

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif ataupun negatif. Pengaruh kekuatan yang ada pada dan berasal dari (seseorang atau benda) dan yang berfungsi untuk membentuk karakter, keyakinan, atau perilaku seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (Suharno & Retnoningsih, 2017). Dampak adalah suatu keadaan dimana terdapat korelasi atau hubungan sebab-akibat antara sesuatu yang mempengaruhi dengan sesuatu yang dipengaruhi. Dampak merupakan suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat suatu aktivitas, aktivitas tersebut dapat bersifat alamiah, baik kimia, fisik maupun biologi. Dampak dapat bersifat biofisik dapat pula bersifat sosio-ekonomi dan budaya (Irwan, 2018). Dampak secara sederhana dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan di atas, dapat kita simpulkan bahwa dampak merupakan suatu akibat yang terjadi karena kegiatan tertentu yang dilakukan secara berulang ataupun tidak berulang dan dapat mendatangkan dua perubahan, yaitu perubahan positif atau perubahan negatif. Dari penjabaran diatas, maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu :

1. Dampak positif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak positif adalah pengaruh kuat yang mempunyai akibat positif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar mereka menuruti atau mendukung keinginan seseorang. Sebaliknya, positif adalah sesuatu yang jelas atau padat dan nyata dalam pikiran Anda, terutama bila Anda berfokus pada hal yang

baik. Positif adalah keadaan pikiran yang dipertahankan seseorang dengan melakukan upaya sadar untuk menjauhkan fokus mentalnya dari hal-hal negatif ketika sesuatu terjadi. Oleh karena itu, pengertian dampak positif adalah keinginan untuk mempersuasi, membujuk, mempengaruhi, atau meninggalkan kesan pada orang lain dengan tujuan agar mereka menuruti atau mendukung keinginan baik seseorang.

2. Dampak negatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh negatif adalah pengaruh kuat yang mempunyai akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk meyakinkan, membujuk, mempengaruhi, atau meninggalkan kesan pada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan seseorang. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah, dapat disimpulkan bahwa dampak negatifnya lebih besar dibandingkan dampak positifnya. Pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk mempersuasi, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar orang tersebut mendukung atau menyetujui keinginan buruknya dan menimbulkan akibat tertentu.

B. Chat GPT

Chat GPT (Generative Pre-training Transformer) merupakan salah satu layanan yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah laboratorium penelitian dan pengembangan kecerdasan buatan (AI) yang berlokasi di San Francisco, Amerika Serikat pada tahun 2018. Misi OpenAI adalah memastikan bahwa Artificial General Intelligence (AGI), yaitu perangkat lunak dengan kemampuan kognitif setara manusia, dapat digunakan untuk kepentingan banyak orang (Wairisal, 2023). *Chat GPT* dikembangkan sebagai model pembelajaran mendalam dan dirancang untuk menghasilkan teks secara generatif. Artinya, model ini mampu menghasilkan teks yang relevan dengan konteks percakapan. Disamping itu, *Chat GPT* dilatih dengan data yang cukup besar sehingga dapat memahami maksud dan harapan pengguna dengan akurat. *Chat GPT* dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti layanan pelanggan, pembuatan konten, dan pengembangan aplikasi.

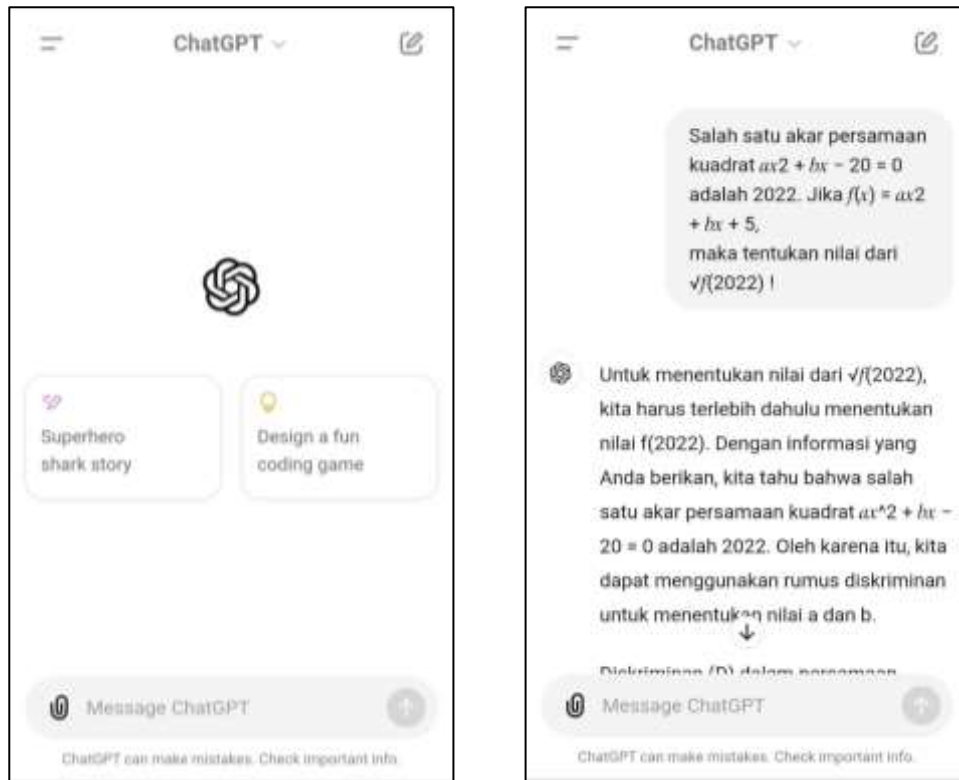
Dalam penelitian yang dilakukan oleh OpenAI, *Chat GPT* digunakan dalam pembuatan konten otomatis dan menunjukkan hasil yang sangat baik dalam menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan. Penelitian yang dilakukan oleh OpenAI menunjukkan bahwa *Chat GPT* memiliki kemampuan generasi teks yang sangat baik. *Chat GPT* mampu menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan dan inten pengguna dengan baik. Hal ini dikarenakan *Chat GPT* dilatih dengan data yang cukup besar sehingga mampu mengenali inten dan ekspektasi pengguna dengan baik. *Chat GPT* menggunakan arsitektur Transformer yang dikenal sebagai model *selfattention*. Arsitektur ini memungkinkan *Chat GPT* untuk menangani percakapan yang kompleks dengan mengacu pada konteks percakapan sebelumnya.

Chat GPT dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti layanan pelanggan, pembuatan konten, dan pengembangan aplikasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh OpenAI, *Chat GPT* digunakan dalam pembuatan konten otomatis dan menunjukkan hasil yang sangat baik. *Chat GPT* dilatih dengan data yang cukup besar sehingga dapat mengenali maksud dan tujuan pengguna dengan baik. Namun, hal ini juga menyebabkan *Chat GPT* memerlukan data yang cukup besar untuk melatih model dan membuatnya cukup sulit untuk digunakan dalam skala kecil. Karena *Chat GPT* mengacu pada konteks percakapan sebelumnya, *Chat GPT* mungkin kurang efektif dalam menangani percakapan yang tidak terkait. Meskipun *Chat GPT* mampu menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan dan inten pengguna dengan baik, masih ada kesalahan dalam generasi teks yang dapat terjadi (Maulana & Darmawan, 2023).

Dalam mengembangkan *chatbot AI*, *Chat GPT* merupakan salah satu pilihan yang baik karena mampu menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan dan inten pengguna dengan baik. Namun, *Chat GPT* juga memiliki kekurangan seperti memerlukan data yang cukup besar untuk melatih model dan ketergantungan pada konteks sebelumnya. Pemilihan *chatbot AI* harus didasarkan pada kebutuhan dan kondisi proyek yang

digunakan. Berdasarkan gambar 2.1 dapat dilihat tampilan hasil dari pencarian *Chat GPT* yang telah dilakukan oleh peneliti.

Gambar 2.1 Tampilan hasil pencarian *Chat GPT*



(Sumber: <https://chat.openai.com/>)

C. Perilaku Belajar

1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah segala sesuatu yang dikatakan atau dilakukan seseorang. Secara teknis, perilaku adalah aktivitas otot, kelenjar, atau aktivitas dalam suatu organisme (Martin & Joseph, 2015). Menurut (Robert, 1972), perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.

Menurut Skinner dalam (Yuliana, 2022), perilaku adalah perbuatan yang dilakukan seseorang pada situasi tertentu. Situasi ini dapat terjadi karena dua pengaruh, yaitu pengaruh yang mendahuluinya dan pengaruh

yang mengikutinya. Kata tingkah laku mempunyai arti yang sangat luas tidak hanya mencakup kegiatan motorik saja seperti; berjalan, berlari, berolahraga, berolahraga, dan lain-lain. Namun juga berhubungan dengan hal-hal seperti melihat, mendengar, mengingat, berpikir, membayangkan, mereproduksi, menampilkan emosi dalam bentuk menangis atau tersenyum, dan lain-lain. Dari penjelasan perilaku di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah suatu tindakan atau perubahan yang terjadi dalam interaksi seseorang dengan lingkungannya.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan bagian yang hakiki dalam segala jenis dan jenjang kegiatan pendidikan. Belajar juga dapat disimpulkan bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen (Ma'rifah, 2018). Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaanya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Bagi Gagne, belajar diartikan sebagai proses perolehan motivasi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan kebiasaan. Gagne juga menekankan bahwa belajar adalah upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengajaran.

Dalam memandang proses belajar, Jerome Bruner (1966) menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap perilaku seseorang. Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan. Menurut W.H.Buston berpendapat bahwa belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu

dan individu dengan lingkungannya. Di sisi lain, J. Neweg mempunyai pendapat berbeda dan berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalaman dasar. Ada tiga elemen, yang pertama adalah belajar sebagai suatu proses yang terjadi dalam diri manusia, yang kedua adalah pengalaman, dan yang ketiga adalah perubahan perilaku. Dibandingkan dengan teori belajar lainnya, teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru. Teori siberneik berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam teori sibernetik dalam buku (Sutiah, 2016) merespons adanya perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat. Kecanggihan teknologi dan informasi merubah paradigma masyarakat terhadap informasi yang diterima.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam diri seseorang dengan tujuan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu melakukan menjadi mampu, selama kamu hidup di dunia ini tidak ada yang menghalangi kamu untuk belajar mewujudkan kehidupan yang lebih baik di masa depan.

3. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan juga menimbulkan perubahan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, nilai, dan sikap (Agustiah et al., 2020). Teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia dan berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia yang terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik (Mokalu et al., 2022). Menurut teori behaviorisme apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan siswa (respons) semua harus bisa diamati, diukur, dan tidak boleh hanya implisit (tersirat). Teori belajar ini, dalam pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran memerlukan

perilaku belajar yang berorientasi pada tujuan pendidikan yang dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien serta meningkatkan kinerja akademik dan hasil belajar. Perilaku belajar adalah sikap yang terjadi ketika siswa menyikapi setiap kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Hal ini menunjukkan apakah sikap mereka antusias dan bertanggung jawab terhadap kesempatan belajar yang diberikan kepada mereka.

Perilaku belajar, sering juga disebut kebiasaan belajar, merupakan dimensi belajar yang dilakukan individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau spontan (Rempengan, 1997). Sedangkan menurut (Davidoff, 1998) perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. konsep dan pengertian belajar sendiri sangat beragam, tergantung dari sisi pandang setiap orang mengamatinya. Belajar sendiri diartikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman. Perilaku belajar memiliki dua penilaian kualitatif yakni baik dan buruk tergantung kepada individu yang mengalaminya, untuk meresponinya dengan baik atau bahkan acuh tak acuh (Soemanto, 2006).

Perilaku belajar mahasiswa yang baik dapat terwujud apabila mahasiswa sadar akan tanggung jawab mereka sebagai mahasiswa sehingga mereka dapat membagi waktu dengan baik antara belajar dengan kegiatan di luar belajar (Nuryatin, 2021). Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka orang tersebut akan semakin bangga dengan tingkat pendidikan yang dimilikinya. Dapat dilihat pendidikan menjadi suatu kebutuhan bagi seseorang dan dapat menentukan kehidupan manusia. Menurut (Rahayu, 2018) perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar siswa yang diwujudkan dalam bentuk sikap dan perilaku positif maupun negatif. Perilaku adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar. Perubahan perilaku dapat diciptakan dengan merubah peristiwa didalam lingkungan yang menyebabkan perilaku tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat kita simpulkan bahwa perilaku belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan juga menimbulkan perubahan pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan sikap. Berikut ini merupakan 4 bentuk dari perilaku belajar:

a. Pengetahuan

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan. Perubahan pengetahuan dalam perilaku belajar melibatkan berbagai proses kognitif, emosional dan sosial (Agustiah et al., 2020). Teori pembelajaran yang berbeda menawarkan perspektif yang beragam tentang bagaimana pengetahuan diperoleh, diolah dan diterapkan. Dengan memahami berbagai teori ini, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa.

b. Pengalaman

Perubahan pengalaman dalam perilaku belajar merujuk pada bagaimana pengalaman yang dialami oleh individu memengaruhi dan membentuk proses belajar mereka (Ma'rifah, 2018). Pengalaman-pengalaman ini bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru, lingkungan fisik di mana pembelajaran berlangsung, serta berbagai kegiatan yang diikuti individu baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan formal. Setiap jenis pengalaman memberikan kontribusi unik yang dapat memperkaya pemahaman, keterampilan, dan sikap belajar seseorang, sehingga secara keseluruhan membantu dalam mengembangkan metode belajar yang lebih efektif dan adaptif.

c. Keterampilan

Menurut Davis dalam (Asrori, 2020) menjelaskan bahwa keterampilan adalah kemampuan yang digunakan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Selanjutnya menurut Nadler dalam (Asrori, 2020) mengungkapkan bahwa keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Menurut Soemarjadi dalam (Asrori, 2020) menjelaskan bahwa keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.

d. Sikap

Perubahan sikap dalam perilaku belajar merupakan proses dimana individu mengalami transformasi dalam cara mereka berpikir, merasakan dan bertindak terhadap pembelajaran dan pengetahuan. Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya (Agustinah, 2019). Peningkatan atau perubahan ke arah positif, bila dibiasakan akan menjadi perilaku belajar yang baik pula. Pentingnya peran guru, orang tua dan kesadaran pada siswa menjadi pengendali adanya bentuk sikap yang negatif.