis Loise Ginting yang selalu mendengarkan suka dan duka penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman- teman seperjuangan stambuk 20 kelas A2 fakultas Ilmu sosial dan Ilmu politik Universitas Medan Area yang telah menemani dan men suport

dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Teman terdekat penulis yang telah mendengarkan keluhan saya dari suka maupun duka, memberikan saran, dan ikut serta membantu dalam penelitian ini

Semua pihak yang telah membantu selama penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis berharap semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.



Medan, Juli 2024

Penulis

Rifka Afriyanti Simorangkir

208530063

## ABSTRAK

Kehadiran teknologi *ChatGPT* membuka peluang untuk memanfaatkan chatbot *AI* ini bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pengembangan kompetensi (skills) peserta didik yang diperlukan di abad ke-21. Terdapat enam kompetensi yang perlu mereka miliki di Era Education 4.0, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas ditambah dengan dua kompetensi pendukung lainnya, yakni pendidikan karakter dan kewarganegaraan, dan juga Mendeskripsikan tentang pemahaman dan memastikan bahwa penggunaan *AI ChatGPT* digunakan dengan baik dalam konteks pembelajaran dengan guru berperan dalam mengarahkan dan memastikan pemahaman yang benar.

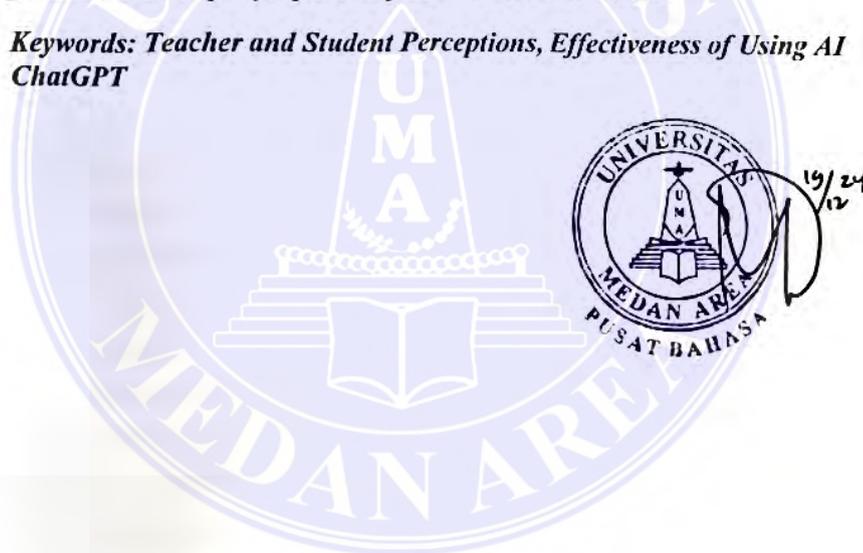
penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *AI ChatGPT* dalam membantu siswa mengerjakan tugas dengan memberikan informasi tambahan dan mendapatkan pemahaman dan memastikan penggunaan *AI* diintegrasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran dengan guru berperan dalam mengarahkan dan memastikan pemahaman yang benar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara serta di analisis melalui tahapan pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kurun waktu penggunaan *ChatGPT* mencapai 2 bulan hingga hampir 2 tahun dimana penggunaannya tidak melanggar etika pembelajaran akademik. Penggunaan *ChatGPT* sejauh ini dinilai tidak bermasalah baik secara penggunaan pribadi maupun kebijakan khusus dari sekolah terkait.

**Kata Kunci :** Persepsi Guru dan Siswa, Efektifitas Penggunaan *AI ChatGPT*

## ABSTRACT

*The presence of ChatGPT technology opens up opportunities to utilize this AI chatbot for education in Indonesia, especially in developing student competencies (skills) needed in the 21st century. There are six competencies that they need to have in the Education 4.0 Era, namely critical thinking, collaboration, communication and creativity plus two other supporting competencies, namely character and citizenship education, and also Describes understanding and ensures that the use of AI ChatGPT is used properly in the context of learning with teachers playing a role in directing and ensuring correct understanding. This study aims to evaluate AI ChatGPT in helping students do assignments by providing additional information and gaining understanding and ensuring that the use of AI is well integrated in the context of learning with teachers playing a role in directing and ensuring correct understanding. This study uses a qualitative method with a case study approach. Data collection techniques use observation and interviews and are analyzed through the stages of data collection to drawing conclusions and data verification. The results of this study indicate that the period of use of ChatGPT reaches 2 months to almost 2 years where its use does not violate academic learning ethics. The use of ChatGPT so far is considered not problematic either in terms of personal use or specific policies from the relevant school.*

**Keywords:** *Teacher and Student Perceptions, Effectiveness of Using AI ChatGPT*



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Defenisi Artificial Intelegen(AI) .....	7
2.1.1 Manfaat Artificial Intelegen.....	10
2.1.2 Pengertian ChatGPT .....	11
2.1.3 Fungsi ChatGPT .....	13
2.2 Pemanfaatan AI dalam pembelajaran .....	15
2.3 Manfaat ChatGPT dalam dunia pendididkan .....	16
2.3.1 Manfaat ChatGPT untuk Guru.....	21
2.3.2 Manfaat ChatGPT terhadap Siswa.....	23
2.4 Media Baru.....	23
2.5 Penelitian Terdahulu.....	27
2.6 Kerangka Pemikiran .....	30
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	36
3.1.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	37
3.1.2 Alur Penelitian .....	37
3.2 Informan Penelitian .....	38
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	39
3.3.1 Data Primer.....	39
3.3.2 Data Sekunder .....	40
3.4 Metode Analisa Data .....	41
3.5 Tringulasi Data .....	41

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Profil SMA Negeri 8 Medan .....	43
4.2 Visi dan Misi SMAN 8 Medan.....	44
4.2.1 Visi SMAN 8 Medan.....	44
4.2.2 Misi SMAN 8 Medan .....	44
4.2.3 Tujuan SMAN 8 Medan .....	45
4.3 Struktur Organisasi SMAN 8 Medan .....	47
4.4 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
4.4.1 Keefektifan Penggunaan AI ChatGPT untuk Mendukung Pengerjaan Tugas Siswa disekolah.....	48
4.4.2 Persepsi Guru dan Siswa dalam Mendukung Penggunaan AI ChatGPT pada pembelajaran .....	49
4.4.2.1 Persepsi Guru dalam Mendukung Penggunaan AI ChatGPT pada Pembelajaran.....	49
4.4.2.2 Persepsi Siswa dalam Mendukung Penggunaan AI ChatGPT pada Pembelajaran.....	49
4.5 Penggunaan ChatGPT pada Siswa dan Guru SMAN 8 Medan.....	50
4.5.1 Rentang Penggunaan ChatGPT .....	50
4.5.2 Penggunaan ChatGPT untuk Tugas Sekolah.....	51
4.5.3 Penggunaan ChatGPT untuk kepentingan Akademik .....	55
4.5.4 Perbandingan antara Penggunaan ChatGPT dan secara Mandiri .....	56
4.5.5 Ketergantungan Terhadap ChatGPT .....	59
4.5.6 Kenyamanan Siswa dalam menggunakan ChatGPT .....	61
4.5.7 pendapat Siswa terhadap Keefektifan AI ChatGPT dalam memahami Pelajaran dan Mempengaruhai cara belajar dan berpikir .....	63
4.5.8 Saran atau Masukan kepada AI ChatGPT sebagai alat Pembelajaran di Sekolah .....	66
4.6 Pembahasan dalam Penggunaan AI ChatGPT terhadap Guru.....	66
4.6.1 Pandangan Guru terhadap penggunaan AI ChatGPT dalam Pembelajaran di kelas .....	67
4.6.2 Manfaat utama penggunaan AI ChatGPT dalam membantu belajar dan pengerjaan Tugas yang diberikan Guru .....	69
4.6.3 Kepercayaan terhadap Keakuratan Informasi yang diberikan oleh AI ChatGPT kepada Siswa .....	72
4.6.4 Penggunaan AI ChatGPT sesuai Tujuan Pembelajaran .....	74

4.6.5 Tantangan Guru yang dihadapi dalam Mengintegrasikan AI ChatgGPT dalam Pembelajaran di kelas .....	76
<b>V.KESIMPULAN .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 2. Kerangka Berpikir .....	31
Tabel 3. Alur Penelitian.....	37
Tabel 4. Jumlah Siswa/i.....	43
Tabel 5. Jumlah Pegawai SMAN 8 Medan .....	43
Tabel 6. Rentang Penggunaan ChatGPT pada Siswa.....	50
Tabel 7. Rentang Penggunaan ChatGPT pada Guru .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Pertama dari ChatGPT .....	9
Gambar 2. Struktur Organisasi SMAN 8 Medan .....	47
Gambar 3. Gedung SMAN 8 Medan.....	88
Gambar 4. Dokumentasi Wawancara dengan Guru .....	90
Gambar 5. Dokumentasi Wawancara dengan Siswa.....	93



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian.....	92
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru.....	93
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Siswa.....	94



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Di bulan November 2022 lalu, sebuah laboratorium riset kecerdasan buatan (*AI / Artificial Intelligence*) bernama *OpenAI* di Amerika Serikat telah merilis aplikasi chatbot yang dinamakan *ChatGPT* ([openai.com](https://openai.com), 2022). Mesin ini merupakan teknologi pemroses bahasa alami (*natural language processing/NLP*) yang mampu merespons pertanyaan manusia dalam bentuk teks (disebut sebagai *prompt*) yang diketikkan pada aplikasi tersebut. Yang membuat banyak pihak terkesima adalah jawaban yang diberikan oleh *ChatGPT* terlihat terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya cukup baik serta mampu mengingat percakapan-percakapan sebelumnya. Bahkan dengan menggunakan teknik *prompt* yang tepat, dapat dihasilkan sebuah artikel ilmiah bahkan buku dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan cara konvensional.

Beberapa penelitian atau eksperimen menggunakan *chatbot ChatGPT* telah dimuat pada beberapa jurnal dan situs. Dalam artikel jurnalnya, Zhai bereksperimen membuat suatu artikel sepanjang lebih kurang 5.830 kata berjudul "*Artificial Intelligence for Education*". Sebagai orang yang juga ahli di bidang kecerdasan buatan, Zhai menilai artikel buatan mesin itu bersifat koheren, relatif akurat, informatif dan sistematis. Kemampuan chatbot dalam memberi informasi yang dibutuhkan juga lebih efisien daripada manusia pada umumnya, serta kemampuannya menulis di atas rata-rata mahasiswa. Proses yang dibutuhkan Zhai untuk menghasilkan artikel itu hanya 2-3 jam saja, sudah termasuk untuk melakukan proses edit minor dan reorganisasi artikel (Zhai, 2023).

Selanjutnya dalam tulisannya, Aydin dan Karaarslan membuat komparasi atas artikel yang diparafrase menggunakan *ChatGPT* dari abstraksi-abstraksi jurnal tahun 2020- 2022 yang dikumpulkan lewat pencarian Google Scholar dengan topik digital *twin in healthcare* dengan artikel yang dihasilkan *ChatGPT* berdasarkan masukan prompt "what is digital twin?" and "digital twin in healthcare". Komparasi dilakukan dengan menggunakan alat bantu anti plagiarisme Ithenticate. Hasilnya, proses parafrase yang dilakukan oleh *ChatGPT* disimpulkan tidak menghasilkan tulisan yang orisinil sehingga terdeteksi oleh Ithenticate sebagai plagiasi dengan tingkat kemiripan yang cukup tinggi, yakni 40%. Sedangkan tulisan yang dihasilkan dari respons *ChatGPT* dari pertanyaan yang diajukan oleh Aydin dan Karaarslan cukup rendah tingkat kemiripannya (Aydinda,Karaarslan,2023).

Melihat kemampuan yang dimiliki oleh *ChatGPT* dalam menghasilkan tulisan yang terstruktur dengan baik, dunia pendidikan pun bereaksi. Los Angeles Unified School District memblokir akses ke website *OpenAI ChatGPT* pada jaringan maupun perangkat sekolah-sekolah di distrik mereka pada 12 Desember 2022. Tindakan ini diikuti oleh New York City Department of Education pada akhir December 2022 dengan melakukan hal yang sama terhadap sekolah-sekolah di wilayah mereka. Alasan pelarangan yang dikemukakan adalah penggunaan *ChatGPT* tidak mendukung dalam membangun kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dan berpikir kritis (critical thinking) para siswa sebagai modal menuju kesuksesan akademis dan kehidupan sepanjang hayat (Rosenzweig-Ziff, 2023).

Di sisi lain, seorang profesor filsafat di Northern Michigan University, AS memiliki pandangan yang berbeda (Tangermann, 2023). Sang profesor yang bernama Antony Aumann berpandangan bahwa laju pengembangan alat bantu seperti *ChatGPT* sudah sangat cepat. Bahkan jika telah tersedia alat pendeteksi tulisan hasil pekerjaan suatu chatbot *AI*, tetap saja tidak dapat mengejar kecepatan berkembangnya aplikasi seperti *ChatGPT*. Ia sendiri pernah menangkap basah mahasiswanya yang dicurigai menyerahkan tulisan hasil kerja *ChatGPT* mengenai topik pelarangan burqa, karena tulisannya yang sangat terstruktur dan sangat koheren. Namun ia hanya memintanya untuk menulis ulang tugasnya.

Sebelumnya, kasus lain yang hampir mirip menimpa seorang profesor filsafat bernama Darren Hick dari Furman University in Greenville, South Carolina, AS (Mitchell, 2022). Ia juga mendapati tulisan mahasiswanya sangat baik mengenai filsuf abad ke-18 David Hume, namun memiliki pola struktur tulisan yang mirip dengan hasil keluaran suatu chatbot *AI*. Lalu ia memeriksanya dengan cara memasukkan suatu prompt yang menurut perkiraannya *ChatGPT* akan memberikan respons yang mirip dengan karya si mahasiswa. Hasilnya adalah ternyata memang keduanya memiliki kemiripan hingga 99,9%.

Untuk lebih mengetahui persepsi publik, khususnya dunia pendidikan mengenai penggunaan *ChatGPT*, sebuah lembaga penyedia kursus daring (online course) terkemuka, yaitu study.com pada bulan Januari 2023 melakukan survei terhadap 100 pengajar dan 1.000 siswa berusia di atas 18 tahun mengenai penggunaan *ChatGPT* di sekolah. Hasilnya dapat diringkas sebagai berikut (study.com,2023).

Di kalangan profesor perguruan tinggi, 72% dari mereka mengkhawatirkan para mahasiswanya memanfaatkan *ChatGPT* untuk mencontek, namun hanya 58% guru sekolah yang khawatir mengenai hal itu. Ada sekitar 34% dari seluruh profesor dan guru itu yang menghendaki pelarangan penggunaan *ChatGPT* di perguruan tinggi atau sekolah. Namun lebih banyak lagi dari mereka (yakni 66%) yang mendukung adanya pemberian akses kepada *ChatGPT*.

Sedangkan di kalangan mahasiswa perguruan tinggi, 72% dari mereka mendukung pelarangan akses ke *ChatGPT* di jaringan kampus mereka. Sebanyak 89% siswa mengaku menggunakan *ChatGPT* untuk menyelesaikan tugas/pekerjaan rumah dari guru mereka. Ada 48% siswa yang menggunakan *ChatGPT* untuk menyelesaikan tes atau kuis dari rumah, 53% menggunakannya untuk menghasilkan tulisan (esai) dan 22 % memanfaatkannya untuk merancang outline tulisan mereka.

Bagi penulis, kehadiran teknologi *ChatGPT* membuka peluang untuk memanfaatkan chatbot *AI* ini bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pengembangan kompetensi (skills) peserta didik yang diperlukan di abad ke-21. Terdapat enam kompetensi yang perlu mereka miliki di Era Education 4.0, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas ditambah dengan dua kompetensi pendukung lainnya, yakni pendidikan karakter dan kewarganegaraan (Hastuti, Aristin dan Fani, 2022). Keenam kompetensi tersebut menurut hemat penulis dapat diasah dan dikembangkan, salah satunya lewat meningkatkan keterampilan menulis. Ditengarai mahasiswa masih lemah dalam menulis. Kegiatan menulis yang didahului dengan membaca masih menakutkan bagi sebagian mahasiswa (Nisa, 2016).

Berdasarkan pemikiran inilah penulis bereksperimen dengan *ChatGPT* untuk menunjukkan bahwa tulisan yang dihasilkan oleh *ChatGPT* dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik dalam menulis sekaligus meningkatkan kemampuan menulisnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana persepsi guru dan siswa dalam penggunaan *AI ChatGPT* sebagai pembelajaran disekolah?
- 2) Bagaimana keefektifan penggunaan *AI ChatGPT* dalam membantu mengerjakan tugas siswa disekolah ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan tentang pemahaman dan memastikan bahwa penggunaan *AI ChatGPT* digunakan dengan baik dalam konteks pembelajaran dengan guru berperan dalam mengarahkan dan memastikan pemahaman yang benar.
- 2) Mendapatkan pemahaman dan memastikan bahwa penggunaan *AI* diintegrasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran dengan guru berperan dalam mengarahkan dan memastikan pemahaman yang benar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Penelitian dapat memberikan wawasan tentang efektivitas *AI ChatGPT* sebagai tutor virtual dalam meningkatkan kualitas pendidikan, membantu siswa dalam pembelajaran, dan mencapai tujuan akademik.
- 2) Dengan menggunakan *AI ChatGPT* sebagai tutor virtual, pembelajaran dapat menjadi lebih efisien, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini dapat membantu siswa yang memiliki jadwal yang

sibuk atau berbagai tingkat kemampuan.

- 3) Bagi peneliti dapat memberikan tambahan pengalaman dan pengetahuan, dan juga untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana di Fakultas Isipol Universitas Medan Area.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Defenisi *Artificial Intelegen (Ai)*

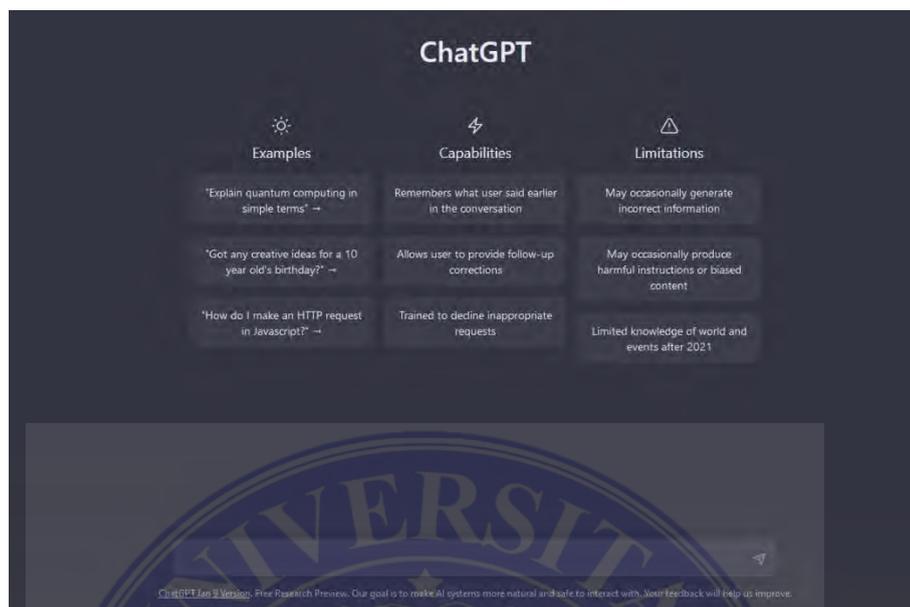
*Artificial Intelegen (Ai)* adalah Kecerdasan buatan adalah kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau bisa disebut juga intelegensi artifisial. (Andreas Kaplan dan Michael Haenlein) mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel. Kecerdasan diciptakan dan dimasukkan ke dalam komputer agar dapat melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan manusia. *AI* sendiri merupakan teknologi yang memerlukan data untuk dijadikan pengetahuan, sama seperti manusia. *AI* membutuhkan pengalaman dan data supaya kecerdasannya bisa lebih baik lagi. *AI* perlu belajar untuk memperkaya pengetahuannya. proses belajar *AI* pun tidak selalu disuruh oleh manusia, melainkan *AI* akan belajar dengan sendirinya berdasarkan pengalaman *AI* saat digunakan oleh manusia.

*Artificial Intelegen (AI)* merupakan suatu studi yang melibatkan proses komputer untuk melakukan tindakan yang dilakukan oleh manusia dan memerlukan sejumlah kecerdasan tertentu. Komunikasi dan pembelajaran adalah cara manusia menunjukkan kecerdasannya. Kedua metode tersebut memerlukan keterampilan mental seperti sintesis, analisis, pengambilan keputusan, evaluasi, pengorganisasian, penalaran, hipotesis, penjelasan, dll.

*AI* berkaitan dengan representasi, pengambilan, persepsi, dan inferensi pengetahuan. Untuk mencapai hasil, *AI* harus mengidentifikasi dan membaca data dalam bentuk yang memungkinkan representasi dan pemrosesan. Jalan menuju sukses adalah penelitian dan kesimpulan. Dalam melakukan pencarian, harus ada algoritma pencarian untuk menemukan solusi optimal. Kemudian tarik kesimpulan untuk setiap situasi. Jalur melalui *AI* menuju pengambilan keputusan dimulai dari proses pemilihan data, dilanjutkan dengan pra-pemrosesan data, kemudian transformasi data, pengembangan data memainkan peran kunci sepanjang proses, pada akhirnya evaluasi akan mengarah pada pengambilan keputusan ((Prokopsis K. Theoridis dan Dimi-tris C. Gkikas, 2019) dalam jurnal (Ramadhana & Hussein, 2022)).

*Artificial Intelligence (AI)* merupakan konsep dari Industrial Society 4.0 dan Society 5.0 yang merupakan “program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras dan perangkat lunak”. Ilmu pengetahuan yang digunakan untuk menciptakan kecerdasan menggunakan solusi perangkat keras dan perangkat lunak yang terinspirasi oleh rekayasa balik pola neutron yang beroperasi di otak manusia. Produk industri 4.0 banyak digunakan di berbagai industri, termasuk pendidikan, pembangunan, dan aplikasi kehidupan sehari-hari. (Karbon, 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peran kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan.

*Artificial intelligence (AI)* dikerjakan oleh mesin yang menunjukkan aspek kecerdasan manusia, semakin banyak digunakan dalam pelayanan dan saat ini merupakan sumber utama inovasi (Rust dan Huang 2014).



Gambar 1. Halaman Pertama dari *ChatGPT*

Perkembangan ini telah membuat beberapa orang menyatakan bahwa saat ini manusia berada dalam revolusi industri keempat di mana teknologi mengaburkan batas antara bidang fisik, digital, dan biologis (Schwab 2017). Ada dua aliran penelitian utama yang terkait dengan kemajuan *AI*. Literatur layanan dan teknologi cenderung berfokus pada sisi positif penggunaan teknologi *AI*, sedangkan literatur ekonomi cenderung berfokus pada efek *AI* pada pekerjaan. Literatur layanan cenderung berfokus pada aplikasi teknologi cerdas (Colby, Mithas, dan Parasuraman 2016; Marinova dkk. 2017; Rafaeli dkk. 2017) Pemasaran *Artificial Intelligence* adalah metode pemanfaatan data pelanggan untuk mengantisipasi pelanggan berikutnya bergerak dan meningkatkan perjalanan pelanggan. *Artificial Intelligence* menawarkan cara untuk menjembatani kesenjangan antara sains data dan eksekusi dengan menyaring dan

menganalisis data rusak yang sangat besar yang dulunya merupakan proses yang tidak dapat diatasi.

Pendiri dari *ChatGPT* merupakan seorang pria yang memiliki nama lengkap Samuel H. Altman lahir di Chicago, Illinois, Amerika Serikat, pada 22 April 1985. Dia dibesarkan di St. Louis, Missouri, serta mulai belajar dan mengenal dunia komputer sejak berusia delapan tahun. Altman adalah direktur utama *OpenAI*, yang merupakan perusahaan riset laba terbatas yang tujuannya adalah untuk memajukan kecerdasan buatan dengan cara yang paling menguntungkan umat manusia secara keseluruhan, daripada menyebabkan kerugian. Organisasi ini awalnya didanai oleh Altman, Brockman, Elon Musk, Jessica Livingston, Peter Thiel, Amazon Web Services, Infosys, dan YC Research. Secara total, ketika diluncurkan pada tahun 2015, perusahaan telah mengumpulkan \$1 miliar dari penyandang dana selain dari 8 pihak tersebut di atas. Selama menjadi Presiden YC Group, Sam Altman melibatkan diri dalam riset dan misi membuat *Open AI* pada 2015. Misi yang dibuat Sam Altman yakni memastikan kecerdasan buatan menjadi sistem yang sangat otonom dan mampu mengungguli manusia pada pekerjaan yang paling berharga secara ekonomi, serta menguntungkan seluruh manusia. Hingga pada akhirnya Sam Altman menjadi CEO *OpenAI* yang dibantu dengan petinggi-petinggi lainnya seperti Greg Brockman (CTO), Ilya Sutskever (Direktur Riset), Trevor Blackwell, John Schulman, Vicki Cheung, Wojciech Zaremba, Andrej Karpathy, Pamela Vagata, Dru Kingma, dan Elon Musk yang menjabat pada 2018 sebagai Co-chair bersama Sam.

### **2.1.1 Manfaat *Artificial Intelegen(Ai)***

Salah satu manfaat *Artificial Intelegen (AI)* di lingkungan pendidikan adalah untuk menciptakan dan menghadirkan konten pembelajaran yang cerdas, adaptif, dan disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Agar dapat menghasilkan konten pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut, tugas kecerdasan buatan adalah mengumpulkan, menganalisis, dan memproses data mengenai siswa, seperti profil belajarnya, preferensinya, kemajuan belajarnya, hingga kebutuhan belajarnya. Berdasarkan data tersebut, kecerdasan buatan (*AI*) akan menghasilkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa (*smart content*).

### 2.1.2 Pengertian *ChatGpt*

*ChatGPT* adalah kecerdasan buatan jenis bot obrolan yang dikembangkan oleh Perusahaan *OpenAI*. Arti "*GPT*" dalam *ChatGPT* adalah *Generative Pretrained Transformer*, yang mengacu pada cara alat ini memproses dan menghasilkan bahasa manusia. "Terlatih sebelumnya" berarti alat tersebut harus dilatih terlebih dahulu untuk menangani berbagai perintah atau pertanyaan yang diberikan oleh pengguna. Oleh karena itu, *ChatGPT* juga harus menjalani pelatihan yang menggunakan metode *RLHF (Reinforcement Learning with Human Feedback)*. *RLHF* adalah fase pelatihan *AI* yang menggunakan umpan balik manusia. Tujuannya adalah membantu *ChatGPT* memahami respons yang diinginkan masyarakat. Jadi yang membedakannya dengan chatbot lainnya adalah *ChatGPT* merupakan alat *AI* yang dilatih khusus untuk memahami maksud sebuah pertanyaan dan dapat memberikan jawaban yang bermanfaat. Sejauh ini *ChatGPT* masih dalam tahap pelatihan. *OpenAI* juga menawarkan penggunaanya kesempatan untuk berpartisipasi dalam pelatihan kecerdasan buatanya.

Pengguna dapat melakukannya dengan mengklik ikon plus atau minus di bagian bawah kolom jawaban untuk memberikan masukan.

*ChatGPT (Generative Pre-training Transformer)* adalah sebuah sistem kecerdasan buatan *AI* yang memiliki fungsi untuk berhubungan atau berinteraksi dalam percakapan berbasis teks. Cara penggunaannya terbilang cukup mudah, Anda dapat memulainya dengan menginput satu atau beberapa pertanyaan dan kemudian *AI* akan membagikan jawaban yang relevan. Selain itu, *ChatGPT* juga dilengkapi kemampuan lain, yaitu dapat memperbaiki jawaban mereka yang kurang akurat.

*ChatGPT* adalah *chatbot* yang dikembangkan oleh *OpenAI*, dirancang untuk menghasilkan postingan atau teks berbasis obrolan yang mampu melibatkan orang dalam percakapan luas yang dapat mencakup banyak topik pilihan lainnya. *ChatGPT* dapat menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan topik yang dipilih, *ChatGPT* menyediakan layanan kreatif, seperti contoh kita menanyakan pertanyaan bagaimana cara menulis artikel yang baik, *ChatGPT* akan memberikan jawaban yang lebih kreatif dan cepat. Terdapat beberapa bukti bahwa penggunaan *AI* dapat efektif dalam mendukung pekerjaan siswa dan siswa, misalnya dalam tinjauan literatur tentang pengajaran personalisasi berbasis *AI* yang diterbitkan dalam jurnal penelitian komputasi pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan *AI* dapat meningkatkan prestasi siswa dalam berbagai ukuran (Zhai, 2022).

### 2.1.3 Fungsi *ChatGpt*

*ChatGPT* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti menerjemahkan bahasa, menghasilkan teks asli, membantu pengembang memecahkan masalah

pengkodean, menjelaskan kembali suatu konsep dalam bentuk sederhana, membuat sketsa atau bahkan menguraikan artikel dan fungsi lainnya yang dapat memudahkan pekerjaan pengguna. Selain itu, *ChatGPT* juga memiliki beberapa fungsi lain yang tercantum di bawah ini (Yritysmaailma) :

#### 1. Dapat membantu layanan pelanggan

Kini banyak menggunakan *ChatGPT* untuk melayani pelanggannya. Mereka menghubungkan aplikasi layanan pelanggan perusahaan dengan *OpenAI*.

#### 2. Memberikan rekomendasi atau saran

Sama seperti manusia, *ChatGPT* dapat membagikan rekomendasi film terbaru, pakaian, atau restoran terdekat untuk dikunjungi kapan saja. Teknologi kecerdasan buatan berbagi dan mengevaluasi preferensi dan kebutuhan penggunanya.

#### 3. Meningkatkan produktivitas

*ChatGPT* yang digunakan secara optimal dapat meningkatkan produktivitas pengguna. Pasalnya, sistem *AI* membagikan semua informasi dan jawaban yang dibutuhkan pengguna hanya dalam beberapa detik.

#### 4. Membantu bidang pendidikan

*ChatGPT* juga dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Khusus untuk guru dan siswa, berbagai informasi tersedia melalui teknologi *AI* ini. Misalnya saja menjawab soal matematika.

## 5. Chat

Fitur *ChatGPT* selanjutnya yang tidak kalah menariknya adalah kemampuan untuk mengadakan chat otomatis. Pengguna dapat mulai mengajukan pertanyaan berbeda dan *AI* akan menjawabnya seperti percakapan dengan manusia.

*ChatGPT* memiliki fungsi menjawab berbagai soal ujian, menyelesaikan latihan, menulis esai akademik, dan secara otomatis membuat kontrak (Zhai, 2022). Di bidang akademik, saat ini terdapat kekhawatiran penggunaan *ChatGPT* di kalangan mahasiswa dapat melanggar etika akademik mahasiswa karena menghambat kreativitas dan pemikiran kritis. Potensi dampak penggunaan *ChatGPT* jauh lebih besar dari yang diperkirakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, hendaknya mahasiswa memahami potensi dan ancaman penggunaan *ChatGPT* di bidang akademik serta memperhatikan etika akademik yang harus ditetapkan dan tidak dilanggar.

Dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada dunia pendidikan, dengan munculnya tantangan-tantangan baru terutama dalam hal menurunnya semangat siswa saat ini. Menjadi manusia yang menjunjung tinggi etika dan budi pekerti yang baik dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan yang mengutamakan kejujuran, budi pekerti dan etika yang baik dan benar. Etika mengacu pada norma dan standar yang ditentukan yang berlaku pada pola perilaku seseorang. Sebagai mahasiswa harus berpegang pada etika akademik, seperti menjunjung nilai kejujuran, mengikuti kaidah ilmiah, dan menghindari tindakan curang dan

plagiarisme.

## 2.2 Pemanfaatan *Artificial Intelegen* dalam pembelajaran

Salah satu cara memanfaatkan *Artificial Intelegen* dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap siswa. Melalui analisis data dan pemantauan yang cermat,

*AI* dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Dengan cara ini, guru dapat memberikan pengajaran yang lebih efektif dan kurikulum dapat dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan unik setiap siswa.

Selain itu, *AI* telah memungkinkan penerapan model pembelajaran jarak jauh yang lebih interaktif dan responsif. Di masa pandemi COVID-19, ketika banyak sekolah terpaksa beralih ke pembelajaran daring, teknologi ini membantu mengatasi hambatan komunikasi antara guru dan siswa. Platform pembelajaran yang didukung *AI* dapat memberikan masukan instan kepada siswa, mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan bantuan lebih lanjut, dan membuat rekomendasi untuk meningkatkan pemahaman mereka. Sistem pengajaran kecerdasan buatan juga menjadi bagian integral dalam perubahan metode pembelajaran. Siswa kini dapat mengakses bantuan tambahan di luar kelas tanpa harus menunggu guru atau penasihat. Teknik ini memungkinkan mereka mempelajari materi dengan kecepatan mereka sendiri. Sistem tutor *AI* dapat menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang berbeda-beda agar setiap siswa dapat memahaminya.

### 2.3 Manfaat *ChatGPT* dalam Dunia Pendidikan

Dengan menggunakan *ChatGPT*, dunia pendidikan harus menyiapkan berbagai kebijakan dari sudut pandang standar etika dan aturan etika agar tidak melakukan tindakan yang melanggar aturan pendidikan, termasuk plagiarisme. Hal pertama yang harus dipersiapkan adalah para stakeholder merancang prosedur kebijakan penggunaan *ChatGPT* untuk mengurangi kemungkinan perilaku tidak bermoral dalam pendidikan. Kedua, pengembangan sumber daya manusia (pendidik) harus memahami secara jelas kondisi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ketiga, perlu ditunjukkan kepada para pendidik bagaimana mereka dapat menyikapi penggunaan *ChatGPT* dengan bijak agar mereka tidak terlena dan terjerumus dalam penggunaan *ChatGPT* yang tidak beretika dan beretika. Keempat, penggunaan *ChatGPT* hendaknya digunakan sebagai sarana memperkaya dokumen dan bahan ajar dan bukan sebagai sumber utama. Kehadiran teknologi global saat ini dapat sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan, namun tidak menutup kemungkinan juga dapat merugikan pemikiran dan semangat belajar siswa karena kemudahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi (Faiz dan Kurniawaty, 2022). Kemajuan teknologi dalam beberapa tahun terakhir semakin kuat. Salah satu perkembangan yang menarik perhatian adalah munculnya chatbot berbasis *GPT* (*Generative Pre-training Transformer*). *ChatGPT* adalah program komputer yang mampu menghasilkan respon terhadap pertanyaan atau perintah yang diberikan oleh pengguna. Pengguna dapat berinteraksi dengan *ChatGPT* melalui pesan teks

atau suara. Dalam konteks pendidikan, *ChatGPT* menawarkan potensi yang sangat menarik. *ChatGPT* dapat membantu pendidik dalam menyediakan bahan belajar, bantuan pekerjaan rumah, bahkan dapat berperan sebagai asisten virtual bagi siswa. Namun, munculnya batasan *GPT* juga menimbulkan tantangan yang harus diatasi oleh dunia pendidikan, salah satunya menyangkut nilai dan perspektif etika.

Pengembangan alat kecerdasan buatan (*AI*) seperti *ChatGPT* memiliki potensi untuk sepenuhnya mengubah cara pendekatan siswa terhadap akademisi dan bidang pendidikan mereka. Literatur terkait telah menunjukkan bagaimana teknologi *AI* dapat membantu dan meningkatkan pembelajaran (Patil, & Abraham, 2010) (Pham., & Sampson, 2022). Program bimbingan belajar berbasis *AI* dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa di lingkungan belajar (Srinivasa, Kurni dan Saritha, 2022) (Srinivasa, Kurni, & Saritha, 2022). Dengan menawarkan bantuan yang disesuaikan dan interaktif kepada siswa, teknologi *AI* seperti chatbots ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran online. Dengan menawarkan bantuan individual dan interaktif, *ChatGPT* memiliki kemampuan untuk mendorong kemandirian. Kecerdasan buatan (*AI*) memberikan gambaran bahwa belajar saat ini tidak terbatas ruang dan waktu. Artinya secara paradigma pendidikan bahwa pendidikan menekankan pada keaktifan peserta didik (*student center learning*) dimana siswa harus aktif menggali informasi berdasarkan pada alat dan media yang dapat mereka gunakan secara mandiri.

Proses pembelajaran dengan menerapkan media teknologi seperti *ChatGPT*

memberikan jalan bagi para pendidik sebagai fasilitator yang mampu memberikan kemudahan dalam pembelajaran, tidak lagi sebagai pemberi informasi tunggal. Pendidik tidak hanya memberikan transfer ilmu saja namun juga dapat menjadi mitra (kolaborasi) dengan siswa sehingga akan mudah siswa sharing pembelajaran dengan para pendidik. Pendidik bisa memanfaatkan teknologi yang dikaitkan dengan mata pelajaran yang diampunya sehingga karakteristik pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi dengan ilmu yang menjadi kajiannya tidak menghilangkan esensi keilmuannya (Munir, 2017: 104). Kendati demikian meskipun sudah ada media bukan berarti pendidik hanya diam saja, pendidik juga perlu menjadi fasilitator yang mendidik agar penggunaan media tidak disalah gunakan.

Peran media teknologi hanya sebagai upaya dalam mencapai target kurikulum, yang ditetapkan untuk mendalami materi lebih baik lagi dan dikaitkan dengan kehidupan nyata (Munir, 2017: 104).

Beberapa tahun terakhir kemajuan teknologi semakin berkembang. Salah satu alat teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah hadirnya *ChatGPT*. *ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer)* adalah robot atau chatbot yang memanfaatkan artificial intelegent atau kecerdasan buatan yang mampu melakukan interaksi dan membantu manusia dalam mengerjakan berbagai tugas. Menurut Lund, & Wang, (2023) mengungkapkan bahwa *ChatGPT* memiliki kekuatan yang besar untuk memajukan akademisi dan kepustakawanan dengan cara baru. Namun, penting untuk mempertimbangkan bagaimana menggunakan teknologi ini secara bertanggung jawab dan etis agar dapat

bekerja bersama melalui teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pekerjaan untuk menciptakan pengetahuan ilmiah baru dan mendidik para profesional masa depan.

Perubahan paradigma pendidikan dengan memanfaatkan media sebagai alat penyampai materi saat ini mulai dirasakan dampak positif yang signifikan. Kehadiran media teknologi pada abad-21 ini menjadi instrumen dalam inovasi pendidikan. Pendidik harus menggunakan akal dan kreativitasnya untuk merekonstruksi pembelajaran dengan media teknologi agar menjadi produk yang konkret dalam dunia pendidikan karena pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan pemanfaatan dan pengembangan dalam mengelola proses pembelajaran (Hilir, 2021). Namun, keberadaan *ChatGPT* perlu disikapi dengan bijak, meskipun segala kemudahan bisa didapatkan dengan bertanya kepada fitur *ChatGPT*, pengguna *ChatGPT* itu sendiri harus diberikan bekal pemahaman nilai moral yang baik agar penggunaan *ChatGPT* saat ini terutama dalam dunia pendidikan tidak membuat penggunaanya menjadi terlena yang mengikis kemampuan kritis pada akhirnya karena segala kemudahan didapatkan dari bertanya kepada *ChatGPT*.

Penelitian Lund, & Wang (2023) yang mengungkapkan bahwa *ChatGPT* memiliki kekuatan yang besar untuk memajukan akademisi dengan cara baru. Namun, penting untuk mempertimbangkan bagaimana menggunakan teknologi ini secara bertanggung jawab dan etis sebagai profesional untuk meningkatkan pekerjaan daripada menyalahgunakannya. Selain itu, penelitian Rudolph, Tan, & Tan (2023) mengungkapkan bahwa *ChatGPT* muncul sebagai teknologi yang

mampu mengubah interaksi sosial kita dengan cara baru yang radikal. Kecerdasan buatan memiliki potensi untuk merevolusi cara belajar dan mengajar dan metode dalam proses pembelajaran di dunia Pendidikan. Van Dis., Bollen, Zuidema, van Rooij, & Bockting (2023) mengungkapkan dalam dunia pendidikan penggunaan *ChatGPT* perlu dibicarakan lebih lanjut, pendidik harus membicarakan penggunaan dan etikanya dengan mahasiswa. Peran pendidik penting dalam memimpin dan menggunakan *ChatGPT* yang bertanggung jawab untuk menentukan cara menggunakannya dengan jujur, berintegritas, dan transparan, serta menyepakati beberapa aturan keterlibatan.

Hasil tersebut mendukung hasil penelitian terdahulu pada jurnal internasional yang membahas terkait *ChatGPT* yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, diantaranya adalah penelitian Lund, & Wang (2023) yang mengungkapkan bahwa *ChatGPT* memiliki kekuatan yang besar untuk memajukan akademisi dengan cara baru. Namun, penting untuk mempertimbangkan bagaimana menggunakan teknologi ini secara bertanggung jawab dan etis sebagai profesional untuk meningkatkan pekerjaan daripada menyalahgunakannya. Selain itu, penelitian Rudolph, Tan, & Tan (2023) mengungkapkan bahwa *ChatGPT* muncul sebagai teknologi yang mampu mengubah interaksi sosial kita dengan cara baru yang radikal. Kecerdasan buatan memiliki potensi untuk merevolusi cara belajar dan mengajar dan metode dalam proses pembelajaran di dunia Pendidikan.

Van Dis, Bollen, Zuidema, van Rooij, & Bockting (2023) mengungkapkan dalam dunia pendidikan penggunaan.

### **2.3.1 Manfaat *ChatGPT* untuk Guru**

Di sinilah di Era Education 4.0, para Guru atau Dosen berkesempatan besar memberi bekal bagi peserta didik suatu teknologi untuk membantu pekerjaan mereka, dilatih bukan hanya diajar agar peserta didik mampu menemukan jawaban atas persoalan mereka dengan bantuan teknologi (Savitri, 2019). Bagi perguruan tinggi, mengadopsi suatu jenis teknologi dalam proses pembelajaran peserta didik merupakan salah satu bentuk jawaban atas tantangan kebutuhan pembelajaran seumur hidup dan kebutuhan skill over degree. Hal ini karena peserta didik tumbuh dan berkembang dalam jaman yang berbeda dengan guru/dosen .(Munadi, 2020).

Menurut pendapat Stokel-Walker (2022) telah menyoroti bahwa dalam penggunaan *ChatGPT* di lingkungan pendidikan saat ini, Guru dapat membuat materi dan tugas seperti materi pembelajaran dan soal ujian. Di perguruan tinggi melakukan pemblokiran akses ke *ChatGPT* di jaringan internet sekolah untuk mencegah siswa mengambil jalan pintas dalam penilaian dan esai ujian (Hanna Wilcox For Daily Mail Australlia, 2023). Menurut Guru Besar Bidang Ilmu Kecerdasan Buatan Universitas Telkom, Suyanto menyampaikan pendapatnya bahwa penggunaan *ChatGPT* menjadi ancaman dalam dunia pendidikan (Tempo, 15 Februari 2023). Penggunaan *ChatGPT* di dunia pendidikan menjadi alat yang memudahkan pengerjaan tugas, proses pendidikan dan mempercepat perkembangan pendidikan, sains, dan teknologi.

Menurut (akupintar.id 2019) ada beberapa manfaat *ChatGPT* untuk membantu guru atau pengajar dibidang pendidikan, antara lain :

1. Membantu menyusun berbagai soal atau kuis  
*ChatGPT* dimanfaatkan untuk membantu menyusun berbagai soal atau kuis. Guru bisa meminta *ChatGPT* untuk membuatkan soal dengan tingkat kesulitan tertentu sesuai dengan tingkat murid dan tujuan pembelajaran.
2. Membantu menyusun materi pembelajaran  
Selain membantu menyusun soal *ChatGPT* juga dapat dimanfaatkan untuk membantu menyusun materi pembelajaran. Guru bisa meminta *ChatGPT* untuk menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Membantu menyusun rencana pembelajaran  
Dikutip dari laman resmi *OpenAI*, manfaat *ChatGPT* untuk guru yang berikutnya adalah membantu menyusun rencana pembelajaran, yang di dalamnya termasuk jangka waktu pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.
4. Memberikan saran metode pembelajaran  
Manfaat *ChatGPT* untuk guru yang berikutnya adalah memberikan saran metode pembelajaran. Guru bisa meminta *ChatGPT* untuk seolah berperan sebagai murid dan belajar dari simulasi itu untuk memberikan pembelajaran.

### 2.3.2. Manfaat *ChatGPT* terhadap Siswa

*ChatGPT* memiliki kemampuannya untuk melakukan berbagai tugas bahasa,

termasuk penerjemahan, peringkasan, menjawab pertanyaan, dan pembuatan teks dengan sedikit atau tanpa pelatihan khusus untuk tugas-tugas yang sangat membantu para pelajar seperti mahasiswa ataupun siswa. Sejak dirilis, *ChatGPT* telah digunakan untuk berbagai aplikasi, termasuk penerjemahan bahasa, pembuatan konten, dan pemodelan bahasa. *ChatGPT* telah terbukti mampu menerjemahkan antar bahasa dengan tingkat akurasi yang tinggi, dan menghasilkan ringkasan dokumen panjang yang koheren dan informatif. *ChatGPT* juga telah digunakan untuk membuat chatbot yang dapat melakukan percakapan dengan pengguna dan menjawab pertanyaan. Dalam hal ini *ChatGPT* menunjukkan kemampuannya untuk memahami dan merespons input bahasa alami. *ChatGPT* juga telah menarik perhatian dalam dunia pendidikan dan kontroversi yang signifikan karena kemampuannya untuk menghasilkan teks yang realistis, sehingga menimbulkan kekhawatiran tentang potensi penggunaan dan dampak AI di bidang pembelajaran oleh para siswa. (Thorp, 2023; Ventayen, 2023).

*ChatGPT* saat ini telah digunakan untuk menghasilkan artikel, cerita (Lucy & Bamman 2021), dan jenis konten tertulis lainnya yang sangat membantu kepada mahasiswa dan siswa untuk menjadi lebih kreatif. Berkaitan dengan itu, beberapa pengguna melaporkan bahwa teks yang dihasilkan *ChatGPT* sulit untuk dibedakan dengan teks yang ditulis oleh manusia (Elkins & Chun 2020). Hal ini menimbulkan kekhawatiran tentang potensi *ChatGPT* digunakan untuk membuat "Berita Palsu" atau memanipulasi opini publik (Floridi & Chiriatti 2020). Namun demikian, *ChatGPT* juga telah disarankan sebagai alat untuk membantu penulis dan pembuat konten menghasilkan ide dan mengatasi kebuntuan para pelajar

dalam menulis dan juga sebagai alat untuk mengotomatisasi tugas tugas yang memakan waktu (Jaimovitch-López et al. 2022).

## 2.4 Media Baru (New media)

Teori yang penulis gunakan adalah teori media baru dari Flew, Power, dan Littlejohn yang dikutip dari fajar junaedi. Flew mendefinisikan new media sebagai as those forms that combine the three computing and information technology Communication Network digitised media & information technology content. Sedangkan Power dan Littlejohn menyebut new media sebagai a new priode in which interactive technologies and network communication, particulary the internet, would transform society. Persamaan defenisi tentang konsep new media memperlihatkan bahwa kekuatan dalam suatu media baru itu adalah penguasaan teknologi (terutama internet ) yang dapat membawa perubahan dalam masyarakat ( Junaedi,2011:53).

Teori yang dikembangkan oleh Pirre Levy ini mengemukakan bahwa new media merupakan teroti yang membahas mengenai perkembangan media dari konvesional ke era digital. Proses belajar mengajar (pembelajaran) merupakan kegiatan melaksanakan inti dari pendidikan dan kurikulum. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tapa ada orang yang membantu. Proses belajar mengajar merupakan suatu gabungan, yaitu belajar yang dilakukan ole peserta didik dan mengajar yang dilakukan ole pendidik. Menurut Dimiyati dan Mudiono dalam (2011:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menckankan pada penyediaan sumber belaiar. Dalam memainkan perannya sebagai fasilitator,

tutor juga harus menguasai strategi pembelajaran.

Menurut Yasin, Mohamad (2023) adanya teknologi kecerdasan buatan beserta manfaatnya, peserta didik dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan berfokus pada kebutuhan individu baik untuk meningkatkan kemampuan maupun kecerdasan mereka. Berikut peran *AI* sebagai tutor virtual dalam pembelajaran yaitu :

1. Tutor Virtual Personal, kecerdasan buatan (*AI*) dapat berfungsi sebagai tutor virtual personal yang memberikan bimbingan individu berdasarkan kebutuhan dan kelemahan peserta didik. Tutor virtual dapat memberikan materi tambahan, latihan, dan umpan balik yang sesuai untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mereka pada topik tertentu. Contoh: "RoboTutor" platform yang dikembangkan oleh SRI International dengan menggunakan *AI* untuk menjadi tutor virtual pribadi bagi anak-anak yang memiliki akses terbatas.

2. Sistem Pembelajaran Adaptif, sistem pembelajaran adaptif dapat menyusun rencana pembelajaran dan menyesuaikan dengan berdasarkan kebutuhan serta tingkat pemahaman individu dari peserta didik. Materi pembelajaran dan tingkat kesulitan yang dibuat dapat disesuaikan secara otomatis berdasarkan kemajuan belajar peserta didik. Contoh: Duolingo, platform pembelajaran Bahasa berbasis web interaktif ini menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk menyesuaikan materi dan latihan dengan kemampuan bahasa individu setiap pengguna.

3. *Chatbot* Pembelajaran, adalah sebuah program komputer yang dapat mensimulasikan percakapan manusia melalui perintah suara, obrolan teks, atau keduanya. Kecerdasan buatan (*AI*) dapat berperan sebagai chatbot pembelajaran yang dikembangkan untuk memberikan bantuan dan jawaban atas pertanyaan peserta didik. Dalam penggunaannya peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran, tugas, maupun topik tertentu, dan *chatbot AI* akan memberikan tanggapan berupa jawaban dan penjelasan yang sesuai. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Contoh: Brainly, merupakan sebuah platform tanya jawab untuk memudahkan peserta didik dengan memberikan jawaban dan bimbingan pada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

4. Pembelajaran Berbasis Game Kecerdasan buatan (*AI*), dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran berbasis game yang menarik dan interaktif. Dengan menganalisis perilaku dan kemajuan peserta didik selama bermain game pembelajaran, *AI* dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan tantangan agar sesuai dengan kemampuan peserta didik, Contoh: Kahoot, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis game, menyediakan pertanyaan dan opsi jawaban yang disesuaikan dengan kemampuan penggunanya.

5. Sistem Penilaian Berbasis *AI*, kecerdasan buatan (*AI*) dapat digunakan dalam membangun sistem penilaian yang lebih adil dan menyeluruh. Dengan analisis bahasa alami dan pemrosesan teks yang digunakan *AI*, sehingga *AI* dapat menganalisis hasil tanggapan peserta didik dalam bentuk tulisan atau lisan (berupa suara/audio) dan memberikan penilaian yang komprehensif.

Contoh: Turnitin, sebuah platform penilaian dan deteksi plagiarisme, yaitu untuk memeriksa kesamaan dan kesalahan dalam pekerjaan tulis peserta didik.

6. Analisis Data Pendidikan Kecerdasan buatan (*AI*), dapat menganalisis data besar tentang hasil tes, perilaku peserta didik, dan faktor lain yang dapat mempengaruhi pembelajaran. Analisis ini dapat membantu pendidik dan pembuat kebijakan untuk memahami tren, mengidentifikasi masalah potensial, dan menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan kepada peserta didik. Contoh: Edmodo, sebuah platform pembelajaran daring, menggunakan analisis data berbasis *AI* untuk memberikan informasi tentang perkembangan belajar peserta didik kepada pendidik dan orang tua.

7. Evaluasi Otomatis, dengan menggunakan algoritma pembelajaran mesin, kecerdasan buatan (*AI*) dapat mengevaluasi dan memberikan umpan balik dari hasil pekerjaan peserta didik secara otomatis. Hal ini sangat membantu dan menghemat waktu pendidik, sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil evaluasinya dengan cepat. Contoh: Coursera, sebuah platform pembelajaran daring, menggunakan sistem evaluasi otomatis berbasis *AI* untuk menilai pekerjaan peserta didik dalam beberapa kursus pemrograman.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yakni untuk mengumpulkan bukti awal yang menunjukkan bahwa masalah yang sedang di selidiki memang ada di lapangan. Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dan memberikan gambaran awal, serta memfasilitasi proses eksplorasi topik yang relevan. Ini juga menjadi pedoman bagi peneliti yang ingin mengkaji tema serupa. Berikut adalah analisis yang telah

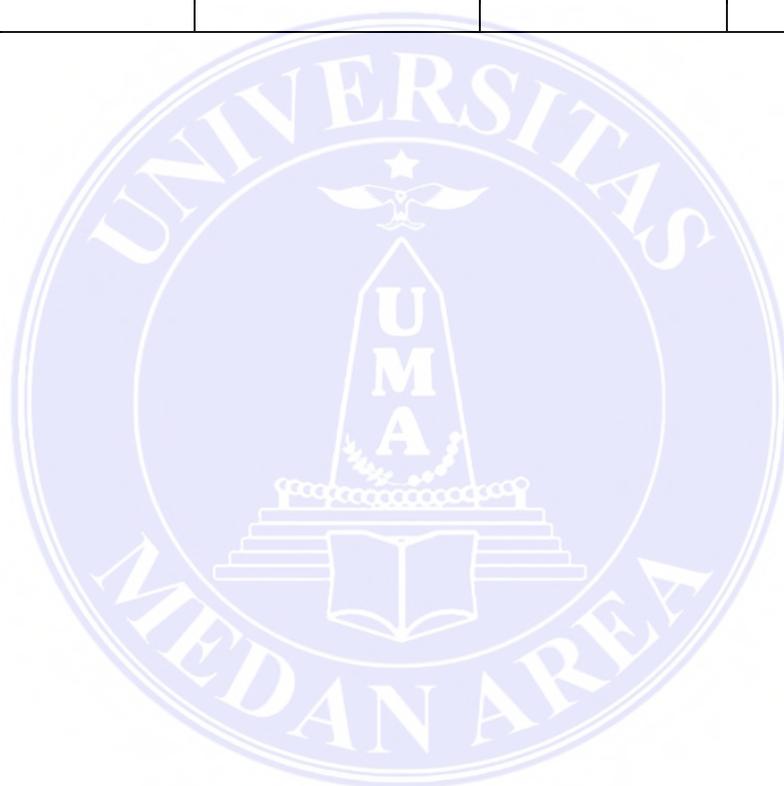
dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu :

**Tabel 1. Penelitian Terdahulu**

No	Judul, Nama dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	<p>“ Dampak penggunaan ChatGPT pada Kompetensi Mahasiswa Akuntansi membahas tentang penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa memberikan peluang untuk keperluan dalam pembelajaran ataupun evaluasi mahasiswa untuk pendidikan mereka, seperti penyelesaian tugas terhadap keakuratan jawaban, cakupan topik, ataupun percakapan antarmuka yang dapat mempermudah semua kalangan untuk menggunakan platform ini”</p> <p>Wulandari Hidayanti, Rizdina Azmiyanti (2023).</p>	Metode yang digunakan yaitu Metode Literature Review.	Hasil Penelitian ini adalah Pertumbuhan publikasi jurnal yang ada pada tahun 2018 sampai dengan 2023 memberikan perubahan atau perkembangan pesat disetiap tahunnya. Publikasi tersebut dapat dilihat di Google Scholer yang ada pada aplikasi Publish or Perish.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan Metode yang berbeda yaitu penulis menggunakan metode Kualitatif .	Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah memanfaatkan terjadinya perkembangan teknologi digital yang memiliki dampak untuk mempermudah kehidupan sehari-hari.
2	<p>“ Pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan membahas tentang tidak sedikit pembahasan yang membuktikan manfaat dari ChatGPT sebagai salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi dalam melakukan pembelajaran”</p> <p>Fikri Kurnia Ramadhan, Muhammad Irfan Faria, Ikhsan Wahyudi, Mia Kamayani Sulaeman (2023).</p>	Metode yang digunakan yaitu Metode Study Literature Review.	Hasil Penelitian ini adalah Dengan mengacu pada 23 jurnal penelitian yang sudah dipilih, terkait pemanfaatan ChatGPT dalam dunia Pendidikan, hasil tinjauan ini dirangkum menurut pertanyaan yang terdapat pada pendahuluan penelitian yang diuji.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan Metode yang berbeda penulis sebelumnya menggunakan Metode Study Literatur Review sedangkan penulis sekarang menggunakan Metode Kualitatif.	Persamaan nya dengan penelitian bertujuan untuk meringankan siswa secara cepat dalam mengetahui konsep-konsep yang sulit dipahami, karena ChatGPT mampu menyampaikan penjelasan yang lebih jelas dan mudah dipahami.
3	<p>“ Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan ChatGPT di era pendidikan 4.0</p>	Metode yang digunakan yaitu Metode Kualitatif	Hasil Penelitian ini adalah Pada pembahasan ini	Perbedaan dengan penelitian	Persamaannya dengan penelitian yaitu

No	Judul, Nama dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	<p>membahas tentang berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat pembelajar dalam era pendidikan 4.0”</p> <p>Juniarty Salmi, Angela Atik Setiyanti. ( 2023)</p>	dengan pendekatan TAM (Technology Acceptance Model).	akan dipaparkan gambaran umum tentang karakteristik data yang diamati. Analisis statistik deskriptif ini akan memberikan informasi mengenai pusat data, sebaran data, serta bentuk distribusi data.	sebelumnya adalah menggunakan pendekatan Metode yang berbeda yaitu penulis dengan menggunakan metode kualitatif Deskriptif.	bertujuan untuk menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih mudah dan menyenangkan dalam penggunaan ChatGPT. Selain itu, Mahasiswa percaya bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam melaksanakan tugas-tugas sebagai mahasiswa.
4	<p>“ Persepsi Dosen Pascasarjana Universitas Swasta terhadap ChatGPT dalam meningkatkan mutu pembelajaran membahas tentang munculnya ChatGPT dalam dunia pendidikan mendapat respon dari akademisi termasuk dosen Pascasarjana Universitas Swasta di Kota Yogyakarta”</p> <p>Nendra Jaya Saputra, Dian Hidayatia (2023)</p>	Metode yang digunakan yaitu Metode Kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus.	Hasil Penelitian ini adalah Dari 5 dosen Pascasarjana Universitas swasta diperoleh data persepsi dosen pascasarjana terhadap ChatGPT dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang memaparkan 4 hal penting yaitu pengetahuan, pembelajaran, penugasan, mutu belajar.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan pendekatan Metode yang berbeda yaitu penulis dengan menggunakan metode kualitatif Deskriptif.	Persamaannya dengan penelitian yaitu dengan adanya ChatGPT bisa meningkatkan Mutu pembelajaran bila dilakukan dengan tepat dan benar tidak asal copy paste dalam dunia pendidikan.
5	<p>“ Tantangan Guru terhadap perkembangan teknologi agar memanfaatkan Artificial</p>	Metode yang digunakan yaitu Metode Pendekatan	Hasil Penelitian ini adalah bahwa para guru telah	Perbedaan dengan penelitian	Persamaannya dengan penelitian

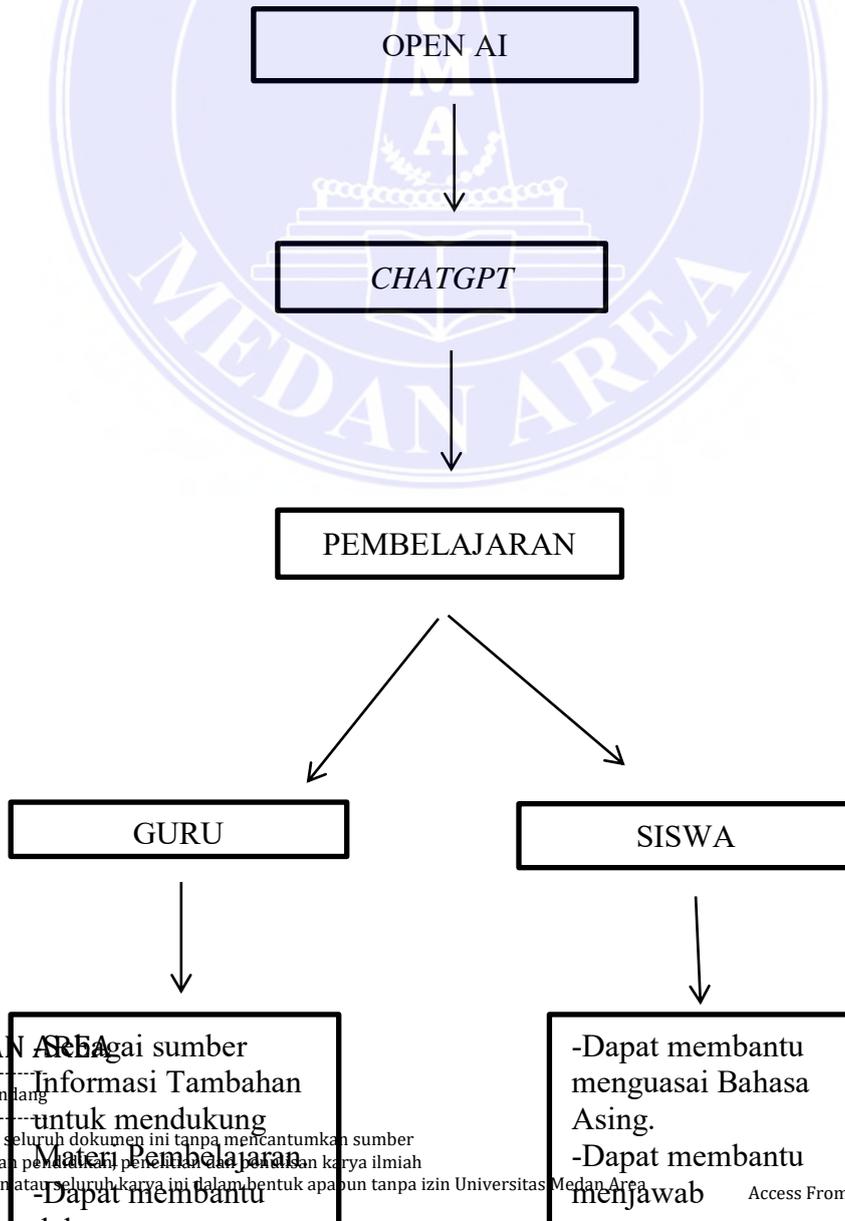
No	Judul, Nama dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	<p>Intelligence dalam meningkatkan kemampuan siswa”</p> <p>Ramadhoni Aulia Gusli, Supratman Zaki, Muaddly Akhyar (2023).</p>	metodologi semi deskriptif kualitatif .	memanfaatkan AI dalam melaksanakan proses belajar mengajar di lembaga pendidikan.	sebelumnya adalah menggunakan pendekatan metode yang berbeda yaitu penulis dengan menggunakan metode kualitatif Deskriptif.	yaitu AI sangat memudahkan proses belajar dan mengajar didunia pendidikan dizaman sekarang dan mutu pendidikan lebih meningkat.



## 2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, serta kajian yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah, Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kerangka Berpikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Secara umum, metode penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis, dan memiliki tujuan tertentu, baik itu tujuan praktis maupun teoritis. Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono,2018). Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang nantinya akan menjelaskan tentang Persepsi guru dan siswa dalam penggunaan *Artificial Intelegen ChatGPT* sebagai pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan. Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data secara triangulasi(gabungan), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/deduktif dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksikan fenomena dan menemukan hipotesis (Sugiyono,2022).

Penelitian deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu masalah yang dimana masalah yang digambarkan ini harus dipaparkan secara sistematis dan akurat. Tentunya jenis penelitian ini akan menjawab rumusan masalah yang dibahas sebelumnya.

(Moelang,2007:6) mendefenisikan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian Misalnya perilaku,persepsi,motivasi, tindakan dan lain- lain, secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### 3.1.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Medan yang berlokasi di Jl Sampali No 23 Pandau Hulu II, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara.

Penelitian ini dilakukan beberapa tahap dari bulan Mei sampai Juni.

### 3.1.2 Alur Penelitian

No	Rencana Pelaksanaan Kegiatan	Tahun 2023 - 2024						
		Bulan Ke						
		9	10	11	12	1	2	3
1	Pengajuan Judul							
2	Penyusunan Proposal Penelitian							
3	Seminar Proposal							
4	Survei Lapangan							
5	Pengolahan Data							
6	Seminar Hasil							
7	Penulisan Skripsi							
8	Laporan akhir							

**Tabel 3. Alur Penelitian**

### 3.2 Informan Penelitian

Hal yang menjadi pertimbangan utama dalam pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah pemilihan informan. Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ketempat lain pada situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Sampel dalam penelitian kualitatif dinamakan narasumber, partisipan dan informan. Dalam penelitian ini menggunakan Informan penelitian. Pada penelitian kualitatif, peneliti memasuki situasi sosial tertentu melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut menurut Sugiyanto (2015) (dalam Zaini et al, 2023).

Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* merupakan suatu teknik penentuan informan yang didasarkan pada penentuan kriteria khusus sesuai dengan pertimbangan tertentu oleh si peneliti.

Informan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informan kunci adalah orang yang memiliki informasi mengenai *AI ChatGPT*. Informan kunci ia tidak terlibat langsung dan orang yang hanya tau saja informasi mengenai *AI ChatGPT*. Informan kunci dalam penelitian ini yakni guru dan siswa.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpul data adalah sebuah metode yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk dapat mengumpulkan data dan informasi yang berguna sebagai fakta pendukung dalam memaparkan penelitiannya. Menurut Sugiyono (2018:224) bahwa pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu :

### 3.2.1 Data Primer

Data primer, data yang didapatkan secara langsung dari lokasi penelitian dengan melakukan wawancara dan juga kuesioner atau angket yang dibagikan kepada guru dan siswa di SMA Negeri 8 Medan.

#### 1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Dalam teknik wawancara ini, peneliti melakukan tanya jawab secara langsung dengan guru dan siswa. Dalam wawancara ini, peneliti akan mengetahui seberapa banyak yang sudah menggunakan AI ini sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan melakukan wawancara peneliti akan mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang seberapa banyak siswa atau siswi di SMA Negeri 8 Medan yang sudah memakai AI tersebut.

## 2. Observasi

Menurut (Sugiyono,2018) Observasi sebagai bentuk pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada objek – objek alam yang lain. Observasi dilakukan oleh peneliti ketika pra penelitian dilakukan dan setelah melakukan pra penelitian, peneliti mendapati bahwa ada beberapa guru dan siswa yang sebagian masih ada yang belum tau dan paham tentang apa itu *AI ChatGPT*.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mempelajari dokumen yang relevan dimana dokumen bisa berasal dari lembaga, bisa juga berasal dari informan kunci dan informan utama. Dalam hal ini, peneliti juga melampirkan dokumentasi dalam bentuk foto atau gambar dengan para informan serta bukti untuk melakukan wawancara. Bentuk dokumentasi pada penelitian ini yakni berupa foto atau gambar yang peneliti ambil ketika melakukan observasi dan wawancara dengan informan penelitian mengenai Persepsi Guru dan Siswa dalam penggunaan *AI ChatGPT* sebagai pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara (Hardani, 2020).

### 3.2.2 Data Sekunder

Teknik pengumpulan data sekunder dapat dilakukan dengan menggunakan studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data melalui buku- buku mengumpulkan

informasi melalui buku dokumen dan sumber referensi dan media online seperti buku, majalah, website, berita online mengenai Persepsi guru dan siswa dalam penggunaan *AI ChatGPT* sebagai pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan melakukan analisis (Hardani,2020).

### 3.3 Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data Kualitatif. Dimana analisis data Kualitatif dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan makna yang terdapat dalam konteks sosial atau perilaku manusia. Metode ini fokus pada interpretasi mendalam dan pemahaman terhadap fenomena yang diteliti, dan tidak terbatas pada pengukuran numerik atau statistik. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi kompleksitas, dinamika, dan konteks dari suatu situasi atau peristiwa.

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan proses yang kompleks dan membutuhkan ketelitian serta pemahaman yang mendalam terhadap data yang telah dikumpulkan. (creswell, 2015, p.264).

### 3.4 Triangulasi Data

Triangulasi data adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menguji keakuratan data yang dikumpulkan. Dalam konteks triangulasi data, terdapat empat jenis triangulasi data yang berperan dalam memperkaya pemahaman terhadap fenomena yang sedang diteliti, yakni triangulasi metode, triangulasi antara peneliti, triangulasi teori, dan triangulasi sumber data

(Ascakarya, 2022). Untuk memastikan keandalan data, penulis memanfaatkan Teknik penguji validitas dalam penelitian kualitatif, yang dikenal sebagai tringulasi teknik. Tringulasi teknik ini digunakan untuk menguji tingkat kebenaran data dalam konteks penelitian kualitatif yang dapat diuji secara ilmiah. Dalam penelitian ini, penulis menguji validitas data dengan melakukan observasi langsung dilokasi penerapan atau tempat pelaksanaan kegiatan dalam Persepsi guru dan siswa dalam penggunaan *AI ChatGPT* sebagai pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan.





## 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengaruh *AI* terhadap peran guru dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang akan terjadi pada perubahan zaman dengan berkembangnya teknologi *AI* tersebut. Proses pembelajaran masih memiliki kendala dalam penyampaian materi, penggunaan metode tanya jawab, serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran langsung oleh guru. Tetapi di sisi lain ada salah satu hal penting yang harus dipahami oleh siswa bahwasanya peran guru tidak akan tergantikan sampai kapan pun bahkan hingga masabonus demografi nanti ketika robot lebih banyak

daripada manusia dalam bentuk pekerjaan, gurutidak akan pernah tergantikan karena nilai-nilai implementasi ilmunyatidak akan pernah didapatkan oleh AI. Walaupun dengan maraknya teknologi AI digunakan oleh para siswa dan guru tetapi teknologi tersebut benar benar tidak akan menggantikan peran para guru dalam melakukan tugasnya. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk mencari banyak cara dan upaya untuk memastikan bahwa teknologi AI yang digunakan tidak mengurangi interaksi antara guru dan siswa, yaitu dengan menanamkan budaya literasi yang dapat menjadi upaya yang efektif dan efisien dalam mengurangi ketergantungan teknologi pada siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Persepsi Guru dan Siswa Dalam Penggunaan

*AI ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran di Sekolah SMA N 8 Medan” peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kajian tentang *ChatGPT* memiliki beragam perspektif. *ChatGPT* merupakan suatu terobosan baru yang menuai pro dan kontra oleh guru dan siswa, terutama di kalangan akademik. Hal ini tentunya dapat menjadi sebuah salah satu kajian yang dapat diteliti lebih lanjut. Melalui penelitian ini, disarankan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian ini menjadi lebih spesifik dengan kebaruan perspektif, terlebih penemuan

baru.

2. Hadirnya *ChatGPT* disarankan pengguna dapat menggunakan secara bijak, terutama dalam ranah akademik. Hal ini bertujuan untuk dapat menyaring diri dari suatu teknologi baru agar menghasilkan manfaat, salah satunya yaitu dapat memperluas pengetahuan serta membangun kreativitas individu. Terlebih dapat menghindari adanya pelanggaran etika pembelajaran, salah satunya yaitu plagiarism.
3. Dan saran yang terakhir menurut saya sebagai peneliti, dilakukannya batasan penggunaan *AI ChatGPT* di setiap siswa oleh pihak sekolah SMA N 8 Medan dikarenakan membuat para siswa jadi malas untuk mencari informasi yang tepat dan membuat para siswa menjadi ketergantungan dalam penggunaan *AI ChatGPT* tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aljanabi, M., Ghazi, M., Ali, A. H., & Abed, S. A. (2023). ChatGpt: Open Possibilities. *Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics*, 4(1), 62-64.
- Aydin, Ö., & Karaarslan, E. (n.d.). OpenAI ChatGPT Generated Literature Review: Digital Twin in Healthcare.
- Amdanata, D. D., Burhan, B., Seswandi, A., & Annisava, A. R. (2023). Siakah Mahasiswa Akuntansi Menghadapi Artificial Intelligence Dalam Akuntansi?. *Jurnal Akuntansi Kompetif*, 6(1), 163-174.
- Bommasani, R., Hudson, D. A., Adeli, E., Altman, R., Arora, S., von Arx, S., ... & Liang, P. (2021). On the opportunities and risks of foundation models. *arXiv preprint arXiv:2108.07258*.
- Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the Era of Generative

Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. Available at SSRN 4337484.

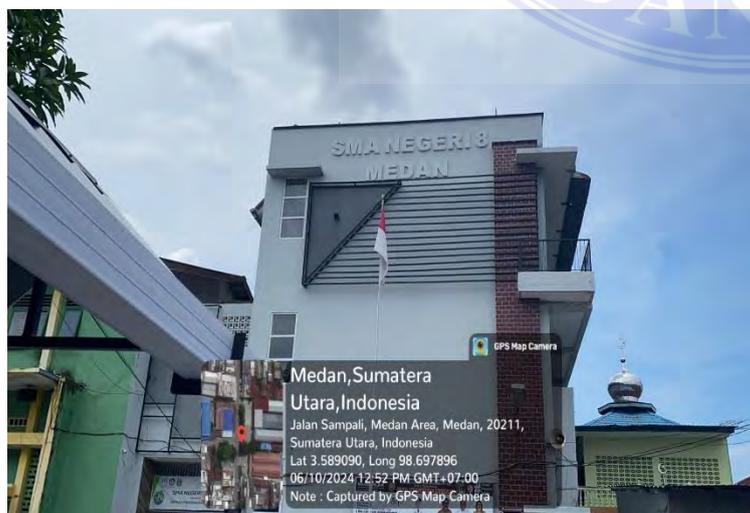
- EduNitas. "Peran ChatGPT dalam Perkembangan Pendidikan." [Online]. Tersedia: <https://edunitas.com/edunews/detail/chatgpt-dalam-dunia-pendidikan>.
- Faiz, A., & Purwati. (2022). Peran guru dalam pendidikan moral dan karakter. *Journal Education and Development*, 10(2), 315–318.
- Faiz, A. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Kognitif Moral melalui Media Cerita Animasi untuk Meningkatkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Faiz, A. Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2021). Development of Moral Dilemma Model in Elementary School. 1st International Conference In Education, Science And Technology, 17–22.
- Faiz, Aiman, & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Faiz, A., & Purwati. (2022). Peran guru dalam pendidikan moral dan karakter. *Journal Education and Development*, 10(2), 315–318.
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>
- Firat, M. (2023). How Chat GPT Can Transform Autodidactic Experiences and Open Education?. Department of Distance Education, Open Education Faculty, Anadolu Unive.
- Guruinovatif. "6 Alasan Guru Dapat Menggunakan ChatGPT Sebagai Pelatihan dan Sarana Mencari Ide Kreatif dalam Mengajar." [Online]. Tersedia: <https://guruinovatif.id/artikel/6-alasan-guru-dapat-menggunakan-chatgpt-sebagai-pelatihan-dan-sarana-mencari-ide-kreatif-dalam-mengajar?username=romisaputra>
- J. Shen-Berro, "New York City Schools blocked ChatGPT. Here's what other large districts are doing,," Chalkbeat., 2023. [Online]. Available: <https://www.chalkbeat.org/2023/1/6/23543039/chatgpt-school-districts-ban-block-artificial-intelligence-open-ai>
- Kinetika. "Pemanfaatan Teknologi ChatGPT dalam Pendidikan." [Online]. Tersedia: <https://kinetika.hmtk.undip.ac.id/pemanfaatan-teknologi-chatgpt-dalam-pendidikan/>

- Kompas Tekno. "10 Kegunaan ChatGPT dalam Dunia Pendidikan yang Perlu Diketahui." [Online]. Tersedia:  
<https://tekno.kompas.com/read/2023/10/15/09300087/10-kegunaan-chatgpt-dalam-dunia-pendidikan-yang-perlu-diketahui?>
- Lund, B. D., & Wang, T. (2023). Chatting about ChatGPT: How may AI and GPT impact academia and libraries? *Library Hi Tech News*. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4333415> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4333415>
- L. Tuhuteru, F. Sampe, A. Muna, A. Ausat, and H. R. Hatta, "Analysing the Role of ChatGPT in Improving Student Productivity in Higher Education," vol. 05, no. 04, pp. 14886–14891, 2023.
- Munir, (2017). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Munadi, M. (2020). *Manajemen Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0* (2 ed). Jakarta: Penerbit Kencana.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.  
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58.  
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49-58.
- Savitri, A. (2019). *Bonus Demografi 2030; Menjawab Tantangan serta Peluang Edukasi 4.0 dan Revolusi Bisnis 4.0*. Semarang: Penerbit Genesis.
- Zhai, X. (n.d.). *ChatGPT: Artificial Intelligence for Education*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35971.37920>
- Zhai, X. (2022). *ChatGPT User Experience: Implications for Education*.  
<https://www.researchgate.net/publication/366463233>
- Zhang, K., & Aslan, A. B. (2021). AI technologies for education: Recent research & future directions. In *Computers and Education: Artificial Intelligence* (Vol. 2). <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100025>.



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Gambaran sekolah SMA N 8 Medan



Gedung SMAN 8 Medan

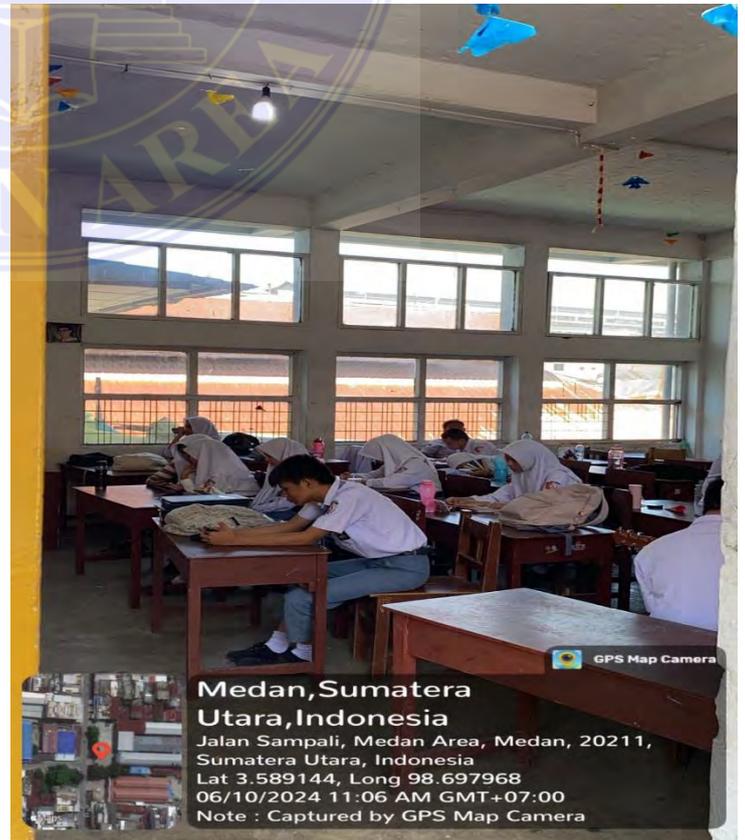


Aula SMAN 8 Medan

Kantin SMAN 8 Medan



Lantai II SMAN 8 Medan



Halaman Depan SMAN 8 Medan

Ruang Kelas SMAN 8 Medan



Lantai I SMAN 8 Medan

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara pada Guru



Narasumber 1 Ibu Sarasamih (Guru BK)

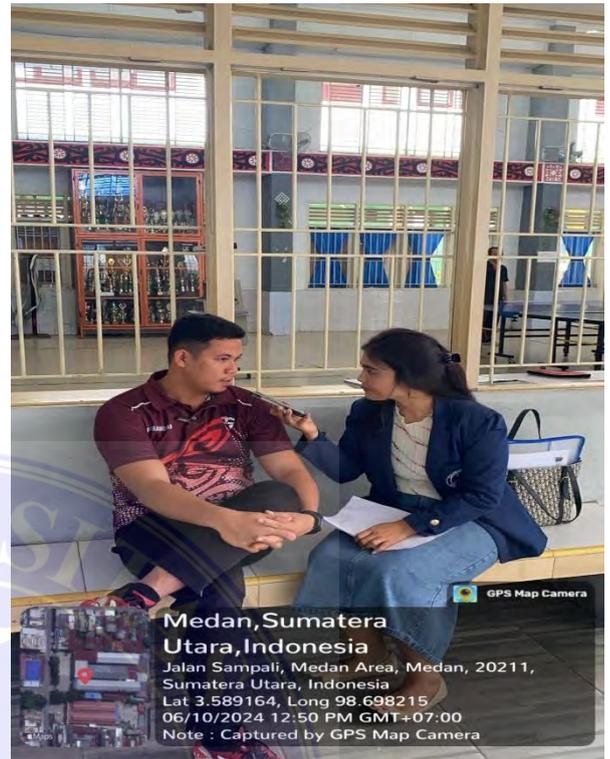


Narasumber 2 Ibu Yunirta Lubis (Guru BK)



Narasumber 5 Ibu Bulan (Guru Matematika)

Narasumber 6 Ibu Sabrina Nasution ( Guru IPA)



Narasumber 9 Bapak Surya (Bidang Kesiswaan)

Narasumber 10 Ibu Serinita ( Guru Kimia)

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara pada Siswa



© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Narasumber 1 Tasya



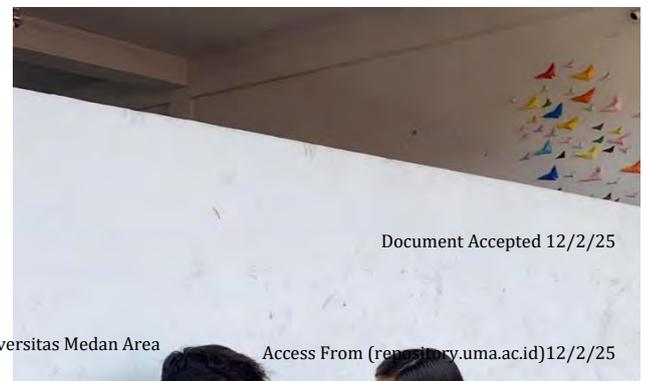
Narasumber 2 D' Ajeng



Narasumber 5 Bersila



Narasumber 6 Nurhalifa



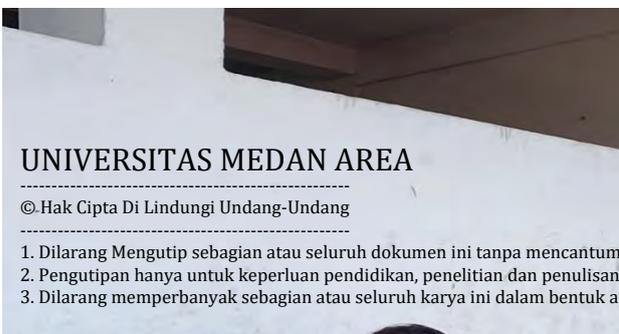
Narasumber 7 Gabriel



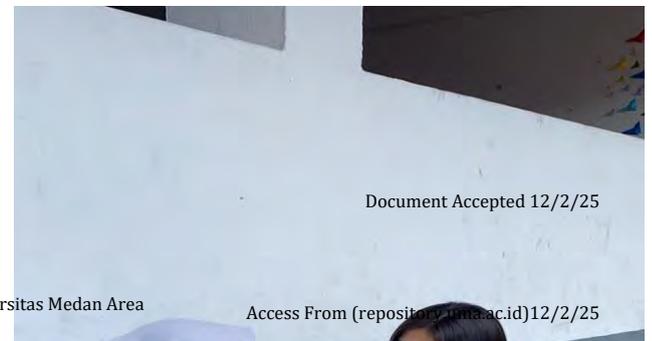
Narasumber 8 Rifas



Narasumber 9 Yohanes



Narasumber 10 Nikolas



Narasumber 11 Rasika

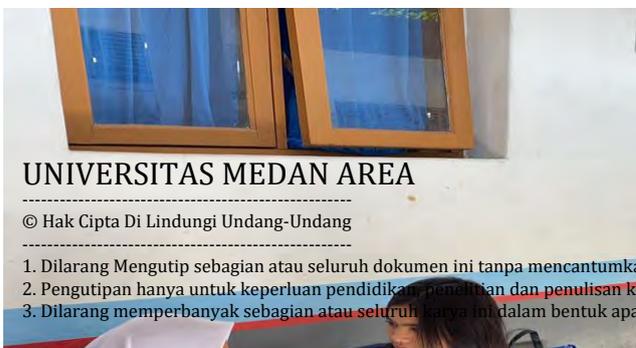
Narasumber 12 Karin



Narasumber 13 Regita



Narasumber 14 Nazwa





Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

 **UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

---

Nomor : 1449 /FIS.3/01.10/VI/2024 Medan, 7 Juni 2024  
Lampiran. : -  
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.  
**Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Medan**  
Jl. Sampali No.23, Pandau Hulu II, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara 20233

Dengan hormat,  
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

Nama : Rifka Afriyanti Simorangkir  
NIM : 208530063  
Program Studi : Ilmu Komunikasi



Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian

 **PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 8 MEDAN**  
Jalan Sampali No. 23 Medan, Kec. Medan Area Kode Pos 20211  
Telp (061) 4530343 Email : [smanegeri8medan2012@gmail.com](mailto:smanegeri8medan2012@gmail.com) 

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421/316/SMAN8/VI/2024

Berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area nomor : 1449/FIS.3/01.10/VI/2024 tanggal 7 Juni 2024, perihal Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset, maka Kepala SMA Negeri 8 Medan menerangkan bahwa :

Nama : RIFKA AFRIYANTI SIMORANGKIR  
NIM : 208530063  
Prog Studi : Ilmu Komunikasi

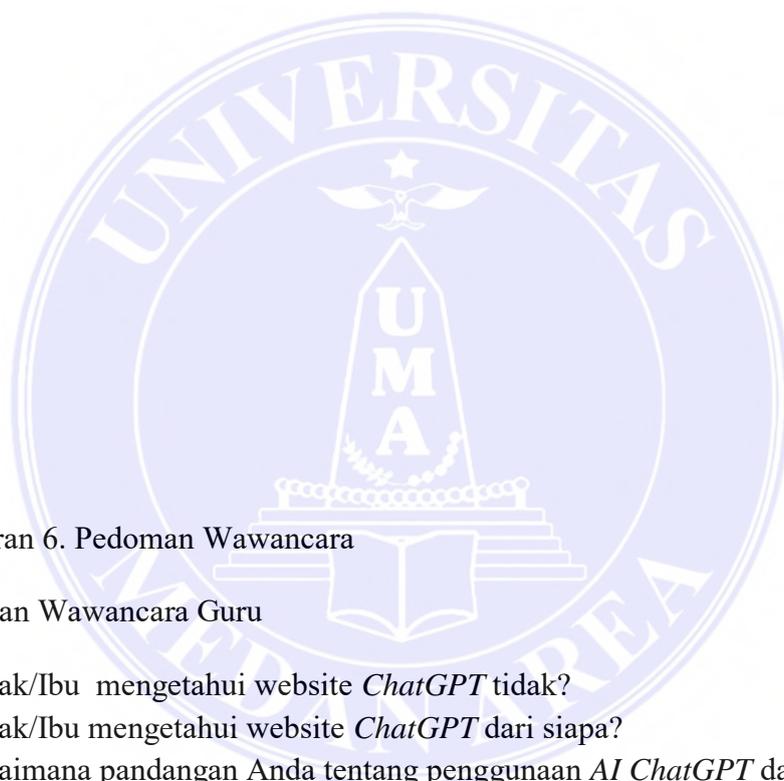
Tas M. S. D. I : S-1  
Judul Penelitian : ***"Persepsi Guru dan Siswa Dalam Penggunaan Artificial Intelegen ChatGPT Sebagai Pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan"***

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah  
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

telah melaksanakan penelitian lapangan di SMA Negeri 8 Medan untuk memperoleh keabsahan

Access From (repository.uma.ac.id)12/2/25

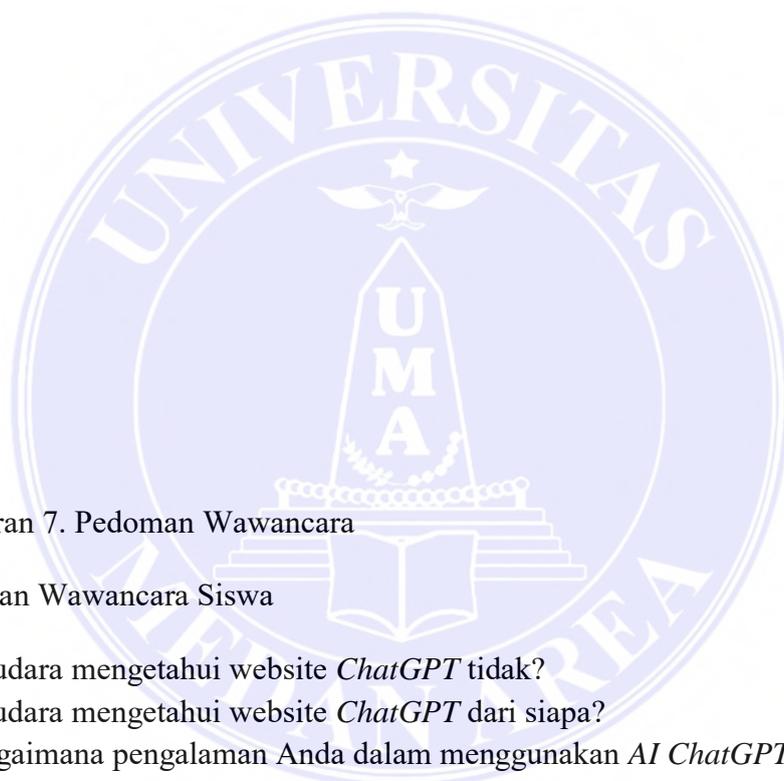


## Lampiran 6. Pedoman Wawancara

### Pedoman Wawancara Guru

1. Bapak/Ibu mengetahui website *ChatGPT* tidak?
2. Bapak/Ibu mengetahui website *ChatGPT* dari siapa?
3. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan *AI ChatGPT* dalam mendukung proses pembelajaran di kelas?
4. Apa manfaat utama yang Anda lihat dari penggunaan *AI ChatGPT* dalam membantu siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas?
5. Sejauh mana Anda merasa percaya terhadap keakuratan informasi yang disediakan oleh *AI ChatGPT* kepada siswa?
6. Bagaimana Anda mengelola penggunaan *AI ChatGPT* agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran Anda?
7. Sudah berapa lama Bapak/Ibu menggunakan website *ChatGPT*?
8. Apakah Bapak/Ibu merasa *AI ChatGPT* dapat membantu dalam memberikan umpan balik atau bimbingan kepada siswa dalam pemahaman materi?

9. Bagaimana *AI ChatGPT* memengaruhi peran dan interaksi Anda sebagai Guru dikelas?
10. Apakah Bapak/Ibu merasa bahwa penggunaan *AI ChatGPT* dapat memengaruhi kepercayaan siswa terhadap Anda sebagai pengajar?
11. Apakah Bapak/Ibu merasa bahwa penggunaan *AI ChatGPT* mengubah dinamika kelas secara keseluruhan?
12. Apakah ada tantangan khusus yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengintegrasikan *AI ChatGPT* dalam pembelajaran dikelas? Jika iya, bagaimana Bapak/Ibu mengatasi tantangan tersebut?



#### Lampiran 7. Pedoman Wawancara

##### Pedoman Wawancara Siswa

1. Saudara mengetahui website *ChatGPT* tidak?
2. Saudara mengetahui website *ChatGPT* dari siapa?
3. Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan *AI ChatGPT* untuk membantu mengerjakan tugas sekolah?
4. Apakah Anda merasa *AI ChatGPT* membantu meningkatkan pemahaman Anda terhadap materi pelajaran?
5. Bagaimana perbandingan antara menggunakan *AI ChatGPT* dengan mencari informasi secara mandiri?
6. Apakah Anda merasa bergantung pada *AI ChatGPT* dalam menyelesaikan tugas sekolah Anda?
7. Apakah Anda merasa adanya kekhawatiran atau tantangan tertentu dalam menggunakan *AI ChatGPT* dalam pembelajaran Anda?
8. Sudah berapa lama Anda menggunakan website *ChatGPT*?

9. Apakah menurutmu penggunaan *AI ChatGPT* dapat membantu meningkatkan pemahaman mu dalam pembelajaran?
10. Apakah kamu merasa nyaman berinteraksi dengan *AI ChatGpt* dalam proses belajar?
11. Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan *AI ChatGPT* dalam memberikan umpan balik dan bantuan dalam memahami materi pelajaran?
12. Bagaimana menurutmu penggunaan *AI ChatGPT* dapat memengaharui cara belajar dan berpikirmu?
13. Apakah ada saran atau masukan yang ingin kamu berikan untuk meningkatkan penggunaan *AI ChatGPT* sebagai alat pembelajaran disekolah?

