



Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra oleh Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Universitas Indraprasta PGRI

Damaji Ratmono

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

ratmonoke@gmail.com

Received: 27 September 2024 Accepted: 3 Januari 2025 Published: 3 Januari 2025

ABSTRACT: This study aims to determine the use of Digital Literacy in this case ChatGPT among Postgraduate students of the Language and Literature Study Program, UNINDRA PGRI Jakarta in learning language and literature. This study uses a quantitative method. Surveys and literature studies were used to collect data. The survey was conducted in June 2024. The results of the study showed that the largest percentage of ChatGPT use for students was to help the process of learning language, literature, and digital literacy, which was 14 respondents. Followed by looking for information, which was 12 respondents, doing assignments, which was 11 respondents, trying new things, as many as 1 (one) respondent. The intensity of ChatGPT use, as many as 3 (three) respondents answered very often. As many as 23 respondents or answered often, 11 respondents rarely use ChatGPT, 1 (one) respondent answered very rarely. As many as 26 respondents answered agree that ChatGPT helps them in learning and finding information. Twelve respondents answered agree. Knowledge of digital literacy of students 35 respondents answered know, and 3 respondents answered know. The use of gadgets every day was answered by 38 respondents. Getting news in newspapers as many as 10 respondents, online media 9 respondents, social media 15 respondents, and libraries 4 respondents. Students find information on the internet as many as 30 respondents, 8 respondents ask other people. For college assignments as many as 35 respondents often refer to online materials and 3 respondents sometimes refer to them. Respondents' skills are quite expert in using the internet, namely as many as 20 respondents, very expert as many as 1 respondent, not very expert as many as 17 respondents. The study shows that all UNINDRA PGRI Postgraduate Students know ChatGPT and are very intensive in using it in the process of learning language, literature, and digital literacy. ChatGPT helps them learn and get information and is related to digital literacy. To maintain academic ethical and moral values and ensure that this application is useful for students and others, there needs to be supervision while students are using it.

Keywords: Artificial Intelligence; ChatGPT; Language and Literature; Digital Literacy, Postgraduate Students in the Language and Literature Study Program; UNINDRA PGRI Jakarta

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Literasi Digital dalam hal ini ChatGPT di kalangan mahasiswa Pascasarjana Program Studi Bahasa dan Sastra UNINDRA PGRI Jakarta dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Survei dan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data. Survei dilakukan pada Juni 2024. Hasil penelitian menunjukkan persentase terbesar pemanfaatan ChatGPT bagi mahasiswa adalah untuk membantu proses belajar bahasa, sastra, dan literasi digital yaitu sebanyak 14 responden. Diikuti dengan

mencari informasi yaitu sebanyak 12 responden, mengerjakan tugas yaitu sebanyak 11 responden, mencoba hal baru sebanyak 1 (satu) responden. Intensitas penggunaan ChatGPT yaitu sebanyak 3 (tiga) responden menjawab sangat sering. Sebanyak 23 responden atau menjawab sering, 11 responden jarang menggunakan ChatGPT, 1 (satu) responden menjawab sangat jarang. Sebanyak 26 responden menjawab setuju bahwa ChatGPT membantu mereka dalam belajar dan mencari informasi. Dua belas responden menjawab setuju. Pengetahuan Literasi digital mahasiswa 35 responden menjawab tahu, dan 3 responden menjawab tahu. Penggunaan gadget setiap hari dijawab 38 responden. Mendapatkan berita di Koran sebanyak 10 responden, media online 9 responden, media sosial 15 responden, dan perpustakaan 4 responden. Mahasiswa menemukan informasi di internet sebanyak 30 responden, 8 responden bertanya pada orang lain. Untuk tugas kuliah sebanyak 35 responden sering merujuk ke materi online dan 3 responden terkadang merujuknya. Keterampilan responden cukup ahli dalam berinternet yaitu sebanyak 20 responden, sangat ahli sebanyak 1 responden, tidak terlalu ahli sebanyak 17 responden. Penelitian menunjukkan Mahasiswa Pascasarjana UNINDRA PGRI seluruhnya mengetahui ChatGPT dan sangat intens dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran bahasa, sastra, dan literasi digital. ChatGPT membantu mereka belajar dan mendapatkan informasi serta terkait dengan literasi digital. Untuk menjaga nilai-nilai etika dan moral akademik dan memastikan bahwa aplikasi ini bermanfaat bagi mahasiswa dan orang lain, perlu ada pengawasan selama mahasiswa menggunakannya.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan; ChatGPT; Bahasa dan Sastra; Literasi Digital, Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Bahasa dan Sastra; UNINDRA PGRI Jakarta

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam menentukan kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan, setiap orang akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif kepada masyarakat. 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.

Di revolusi digital 4.0, atau revolusi keempat, semua informasi dapat diperoleh kapan saja dan di mana saja dengan cepat.

Mesin pencari membantu orang mencari referensi yang mereka butuhkan secara cepat. Ini karena kemajuan teknologi telah

mengdigitalisasi informasi dan aktivitas interaksi media.

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. Beberapa bagian utama bahasa adalah fonologi (suara), morfologi (struktur kata), sintaksis (struktur kalimat), semantik (makna), dan pragmatik (penggunaan sosial). 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.

Pembelajaran bahasa dan sastra di perguruan tinggi saat ini disesuaikan dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Kebijakan ini mewajibkan mahasiswa mempersiapkan diri untuk menghadapi transformasi sosial, perubahan budaya, transformasi dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang cepat (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud, 2020). Proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada mahasiswa. Dengan menerapkan kurikulum MBKM ini, mahasiswa dapat meningkatkan softskill mereka dengan mendapatkan pengalaman dari berbagai program yang tersedia. Kebijakan kurikulum MBKM telah menjadi bagian dari kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Indraprasta PGRI Jakarta sejak tahun 2021.

Selain itu, program studi bahasa sudah menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengajarkan bahasa dan sastra dan proses perkuliahan. Tujuannya adalah untuk membuat perkuliahan menjadi lebih menarik dan membuat siswa tidak bosan belajar karena penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi tantangan ruang, waktu, tenaga, dan daya sensorik. 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.

Model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran berbasis masalah adalah beberapa model yang dapat digunakan untuk menjalankan perkuliahan ini. Mahasiswa diharapkan untuk menjadi lebih mandiri dalam belajar, berdisiplin, bertanggung jawab, dan memaksimalkan potensi mereka. Jadi, dosen tidak membatasi akses mahasiswa untuk mendapatkan

informasi atau pengetahuan dari mana saja, selama mereka tetap mematuhi aturan. Dosen memiliki kesempatan untuk mempelajari berbagai sumber informasi yang akan dibahas di kelas. Jadi, banyak mahasiswa yang menggunakan kemajuan teknologi untuk mencari informasi tentang pembelajaran melalui berbagai media dan mesin pencarian.

Dengan banyak kemajuan teknologi yang telah dilakukan di bidang pendidikan, mahasiswa dapat menggunakan berbagai sumber referensi untuk membantu mereka belajar. 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). AI adalah teknologi yang dapat membuat sistem komputer memiliki kemampuan untuk meniru atau sebanding dengan intelektual manusia.

Penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan akan meningkatkan keberhasilan mahasiswa 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). ChatGPT dibuat oleh OpenAI, sebuah perusahaan yang berbasis di Ohio, AS. Memiliki banyak kemampuan, salah satunya adalah untuk memberikan respons yang terstruktur, menggunakan kata dengan tepat, dan dapat menyimpan berbagai informasi dari percakapan atau komunikasi sebelumnya. Selain itu, ChatGPT ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan artikel ilmiah atau jurnal dengan kecepatan yang luar biasa (Ramadhan et al., 2023).

Selain itu, ChatGPT sangat mudah digunakan. Anda hanya perlu menuliskan satu atau beberapa pertanyaan, dan ChatGPT akan memberikan jawaban yang tepat dan sesuai. ChatGPT cepat menemukan jawaban untuk pertanyaan. Selain itu, 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. Pertama, 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. Kedua, pembelajaran memerlukan penggunaan kreativitas untuk menginspirasi berbagajulan, dan ini tidak dapat dilakukan dengan ChatGPT. Ketiga, ChatGPT tidak dapat melihat perbedaan dalam gaya belajar individu. Keempat, dari sudut pandang sosial, ketergantungan yang berlebihan pada ChatGPT dapat menyebabkan seseorang menjadi kurang percaya diri karena tidak memiliki pemahaman tentang cara

mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Kelima, dari sudut pandang psikologis, ketergantungan yang berlebihan pada ChatGPT dapat menyebabkan seseorang kehilangan kemampuan untuk berpikir kritis, sehingga mereka tidak dapat menangani masalah yang muncul dalam hidup mereka.

Ada banyak perdebatan tentang kemampuannya yang luar biasa ini. Karena tulisan yang dibuat oleh program sangat rinci dan sulit dibedakan dari tulisan manusia (Elkins & Chun, 2020), hal ini menyebabkan ChatGPT semakin populer di kalangan mahasiswa. Karena ChatGPT ini akan membuat pencarian informasi lebih mudah, mahasiswa harus menggunakannya dengan hati-hati dan selektif.

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. Oleh karena itu, peneliti ingin memeriksa bagaimana ChatGPT meniru perilaku manusia. Cerdas berarti memiliki pengetahuan dan

digunakan oleh mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Indraprasta (Unindra) PGRI Jakarta dan melihat potensi risiko yang terkait dengan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran bahasa, sastra, dan literasi digital.

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 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. Beberapa bentuk literasi digital termasuk komputer, informasi teknologi, visual, media, dan komposisi.

Program Studi Bahasa dan Sastra UNINDRA PGRI Jakarta

Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia didirikan di Universitas Indraprasta (UNINDRA) PGRI pada tahun akademik 1986/1987. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra dimulai pada tahun yang sama. Sesuai PP 30 tahun 1996, jurusan ini berubah menjadi program studi. Keputusan BAN-PT No.019/BAN-PT/AK-IV/VIII/2000 pada tanggal 10 Agustus 2000 menetapkan status akreditasi B. Pada tanggal 30 Oktober 2009, UNINDRA mendapat kepercayaan pemerintah melalui Dikti untuk mendirikan Program Pascasarjana Program Studi Magister

Bahasa Inggris dengan nomor 194/D/T/2009. Ini memenuhi tuntutan PP No.19 tahun 2005 Pasal 21 dan perkembangan masyarakat. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Fakultas Pascasarjana UNINDRA PGRI mendapat peringkat A berdasarkan keputusan BAN-PT tahun 2021. (<https://unindra.ac.id>.)

Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai ChatGPT sudah banyak diteliti oleh peneliti lain. Artikel yang relevan yang dijadikan tinjauan literature 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 Chat GPT 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. Namun, ketergantungan yang berbahaya dapat terjadi jika Chat GPT ini terus digunakan. Karena bergantung terlalu banyak pada teknologi ini, orang mungkin kehilangan kemampuan menulis, melakukan penelitian, atau memecahkan masalah (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. Teknologi ChatGPT memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, saat menggunakan teknologi ChatGPT, diperlukan perhatian tentang aspek privasi dan etikanya. Praktisi pendidikan harus mempertimbangkan dengan cermat bagaimana mereka menggunakannya dalam pembelajaran untuk mematuhi standar privasi dan etika yang telah ditetapkan (Ramadhan et al., 2023).

Artikel lain juga ditulis oleh Muhamad Furqon dan Chairul umam Ramadhan yang diterbitkan di jurnal ilmiah Collase dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Investigasi dengan Dukungan ChatGPT Terhadap Keterampilan

Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan dengan dukungan ChatGPT memberi langkah positif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar dan memberikan landasan untuk menavigasi tuntutan literasi digital di era informasi yang terus berkembang (Al Hadiq & Ramadhan, 2023).

Dari beberapa penelitian di atas membuktikan bahwa kehadiran chatGPT dapat membantu siswa maupun mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka seperti esai, laporan dengan mencari informasi, menjawab pertanyaan, dan menyusun kalimat sehingga siswa dan mahasiswa menjadi lebih produktif saat menyelesaikan tugas mereka. Namun dari beberapa penelitian di atas juga mengingatkan tentang dampak negatif jika terlalu menggantungkan memakai ChatGPT dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka yaitu dapat menjadi kehilangan kemampuan menulis, kehilangan kemampuan berfikir kritis, dan hanya copy-paste, dan juga kehilangan semangat dalam mencari sumber-sumber literasi di buku-buku dan sumber ilmiah lainnya. Untuk itu perlu

adanya arahan dan bimbingan dalam menggunakannya sehingga dapat mematuhi standar privasi dan etika yang telah ditetapkan. Selanjutnya akan dikaji oleh peneliti temuan yang baru yaitu mengenai pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran bahasa dan sastra di program Pascasarjana Unindra PGRI Jakarta.

C. METODE

Metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan informasi untuk tujuan dan manfaat tertentu (Andespa, 2011). Memilih metode penelitian yang tepat pasti akan berdampak positif pada penelitian yang akan dilakukan. Studi ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada penggunaan data angka dalam proses pengumpulan informasi di lapangan atau tempat penelitian untuk mengumpulkan pengetahuan (Kasiram, 2009). Dengan menggunakan data angka, penelitian ini akan mencoba menjelaskan bagaimana ChatGPT digunakan oleh mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Unindra

Jakarta dalam belajar bahasa, sastra Indonesia dan literasi digital.

Survei dan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data. Studi pustaka, atau studi buku, adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang relevan dengan penelitian (Zed, 2023). Survei ini dilakukan pada Juni 2024. Mahasiswa Pascasarjana Semester Tiga Program Studi Pendidikan Bahasa Unindra PGRI Jakarta menerima survei secara online melalui formulir *Google Forms*. Sebanyak 38 mahasiswa mengisi survei. Hasilnya akan dianalisis dan dikembangkan dengan mengacu pada penelitian literatur peneliti sebelumnya.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

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 dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pascasarjana program Studi Bahasa dan Sastra Inggris dan

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Unindra PGRI Jakarta Semester 3 yang terdiri dari 38 mahasiswa.

2. Sampel

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.

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 seluruh mahasiswa Pascasarjana program Studi Bahasa dan Sastra Inggris dan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Unindra PGRI Jakarta Semester 3 yang terdiri dari 38 mahasiswa dengan rincian Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris sebanyak 17 mahasiswa dan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia sebanyak 21 mahasiswa.

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 ChatGPT dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra

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 (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Sangat sering 2. Sering 3. Jarang

		4. Sangat jarang
4.	Apakah ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi/ membantu belajar bahasa, sastra, dan literasi digital bagi Anda?	1. Sangat setuju 2. Setuju 3. Tidak Setuju 4. Sangat tidak setuju
5.	Apakah Anda mengetahui tentang literasi digital?	1. Tidak tahu 2. Cukup Tahu 3. Tahu 4. Sangat 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 hanya bertanya kepada orang-orang di sekitar Anda?	1. Temukan di internet 2. Bertanya langsung pada orang lain
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 tujuan akademis/ tugas kuliah?	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

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan ChatGPT oleh Mahasiswa

Sebanyak 38 mahasiswa telah mengisi survey yang kami lakukan. Hasil survey tersebut disajikan pada tabel 2.

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa secara daring.

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

No.	Pertanyaan	Pilihan	Frekuensi	Persentase
1.	Apakah Anda mengetahui tentang adanya sistem ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>)?	1. Iya	38	100%
		2. Tidak	0	0%
2.	Pada Kondisi apa Anda menggunakan ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Membantu Proses Belajar	14	36,8%
		2. Mengerjakan Tugas	11	28,9%
		3. Mencari Informasi	12	31,6%
		4. Mencoba hal baru	1	2,6%
3.	Seberapa sering Anda menggunakan ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) ?	1. Sangat sering	3	7,8%
		2. Sering	23	60,5%
		3. Jarang	11	28,9%
		4. Sangat jarang	1	2,6%
4.	Apakah ChatGPT (<i>Chat Generative Pre-training Transformer</i>) memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi/ membantu belajar bahasa, sastra, dan literasi digital bagi Anda?	1. Sangat setuju	12	31,5%
		2. Setuju	26	68,4%
		3. Tidak Setuju	0	0%
		4. Sangat tidak setuju	0	0%
5.		1. Tidak tahu	0	

	Apakah Anda mengetahui tentang literasi digital?	2. Cukup Tahu	0	
		3. Tahu	35	92,1%
		4. Sangat Tahu	3	7,8%
6.	Seberapa sering Anda menggunakan gadget?	1. Setiap hari	38	100%
		2. Setiap hari namun jarang	0	0%
		3. Beberapa kali seminggu	0	0%
		4. Tidak pernah	0	0%
7.	Di mana Anda biasanya mengetahui berita/ mendapat informasi?	1. Koran	10	26,3%
		2. Media Online	9	23,6%
		3. Media Sosial	15	39,4%
		4. Perpustakaan	4	10,5%
8.	Apakah Anda sering meneruskan atau membagikan informasi/ berita yang sedang viral?	1. Ya	5	13,1%
		2. Tidak	10	26,3%
		3. Terkadang	23	60,5%
9.	Ketika Anda tiba-tiba ingin mengetahui sesuatu, apakah Anda langsung mengetahuinya dengan mencari di internet atau hanya bertanya kepada orang-orang di sekitar Anda?	1. Temukan di internet	30	78,9%
		2. Bertanya langsung pada orang lain	8	21,05%
10.	Bagaimana Anda mencari informasi secara online?	1. Menggunakan mesin pencari (google, bing, yahoo)	10	26,3%
		2. Situs Web	10	26,3%
		3. Mencari tahu di sosial media	15	39,4%
		4. tidak mencari informasi secara online, hanya bertanya kepada teman yang tau	3	7,8%
11.		1. Sering	35	92,1%

	Seberapa sering Anda merujuk pada materi online untuk tujuan akademis/ tugas kuliah?	2. Terkadang	3	7,8%
		3. Tidak Pernah	0	
12.	Dalam hal keterampilan internet Anda, Anda menganggap/ merasa diri Anda sebagai orang yang:	1. sangat ahli	1	2,6%
		2. Cukup Ahli	20	52,6%
		3. Tidak terlalu ahli	17	44,7%
		4. Sama sekali tidak ahli	0	0%

sumber: olah data peneliti, 2024

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas dapat dianalisis bahwa seluruh responden mengetahui tentang adanya ChatGPT. Data ini merupakan hal yang wajar dan bukanlah sebuah kebetulan karena semenjak diluncurkan pada 30 November 2022, chatGPT sering menjadi pembicaraan di kalangan mahasiswa.

Data pada tabel 2 juga menunjukkan bahwa persentase terbesar pemanfaatan ChatGPT bagi mahasiswa adalah untuk membantu proses belajar bahasa dan sastra yaitu sebesar 36,8% atau 14 responden. Diikuti dengan mencari informasi yaitu sebesar 31,6% atau 12 responden. Kemudian untuk mengerjakan tugas yaitu sebesar 28,9% atau 11 responden. Sedangkan untuk mencoba hal baru hanya sebesar 2,6% atau 1 (satu) responden.

Sementara itu, intensitas penggunaan ChatGPT di kalangan mahasiswa ternyata bervariasi.

Sebanyak 3 (tiga) responden atau sebesar 7,8% menjawab sangat sering. Sebanyak 23 responden atau sebesar 60,5% menjawab sering. Disusul dengan jawaban sebesar 28,9% atau 11 responden untuk jarang menggunakan ChatGPT. Kemudian hanya 1 (satu) responden atau sebesar 2,6% menjawab sangat jarang. Kenyataan ini menunjukkan sekitar lebih dari separuh dari responden sering menggunakan ChatGPT untuk berbagai keperluannya.

Pada tabel 2 juga menunjukkan persepsi mahasiswa tentang kebermanfaatan ChatGPT dalam membantu mereka belajar dan memperoleh informasi bahasa dan sastra. Sebanyak 26 responden atau sebesar 68,4% menjawab setuju bahwa ChatGPT membantu mereka dalam belajar dan mencari informasi bahasa dan sastra. Sementara ada 12 responden atau sebesar 31,5%

menjawab setuju. Sementara itu tidak ada satu pun responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Kenyataan ini menunjukkan bahwa di kalangan mahasiswa pascasarjana program bahasa dan sastra Unindra merasakan manfaat dari hadirnya ChatGPT terutama dalam belajar dan mencari informasi terkait bahasa dan sastra.

Hasil survei menunjukkan bahwa semua peserta 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 mahasiswa 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).

Mahasiswa pascasarjana bahasa dan sastra menggunakan ChatGPT sebagian besar untuk membantu proses belajar. Tabel 2 mengkonfirmasi hal ini, menunjukkan bahwa 36.8% mahasiswa 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).

Karena 60,5% responden menjawab dengan sering, intensitas mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini masuk ke dalam kategori intens. Hal ini menunjukkan bahwa ChatGPT menjadi favorit mahasiswa untuk mencari informasi karena mudah digunakan. Berdasarkan data Reuters dan Samaweb di dalam (Duarte, 2024) pada Juni 2024 ChatGPT menarik 627 juta pengunjung setiap bulannya. Menurut OpenAI, ChatGPT memperoleh 1 juta pengguna hanya lima hari setelah diluncurkan pada November 2022. Aplikasi ChatGPT membuatnya lebih mudah bagi penggunanya karena mesin pencarian

lainnya, seperti Google, mengolah berbagai data dan menyajikan hasilnya kepada pengguna.

Sebagian besar mahasiswa yang menjawab survei setuju bahwa aplikasi ini bermanfaat bagi mereka. Ini karena ChatGPT memiliki banyak keunggulan dalam membantu mahasiswa 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 mahasiswa harus berhati-hati saat menggunakan ChatGPT ini untuk menjaga nilai etika dan moral akademik dan memastikan bahwa apa

yang mereka lakukan baik untuk diri mereka sendiri maupun orang lain. Ini karena mereka harus tahu bagaimana menggunakannya karena ada baiknya maupun buruknya.

Hasil survei juga menunjukkan tingkat pengetahuan tentang literasi digital dikalangan responden. Sebagian mahasiswa tahu tentang literasi digital hal ini terbukti dari jawaban survei yang menjawab tahu sebesar 35 responden atau 92,1% sementara yang tahu sebesar 3 responden atau 7,8%.

Penggunaan gadget dikalangan mahasiswa menjawab setiap hari menggunakannya yaitu 38 responden atau 100%. Mahasiswa mendapatkan informasi dari berbagai sumber, yaitu koran sebanyak 10 responden atau 26,3%, media online sebanyak 9 responden atau 23,6%, Media sosial sebanyak 15 responden atau 39,4%, dan mencari di perpustakaan sebanyak 4 responden atau 10,5%.

Mahasiswa dalam meneruskan atau membagikan informasi beragam jawaban, yang menjawab iya sebanyak 5 responden atau 13,1%, tidak meneruskan sebanyak 10 responden atau 26,3%, dan terkadang meneruskan sebanyak 23 responden atau 60,5%.

Mahasiswa ketika ingin mengetahui sesuatu informasi sering mencari dan menemukannya di internet, hal ini terbukti dari jawaban responden sebanyak 30 menjawab atau 78,9% dan hanya 8 responden menjawab bertanya langsung pada orang lain atau 21,05%.

Penggunaan mesin pencari dalam mencari informasi dikalangan mahasiswa dan situs web sama-sama mendapat 10 jawaban atau 26,3%, sedangkan di media sosial sebanyak 15 responden atau 39,4%. dan hanya bertanya pada orang lain sebanyak 3 responden atau 7,8%. Untuk tugas kuliah mahasiswa sering merujuknya ke materi online hal ini terbukti dari jawaban sebanyak 35 responden atau 92,1% dan terkadang sebanyak 3 responden atau 7,8%. Keterampilan penggunaan internet di kalangan mahasiswa menunjukkan mereka cukup ahli dalam menggunakannya yaitu sebanyak 20 responden atau 52,6%, tidak terlalu ahli sebanyak 17 responden atau 44,7% dan sangat ahli sebanyak 1 responden atau 2,6%.

E. SIMPULAN

Berdasarkan diskusi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa

mahasiswa Pascasarjana Program Studi Bahasa dan Sastra Unindra PGRI Jakarta mengetahui tentang aplikasi ChatGPT dan telah menggunakannya untuk berbagai kebutuhan pembelajaran dengan intensitas tinggi. Mahasiswa menemukan ChatGPT membantu mereka belajar dan mendapatkan informasi. Selain banyak manfaatnya, penggunaan ChatGPT dalam pendidikan juga memiliki banyak risiko. Mahasiswa memiliki pengetahuan literasi digital. Mereka sering menggunakan gadget dalam mencari informasi dengan mesin pencari atau media sosial, sedangkan di perpustakaan jarang digunakan untuk mencari informs. Materi Online untuk tujuan tugas kuliah juga sering mereka gunakan dan mereka cukup ahli dalam keterampilan internet. Untuk menjaga nilai-nilai etika dan moral akademik dan memastikan bahwa aplikasi ini bermanfaat bagi mahasiswa dan orang lain, perlu ada pengawasan selama mahasiswa menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hadiq, M. F., & Ramadhan, C. U. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis investigasi dengan dukungan ChatGPT terhadap keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Collase (Creative of Learning Students Elementary)*, Vol.6 No.6 November 2023, 1187-1193. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.21673>
- 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.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud. (2020). *Buku Panduan Merdak Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud R.
- Duarte, F. (2024, June 8). Jumlah Pengguna ChatGPT (Jun 2024). *Explodingtopics-Com*.
- Elkins, K., & Chun, J. (2020). An GPT-3 pass a writer's Turing test? *Journal of Cultural Analytics*, 5(2).
- 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.
- Kasneć, E., Seřler, K., Kűchemann, 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.
- Zed, M. (2023). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.