



Pemanfaatan ChatGPT dan Gambaran Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada Siswa Kelas XII SMAN 81 Jakarta Timur

Damaji Ratmono

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia
ratmonoke@gmail.com

Susanti

Kementerian Perhubungan RI
susanti.udara@gmail.com

Armita Rahmawati Sandra

Sekolah Menengah Atas Negeri 81 Jakarta Timur
armitasandra8@gmail.com

Alyssa R. Samra

Sekolah Menengah Pertama Negeri 109 Jakarta Timur
ajiokelah@yahoo.co.id

Received: 7 Januari 2026

Accepted: 27 Juni 2026

Published: 30 Juni 2026

ABSTRACT - This study aims to describe the digital literacy and use of ChatGPT among Grade XII students of SMAN 81 East Jakarta in Indonesian Language and Literature learning. A quantitative approach with a survey method was employed, involving 63 students selected through purposive sampling. Data were analyzed descriptively using frequency distribution and percentages. The findings reveal that all respondents were aware of ChatGPT, with primary uses including learning assistance (30), completing assignments (15), searching for information (10), and exploring new things (8). Usage was frequently reported (40 respondents), with 53 respondents acknowledging that ChatGPT supports their learning. Digital literacy levels varied: 18 respondents demonstrated good understanding, 20 moderate understanding, and 25 limited understanding. Daily gadget use was high (55 respondents), with social media and online platforms as the main information sources. Internet skills were predominantly categorized as not particularly proficient (35 respondents). The study concludes that ChatGPT has become part of students' learning activities, yet its use has not been adequately matched by sufficient digital literacy. Strengthening digital literacy is therefore necessary through learning that promotes critical thinking, information evaluation, and academic integrity in the use of artificial intelligence, enabling students to utilize ChatGPT effectively and responsibly.

Keywords: Digital Literacy; ChatGPT; Artificial Intelligence; Indonesian Language and Literature; High School Students.

ABSTRAK- Penelitian ini bertujuan menggambarkan literasi digital dan pemanfaatan ChatGPT oleh siswa kelas XII SMAN 81 Jakarta Timur dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Pendekatan kuantitatif dengan metode survei digunakan, melibatkan 63 siswa melalui teknik purposive sampling. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase. Hasil menunjukkan seluruh responden mengetahui ChatGPT, dengan pemanfaatan utama untuk membantu belajar (30), mengerjakan tugas (15), mencari informasi (10), dan mencoba hal baru (8). Penggunaan tergolong sering (40 responden), dengan 53 responden mengakui ChatGPT membantu pembelajaran. Tingkat literasi digital bervariasi: 18 memahami, 20 cukup memahami, dan 25 tidak memahami. Penggunaan gadget harian tinggi (55 responden), dengan sumber informasi utama dari media sosial dan media online. Keterampilan internet didominasi kategori tidak terlalu ahli (35 responden). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT telah menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa, namun belum diimbangi literasi digital yang memadai. Diperlukan penguatan literasi digital melalui pembelajaran yang mendorong berpikir kritis, evaluasi informasi, serta penerapan etika akademik dalam penggunaan kecerdasan buatan agar siswa dapat memanfaatkan ChatGPT secara efektif dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Literasi Digital; ChatGPT; Kecerdasan Buatan; Bahasa dan Sastra Indonesia; Siswa Sekolah Menengah Atas.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menghadapi berbagai masalah baru dalam proses pembelajaran seiring berjalannya waktu. Untuk mencapai peningkatan kualitas pembelajaran, pendidikan yang ada harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Sacramento et al., 2021). Perkembangan ini juga harus disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di institusi pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia adalah bidang yang sangat luas dan penting dalam konteks sosial, budaya, dan pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia juga dapat mempengaruhi sikap dan karakter seseorang, jadi siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya jika

ada kemajuan dalam teknologi. Begitupun dengan literasi digital.

Literasi didefinisikan oleh UNESCO sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan cetak dan tulisan dalam kaitannya dengan berbagai tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang, serta untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka dan masyarakat demikian menurut A'yuni, dalam (Naufal, 2021). Adapun Literasi digital menurut Martin dalam (Naufal, 2021) didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam

berbagai format, termasuk komunikasi, informasi, dan komputer.

Bahasa adalah sistem komunikasi di mana orang mengekspresikan pikiran, perasaan, dan informasi melalui simbol-simbol, baik dalam bentuk isyarat maupun lisan. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono dalam (Chaer, 2011) bahasa berfungsi utama sebagai alat komunikasi antar manusia dan terdiri dari sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri.

Kebijakan kurikulum MBKM telah menjadi bagian dari pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMAN 81 Jakarta. Menurut (Meihan, 2019), peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting karena selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran, media juga merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Ditemukannya kecerdasan buatan, atau AI (*Artificial Intelligence*), adalah salah satu inovasi teknologi paling baru di era modern ini. Teknologi kecerdasan buatan ini merupakan inovasi terbaru dan merupakan revolusi dalam paradigma teknologi saat ini (Iriyani et al., 2023).

Penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan akan meningkatkan keberhasilan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik (Rajeswari & Purushothaman, 2023). ChatGPT adalah sistem atau chatbot yang menggunakan AI untuk berinteraksi dan membantu manusia melakukan berbagai tugas (Faiz & Kurniawaty, 2023). Selain itu, ChatGPT ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan artikel ilmiah atau jurnal dengan kecepatan yang luar biasa (Ramadhan et al., 2023). ChatGPT memiliki kemampuan untuk memperbaiki jawaban yang salah (Suharmawan, 2023). ChatGPT memiliki kemampuan lain yang belum pernah ada sebelumnya, yaitu menghasilkan teks yang mirip dengan teks manusia dan memfasilitasi percakapan otomatis. Ini juga akan

berdampak besar pada banyak bidang, seperti pendidikan dan kesehatan (Grassin, 2023).

Meskipun ChatGPT ini memiliki banyak kelebihan, ternyata juga memiliki kelemahan. Menurut (Faiz & Kurniawaty, 2023), ChatGPT memiliki beberapa kelemahan, di antaranya yaitu pembelajaran memerlukan interaksi/hubungan langsung yang melibatkan banyak aspek emosional antara pendidik dan memerlukan pendekatan berdasarkan contoh atau model dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi akademik yang sukses, sementara ChatGPT tidak dapat melakukannya.

Penelitian mengenai ChatGPT sudah banyak diteliti oleh peneliti lain. Artikel yang relevan yang dijadikan tinjauan literatur yaitu yang dilakukan oleh Andre Mustofa Meihan, Junita YS, dan Lisa Rukmana dalam jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia dengan judul penelitian “Analisis Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembelajaran Sejarah oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jambi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa

mengetahui keberadaan ChatGPT. Sebagian besar dari mereka, 45,5%, menggunakannya untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran, dan yang paling sering menggunakannya adalah 50,9%. Mahasiswa merasa terbantu dalam belajar dan mendapatkan informasi dengan menggunakan ChatGPT, dengan persentase 81,8% (Meihan et al., 2023).

Artikel lain yang relevan yaitu dari Palupi Kusumaningtyas, Alisha Arrumi, dan Karen T.E. yang diterbitkan menjadi prosiding dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan ChatGPT dalam Tugas Esai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT dapat membantu mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dalam mengerjakan tugas seperti esai dengan mencari informasi, menjawab pertanyaan, dan menyusun kalimat. Ini memungkinkan pengguna menjadi lebih produktif saat menyelesaikan tugas mereka. (Kusumaningtyas, 2023).

Artikel lain yang relevan yaitu dari Fikri Kurnia Ramadhan, Muhammad Irfan Faris, Ikhsan Wahyudi, dan Mia Kamayani S. yang diterbitkan di jurnal Ilmiah Flash dengan judul “Pemanfaatan ChatGPT dalam Dunia Pendidikan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT bermanfaat dalam pendidikan karena dapat membantu siswa menyelesaikan tugas. Namun, guru harus memberikan instruksi dan peringatan sebelum menggunakannya agar siswa tidak kehilangan pemikiran kritis, menulis secara kritis, dan malas copy-paste (Ramadhan et al., 2023).

Dari beberapa penelitian di atas membuktikan bahwa kehadiran chatGPT dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas termasuk pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Namun dari beberapa penelitian di atas juga mengingatkan tentang dampak negatif jika terlalu menggantungkan memakai ChatGPT dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Terlepas dari kenyataan bahwa ChatGPT adalah teknik yang sangat menarik untuk digunakan dalam

pendidikan, penelitian tentang pembelajaran bahasa, sastra, dan literasi digital belum banyak dilakukan. Penelitian ini memposisikan literasi digital sebagai gambaran pengetahuan dan perilaku siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, bukan sebagai pengukuran kompetensi literasi digital berdasarkan kerangka tertentu. Oleh karena itu, penelitian difokuskan pada deskripsi kondisi literasi digital siswa dan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penelitian dilakukan di SMAN 81 Jakarta Timur karena sekolah tersebut menunjukkan kualitas secara konsisten dalam hal nilai UTBK dan akreditasi dan merupakan salah satu sekolah terbaik di Indonesia dengan rata-rata nilai UTBK yang sangat tinggi (Peringkat ke-16 Nasional) (sumber:top-1000-sekolah.ltmpt.ac.id.).

B. LANDASAN TEORI

Kecerdasan Buatan/ AI (*Artificial Intelligence*)

Kecerdasan buatan (AI) adalah sistem komputer yang memiliki

kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi ini dapat menganalisis dan menggunakan data sistem untuk membuat keputusan. Learning, reasoning, dan self-correction adalah proses yang terjadi dalam kecerdasan buatan, yang mirip dengan proses yang dilakukan manusia sebelum membuat keputusan.

John Mc Carthy (1956) di dalam (Lubis, 2021) menyatakan bahwa artificial intelligence mencakup mengidentifikasi dan memodelkan proses berpikir manusia serta mengembangkan mesin yang dapat meniru perilaku manusia. Cerdas berarti memiliki pengetahuan dan pengalaman serta penalaran (cara membuat keputusan dan bertindak).

ChatGPT

ChatGPT dikembangkan oleh OpenAI, sebuah perusahaan yang berbasis di Ohio, AS. Kemampuannya termasuk memberikan respons yang terstruktur dengan menggunakan kata yang tepat dan dapat menyimpan berbagai informasi dari percakapan atau komunikasi sebelumnya. Selain

itu, ChatGPT dapat menghasilkan artikel ilmiah atau jurnal dengan kecepatan yang luar biasa (Ramadhan et al., 2023). ChatGPT sangat mudah digunakan: Anda hanya perlu menulis satu atau beberapa pertanyaan, dan ChatGPT akan memberikan jawaban yang tepat dan sesuai. Selain itu, ChatGPT dapat memperbaiki jawaban yang salah (Suharmawan, 2023).

Kemampuan baru ChatGPT adalah memfasilitasi percakapan otomatis dan menghasilkan teks yang mirip dengan teks manusia. Ini juga akan memiliki dampak yang signifikan pada banyak sektor, seperti pendidikan dan perawatan kesehatan (Grassin, 2023).

Literasi Digital

Literasi digital, menurut Martin dalam (Naufal, 2021), adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan alat digital dengan tepat sehingga mereka dapat mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber daya digital untuk membangun pengetahuan baru, berekspresi melalui media, dan berkomunikasi dengan orang lain

dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial.

C. METODE

Metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan informasi untuk tujuan dan manfaat tertentu (Andespa, 2011). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk memperoleh gambaran mengenai literasi digital dan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada siswa kelas XII SMAN 81 Jakarta Timur. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berupaya mendeskripsikan fenomena yang terjadi melalui pengumpulan data numerik yang dianalisis secara statistik deskriptif. Dalam (Kasiram, 2009) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada penggunaan data angka dalam proses pengumpulan informasi di lapangan atau tempat penelitian untuk mengumpulkan pengetahuan.

Populasi wilayah generalisasi adalah populasi dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII SMAN 81 Jakarta Timur. Sampel penelitian berjumlah 63 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Baik jumlah dan karakteristik populasi terdiri dari sampel (Sugiyono, 2017). Peneliti memerlukan sampel karena penelitian dengan populasi yang besar akan sulit. Menurut Suharsimi Arikunto, pengambilan sampel dalam penelitian harus dilakukan secara menyeluruh jika subjeknya kurang dari 100 orang; sebaliknya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang, dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari total sampel.

Teknik purposive sampling digunakan dengan mempertimbangkan bahwa responden merupakan siswa yang memiliki akses terhadap perangkat digital dan pernah memanfaatkan internet dalam kegiatan pembelajaran. Sampel adalah contoh populasi atau sebagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dengan teknik tertentu berdasarkan karakteristik dan kondisi

populasi (Mustaqim, 2013). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan melakukan penelitian terhadap siswa SMAN 81 kelas XII (duabelas) yang terdiri dari 252 siswa dari total 7 kelas dengan perincian masing-masing kelas sebanyak 36 siswa (sumber: <https://siswa.sman81.sch.id/dapodik>). Sehingga sampel yang didapat yaitu sebanyak 25% x 252 siswa didapat 63 sampel (responden).

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun untuk memperoleh data mengenai pengetahuan siswa tentang literasi digital, penggunaan perangkat digital, sumber informasi yang digunakan, kebiasaan pencarian informasi, keterampilan penggunaan internet, pemanfaatan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran, serta persepsi siswa

terhadap manfaat ChatGPT dalam mendukung pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kuesioner disebarkan kepada responden pada bulan Juni 2025.

Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi dan persentase untuk menggambarkan kondisi literasi digital siswa serta pola pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran.

Tabel 1 menunjukkan daftar pertanyaan yang digunakan dalam survei, dan analisis data dilakukan dengan memeriksa frekuensi dan persentase jawaban terhadap pertanyaan tersebut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Pemanfaatan Literasi Digital (studi terhadap ChatGPT)

No	Pertanyaan	Pilihan
1.	Apakah Anda mengetahui tentang adanya sistem ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>)?	1. Iya 2. Tidak

2.	Pada Kondisi apa Anda menggunakan ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Membantu Proses Belajar 2. Mengerjakan Tugas 3. Mencari Informasi 4. Mencoba hal baru
3.	Seberapa sering Anda menggunakan ChatGPT	1. Sering 2. Jarang

	(Chat Generative Pre-training Transformer) ?	
4.	Apakah ChatGPT (Chat Generative Pre-training Transformer) memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi/ membantu belajar bahasa, sastra Indonesia, dan literasi digital bagi Anda?	1. Setuju 2. Tidak Setuju
5.	Apakah Anda mengetahui tentang literasi digital?	1. Tidak tahu 2. Cukup Tahu 3. Tahu
6.	Seberapa sering Anda menggunakan gadget?	1. Setiap hari 2. Setiap hari namun jarang 3. Beberapa kali seminggu 4. Tidak pernah
7.	Di mana Anda biasanya mengetahui berita/ mendapat informasi?	1. Koran 2. Media Online 3. Media Sosial 4. Perpustakaan
8.	Apakah Anda sering meneruskan atau membagikan informasi/ berita yang sedang viral?	1. Ya 2. Tidak 3. Terkadang

9.	Ketika Anda tiba-tiba ingin mengetahui sesuatu, apakah Anda langsung mengetahuinya dengan mencari di internet atau dengan sarana lain?	1. Temukan di internet 2. Bertanya langsung pada orang lain 3. Mencari di Perpustakaan 4. Mencari di media massa 5. Sumber lainnya
10.	Bagaimana Anda mencari informasi secara online?	1. Menggunakan mesin pencari (google, bing, yahoo) 2. Situs Web 3. Mencari tahu di sosial media 4. tidak mencari informasi secara online, hanya bertanya kepada teman yang tau
11.	Seberapa sering Anda merujuk pada materi online untuk tugas sekolah?	1. Sering 2. Terkadang 3. Tidak Pernah
12.	Dalam hal keterampilan internet Anda, Anda menganggap / merasa diri Anda sebagai orang yang:	1. Sangat Ahli 2. Cukup Ahli 3. Tidak terlalu ahli 4. Sama sekali tidak ahli

Sumber: data kuesioner peneliti

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan ChatGPT oleh Siswa

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada siswa secara tatap muka. Sebanyak 63 siswa telah mengisi

survey yang kami lakukan. Hasil survei tersebut disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Pemanfaatan Literasi Digital dan ChatGPT dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

N o.	Pertanya an	Pilihan	Freku ensi	Perse ntase
1.	Apakah Anda mengetahui tentang adanya sistem ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>)?	1. Iya	63	100%
		2. Tidak	0	
2.	Pada Kondisi apa Anda menggunakan ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Memba ntu Proses Belajar	30	47,6%
		2. Mengerj akan Tugas	15	23,8%
		3. Mencari Informa si	10	15,8%
		4. Mencob a hal baru	8	12,6%
3.	Seberapa sering Anda menggunakan ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Sering	40	63,4%
		2. Jarang	23	36,5%
4.	Apakah ChatGPT (<i>Chat</i>	1. Setuju	53	84,12 %

	<i>Generative Pre-training Transformer</i>) memberi kan kemudah an dalam memperoleh informasi / membant u belajar bahasa, sastra, dan literasi digital bagi Anda?	2. Tidak Setuju	10	15,87 %
5.	Apakah Anda mengetahui tentang literasi digital?	1. Tidak tahu	25	39,6%
		2. Cukup Tahu	20	31,74 %
		3. Tahu	18	28,57 %
6.	Seberapa sering Anda menggunakan gadget?	1. Setiap hari	55	87,30 %
		2. Setiap hari namun jarang	8	12,69 %
		3. Beberap a kali seming gu	0	0%
		4. Tidak pernah	0	0%
7.	Di mana Anda biasanya mengeta hui berita/ mendapa t informasi ?	1. Koran	5	7,93%
		2. Media Online	20	31,74 %
		3. Media Sosial	25	39,68 %
		4. Perpus takaan	13	20,63 %
8.	Apakah Anda sering	1. Ya	30	47,61 %
		2. Tidak	20	31,74

	meneruskan atau membagikan informasi / berita yang sedang viral?	3. Terkadang	13	20,63 %
9.	Ketika Anda tiba-tiba ingin mengetahui sesuatu, apakah Anda langsung mengetahui dengan mencari di internet atau dengan sarana lain?	1. Temukan di internet	22	34,92 %
		2. Bertanya langsung pada orang lain	15	21,05 %
		3. Mencari di Perpustakaan	13	20,63 %
		4. Mencari di media massa	10	15,87 %
		5. Sumber lainnya	3	4,76 %
10.	Bagaimana Anda mencari informasi secara online?	1. Menggunakan mesin pencari (google, dll)	20	31,74 %
		2. Situs Web	20	31,74 %
		3. Mencari tahu di sosial media	10	15,87 %

Sumber: olah data peneliti, 2026

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas dapat dianalisis bahwa seluruh responden mengetahui tentang adanya ChatGPT.

		4. tidak mencari informasi secara online, hanya bertanya kepada teman yang tau	13	20,63 %
11.	Seberapa sering Anda merujuk pada materi online untuk tujuan belajar/tugas sekolah?	1. Sering	47	74,6 %
		2. Terkadang	16	25,39 %
		3. Tidak Pernah	0	0 %
12.	Dalam hal keterampilan internet Anda, Anda menganggap/merasa diri Anda sebagai orang yang:	1. sangat ahli	10	15,87 %
		2. Cukup Ahli	12	19,04 %
		3. Tidak terlalu ahli	35	55,5 %
		4. Sama sekali tidak ahli	6	9,52 %

Data pada tabel 2 juga menunjukkan bahwa persentase terbesar pemanfaatan ChatGPT bagi siswa adalah untuk membantu proses belajar bahasa dan sastra yaitu sebesar 47,6% atau 30 responden. Diikuti

dengan mengerjakan tugas yaitu sebesar 23,8% atau 15 responden. Kemudian untuk mencari informasi yaitu sebesar 15,8% atau 10 responden. Sedangkan untuk mencoba hal baru hanya sebesar 12,6% atau 8 responden.

Intensitas penggunaan ChatGPT di kalangan siswa ternyata bervariasi. Sebanyak 40 responden atau sebesar 63,4% menjawab sering. Sebanyak 23 responden atau sebesar 36,5% menjawab jarang menggunakan. Kenyataan ini menunjukkan sekitar lebih dari separuh responden sering menggunakan ChatGPT untuk berbagai keperluannya.

Persepsi Siswa terhadap Manfaat ChatGPT

Tabel 2 juga menunjukkan persepsi siswa tentang kebermanfaatan ChatGPT dalam membantu mereka belajar dan memperoleh informasi bahasa dan sastra dan literasi digital. Sebanyak 53 responden atau sebesar 84,12% menjawab setuju ChatGPT dapat membantu. Hanya 10 responden (15,87%) menyatakan sebaliknya. Tingginya

tingkat penerimaan ini menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar.

Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh responden mengenal ChatGPT. Mengingat bahwa informasi tersebar dengan cepat, fenomena ini tidak dapat dihindari lagi. Hal ini membuat siswa tertarik untuk mencoba sesuatu yang sedang populer di masyarakat. Ini terutama karena ChatGPT, sebuah inovasi AI, memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih modern bagi setiap siswa (Aljanabi et al., 2023).

ChatGPT menjadi lebih populer di kalangan siswa karena kemampuan untuk membuat tulisan yang baik dan terstruktur (Setiawan & Luthfiyani, 2023). Selain itu, ia memiliki kemampuan untuk mendapatkan informasi dan materi secara luas dan mudah dipahami (Kusumaningtyas, 2023). Aplikasi ini juga populer karena kemampuan untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan menyelesaikan masalah dalam waktu singkat (Pontjowulan, 2023).

Siswa menggunakan ChatGPT sebagian besar untuk membantu proses belajar. Tabel 2 mengkonfirmasi hal ini, menunjukkan bahwa 47,6% siswa menggunakan ChatGPT untuk membantu proses belajar. ChatGPT dapat digunakan untuk membuat asisten virtual atau chatbots yang membantu siswa memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan melalui interaksi bahasa alami (Wahid et al., 2023).

Sebagian besar siswa yang menjawab survei setuju bahwa aplikasi ini bermanfaat bagi mereka. Ini karena ChatGPT memiliki banyak keunggulan dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pembelajaran. Salah satu kelebihanannya adalah respons yang begitu cepat, kemampuan untuk memfilter pertanyaan atau permintaan negatif, penggunaan bahasa yang natural, dan sensitifitas terhadap pertanyaan (Suharmawan, 2023).

Selain memiliki banyak manfaat, penggunaan ChatGPT dalam pendidikan juga menimbulkan banyak risiko. Salah satunya adalah kemungkinan plagiarisme dalam

penulisan (Wahid et al., 2023). Selain itu, penggunaan terus-menerus ChatGP juga dapat menyebabkan ketergantungan pada penggunaan ChatGP (Kasnec et al., 2023), yang pada gilirannya dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis seseorang (Faiz & Kurniawaty, 2023).

Setiap siswa harus berhati-hati saat menggunakan ChatGPT untuk menjaga nilai etika dan moral akademik dan memastikan bahwa apa yang mereka lakukan baik untuk diri mereka sendiri maupun orang lain.

Gambaran Literasi Digital Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai literasi digital masih beragam. Sebanyak 18 responden (28,6%) menyatakan memahami literasi digital, 20 responden (31,7%) cukup memahami, dan 25 responden (39,7%) mengaku kurang memahami konsep tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai literasi digital belum dimiliki secara merata oleh seluruh siswa.

Kondisi ini menarik karena pada saat yang sama penggunaan ChatGPT dan teknologi digital di kalangan siswa tergolong tinggi. Data menunjukkan bahwa 55 responden (87,3%) menggunakan gawai setiap hari, sedangkan hanya 8 responden (12,7%) yang menggunakannya sesekali. Dengan demikian, terdapat indikasi bahwa intensitas penggunaan teknologi digital tidak selalu diikuti oleh pemahaman yang memadai mengenai literasi digital.

Perilaku Pemanfaatan Informasi Digital

Dalam memperoleh informasi, siswa lebih banyak mengandalkan media sosial dan media daring. Sebanyak 25 responden (39,7%) memperoleh informasi dari media sosial dan 20 responden (31,7%) dari media online. Sementara itu, perpustakaan digunakan oleh 13 responden (20,6%) dan koran hanya digunakan oleh 5 responden (7,9%).

Ketika membutuhkan informasi, internet menjadi pilihan utama siswa. Sebanyak 22 responden (34,9%) memilih mencari informasi

melalui internet, 15 responden (23,8%) bertanya kepada orang lain, dan 13 responden (20,6%) memanfaatkan perpustakaan. Selain itu, sebanyak 47 responden (74,6%) menyatakan sering menggunakan materi daring sebagai rujukan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses belajar siswa saat ini berlangsung dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital.

Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian, ChatGPT memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Tingginya tingkat pengenalan terhadap ChatGPT (100%), frekuensi penggunaan yang cukup tinggi (63,4%), serta persepsi positif terhadap manfaatnya (84,1%) menunjukkan bahwa teknologi ini telah diterima oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar.

Di satu sisi, tingginya penggunaan teknologi digital belum sepenuhnya

diimbangi oleh pemahaman literasi digital yang memadai. Sebanyak 39,7% responden masih mengaku kurang memahami konsep literasi digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan literasi digital dalam pembelajaran agar siswa mampu menggunakan ChatGPT secara kritis, etis, dan bertanggung jawab.

E. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa ChatGPT telah dikenal dan dimanfaatkan oleh sebagian besar siswa kelas XII SMAN 81 Jakarta Timur dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Sebanyak 100% responden mengenal ChatGPT dan 63,4% menggunakannya secara rutin untuk membantu proses belajar,

mengerjakan tugas, serta mencari informasi. Selain itu, 84,1% responden menilai bahwa ChatGPT memberikan manfaat dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian sebaliknya juga menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai literasi digital masih beragam. Sebanyak 39,7% responden mengaku kurang memahami konsep literasi digital, sementara hanya 28,6% yang menyatakan telah memahaminya dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa tingginya pemanfaatan teknologi digital dan ChatGPT belum sepenuhnya diimbangi oleh pemahaman literasi digital yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Aljanabi, M. G., M, A., & Abed. (2023). ChatGPT: open possibilities. *Iraqi Journal For Computer Science and Mathematics*, 4(1) 2023, 62-64.

Andespa, R. (2011). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Alaf Riau.

Chaer, A. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta.

Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 456-463.

- Grassin, S. (2023). Shaping the future of education: Exploring the potential and consequences of AI and ChatGPT in educational settings. *Education Sciences*, 13(7), 692.
- Iriyani, S. A., Patty, E. N., Akbar, A. R., Idris, R., & Priyudahari, B. A. P. (2023). Studi Literatur: Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pendidikan. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 9–16.
- Kasiram, M. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif, Cet.II*. UIN Maliki Press.
- Kasnec, E., Seßler, K., Küchemann, S., Banner, M., Dementieva, D., Fischer, F., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
- Kusumaningtyas, P. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Chat GPT dalam Tugas Esai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, Vol. 2, 158–165.
- Lubis, M. S. Y. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *SEMNASTEK UISU*, 2021, 1–7.
- Meihan, A. M. (2019). Historical learning media based on mobile learning. *HISTORIKA*, 23(1), 1–13.
- Meihan, A. M., Sinurat, J. Y., & Rukmana, L. (2023). Analisis Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembelajaran Sejarah oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol 6, No.2, 2023, 338–358.
- Mustaqim. (2013). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rasail Media Group.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif - Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali*, 2021, 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era

- Digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1-8.
- Rajeswari, P., & Purushothaman, S. (2023). *Artificial Intelligence in Education*. <https://doi.org/doi:10.34293/eduspectra.v5is1-may23.008>
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan Chat Gpt Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25-30.
- Sacramento, M., Ibanezr, G., & Magayon, V. C. (2021). Technology adaptation of teachers and students under the learning continuity plan: A case of one school in the Philippines. *International Journal of Learning and Teaching*, 13(4), 204-223.
- 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.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158-166.
- Wahid, R., Hikamudin, E., & Hendriani, A. (2023). Analisis Penggunaan Chat-GPT Oleh Mahasiswa Terhadap Proses Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan Dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(2), 112-117.