

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga telah memberikan banyak kemudahan dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan sosial masyarakat. Masyarakat juga telah menikmati banyak manfaat yang dihasilkan oleh inovasi teknologi yang dihasilkan dalam satu dekade terakhir.<sup>1</sup>

Maraknya teknologi juga membawa perubahan model pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pendidikan abad 21 beranggapan bahwa pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan zaman. Tujuan pendidikan abad ke-21 adalah mendorong siswa memperoleh keterampilan abad ke-21 agar dapat lebih merespon perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Di beberapa lembaga pendidikan, pembelajaran yang tadinya hanya sebatas penggunaan buku teks, kini telah disesuaikan dengan model pembelajaran kontekstual, dengan menggunakan media digital dalam proses pembelajarannya. Akibat munculnya era digital, dunia pendidikan mempunyai desain pembelajaran yang menggunakan media digital sebagai sarana untuk menambah pengetahuan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad Yani, 'Peran Artificial Intelligence Sebagai Salah Satu Faktor Dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa Di Era Society 5.0', *Journal of Education Research*, 5.2 (2024), pp. 1089–96.

<sup>2</sup> Rila Setyaningsih and Edy Prihantoro dan Hustinawaty, *Model Edukasi Kreatif Pesantren Melalui Pemanfaatan E-Learning Di Era Digital*, *Jurnal Ilmu Komunikasi* (halaman), XVI. Rila Setyaningsih and Edy Prihantoro dan Hustinawaty, *Model Edukasi Kreatif Pesantren Melalui Pemanfaatan E-Learning Di Era Digital*, *Jurnal Ilmu Komunikasi* (halaman), XVI.

Peran pembelajaran media digital dalam pembelajaran dan pengajaran merupakan bagian integral dari dunia pendidikan. Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga menggugah pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media pendidikan harus digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di era ini.<sup>3</sup>

Era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ICT (teknologi informasi dan komunikasi) telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Munculnya teknologi informasi dan komunikasi mampu menghilangkan batasan ruang dan waktu. Friedman (2007) meng gambarkannya sebagai “dunia yang begitu datar”. Terminologi ini menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan siapa saja, dimana saja, kapan saja untuk saling bersaing dengan sangat mudah.<sup>4</sup> Salah satu teknologi yang populer saat ini yaitu *Artificial Intelligence* (AI).

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam beberapa tahun terakhir, pada beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang khususnya dalam dunia pendidikan. *Artificial Intelligence* (AI) adalah kecerdasan yang ditambahkan ke suatu sistem yang dapat dikontrol dalam konteks ilmiah.

---

<sup>3</sup> Talizaro, ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role of Instructional Media To Improving’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2023).

<sup>4</sup> Yuhdi Fahrimal, ‘Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial’, *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22.1 (2018), pp. 69–78, doi:10.46426/jp2kp.v22i1.82.

Sistem seperti ini umumnya dianggap sebagai komputer. Kecerdasan diciptakan dan dimasukkan ke dalam mesin (komputer) agar dapat berperilaku seperti manusia. Kecerdasan buatan ini mampu memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi dan sesuai dengan kebutuhan manusia khususnya dalam bidang akademik atau pendidikan. Dengan menggunakan kecerdasan buatan, sistem pembelajaran dapat menganalisis dan memahami kebutuhan siswa. *Artificial Intelligence* (AI) dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman, gaya belajar, dan preferensi belajar setiap peserta didik secara pribadi. Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang khususnya dalam dunia pendidikan. *Artificial Intelligence* (AI) adalah kecerdasan yang ditambahkan ke suatu sistem yang dapat dikontrol dalam konteks ilmiah. Sistem seperti ini umumnya dianggap sebagai komputer. Kecerdasan diciptakan dan dimasukkan ke dalam mesin (komputer) agar dapat berperilaku seperti manusia. Kecerdasan buatan ini mampu memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi dan sesuai dengan kebutuhan manusia khususnya dalam bidang akademik atau pendidikan. Dengan menggunakan kecerdasan buatan, sistem pembelajaran dapat menganalisis dan memahami kebutuhan siswa. *Artificial Intelligence* (AI) dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman, gaya belajar, dan preferensi belajar setiap peserta didik secara pribadi.

Salah satu produk yang dihasilkan AI adalah Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*). Chat GPT adalah obrolan AI populer yang dikembangkan oleh openAI, sebuah perusahaan riset dan implementasi *Artificial Intelligence* (AI) yang berbasis di California. Model AI terbaru ini didasarkan pada jaringan

saraf transformatif dan kemampuan utamanya adalah menghasilkan teks mirip manusia dengan memahami sinyal kontekstual dalam percakapan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan Chat GPT dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan memberikan akses informasi dan materi yang lebih komprehensif dan mudah dipahami. Chat GPT ini dapat menjawab pertanyaan orang dalam bentuk teks yang tertulis di aplikasi. Satu hal yang membuat banyak pengguna terkesan adalah jawaban Chat GPT terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimat konsisten, dan akurasinya juga cukup baik.<sup>5</sup>

Adanya teknologi Chat GPT membuka peluang AI chat ini untuk digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya bagi peserta didik. Berdasarkan pemikiran ilmiah, penulis menguji tulisan yang dihasilkan oleh Chat GPT untuk mendorong siswa meningkatkan pengetahuannya.

Pendidikan di era digital terikat dengan filosofi empiris melalui pengajaran berbasis bukti dan pengalaman dunia nyata. Pendidikan digital menggunakan data dan bukti empiris untuk mengembangkan metode pengajaran yang efektif. Filsafat empirisme menekankan pentingnya pengalaman dan observasi sebagai landasan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan digital, guru dapat menggunakan data empiris untuk memahami pola belajar siswa dan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan bukti empiris tersebut. Dengan demikian, pendidikan di era digital mengambil inspirasi dari prinsip-prinsip filsafat empiris untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan, terutama karena dosen sering kali hanya menjelaskan bagian inti

---

<sup>5</sup> Fikri Kurnia Ramadhan and others, 'Pemanfaatan Chat Gpt Dalam Dunia Pendidikan', *Jurnal Ilmiah Flash*, 9.1 (2023), p. 25, doi:10.32511/flash.v9i1.1069.

tanpa rincian mendalam. Akibatnya, mahasiswa mencari solusi alternatif, salah satunya dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI). AI membantu mereka menguraikan konsep kompleks, memberikan penjelasan interaktif, serta menyediakan sumber belajar yang lebih mudah dipahami dan diakses kapan saja.

Berdasarkan uraian diatas perlu dikaji mengenai manfaat teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT pada proses pembelajaran pendidikan mahasiswa era sekarang ini. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian kualitatif dengan judul “Dampak Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT Sebagai Media Belajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Era Digital (Studi Kasus di IAIN Kediri)”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya ialah:

1. Bagaimana gambaran pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT bagi mahasiswa PAI di IAIN Kediri?
2. Sejauh mana dampak pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT bagi mahasiswa PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT bagi mahasiswa PAI IAIN Kediri

2. Untuk mendeskripsikan sejauh mana dampak pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT bagi mahasiswa PAI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sedangkan penelitian ini nanti diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

##### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dan menambah referensi di bidang pendidikan serta memberikan informasi tentang dampak pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa era digital.

##### b. Manfaat Praktis

###### 1. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengalaman melalui penelitian sederhana, sehingga dapat memberikan dukungan atas profesi sebagai guru yang diemban penulis.

###### 2. Bagi Instansi

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan model pembelajaran di era digital.

###### 3. Bagi Tenaga Pendidik

Dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya pemanfaatan AI Chat GPT dalam proses pembelajaran era digital.

#### 4. Bagi Peserta Didik

Dapat mengetahui dan menggunakan dengan tepat mengenai AI Chat GPT.

### **E. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rila Setyaningsih, Abdullah, Edy Prihantoro, dan Hustinawaty (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Model Edukasi Kreatif Pesantren melalui Pemanfaatan E-Learning di Era Digital”. Metode kualitatif digunakan dalam jenis penelitian ini. Materi penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Darussalam Gontor sebagai situs pengembangan e-learning. Pada saat yang sama, dosen program Ilmu Komunikasi UNIDA diwawancarai sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pendidikan kreatif Pondok Pesantren Darussalam Gontor diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan bantuan e-learning.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah berkaitan dengan pola pembelajaran di era digital saat ini. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan di Universitas Darussalam Gontor, sedangkan penelitian ini dilakukan di IAIN Kediri.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Tan Abdul Rahman Haris dan Tantimin (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* di Indonesia. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang menggunakan data sekunder, bahan dianalisis

dengan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI) bukanlah subjek hukum dan tidak mempunyai kesadaran untuk menentukan kemauannya dalam melakukan tindakannya, sehingga tanggung jawab atas tindakan dan perbuatan AI berada pada pencipta dan pengguna AI subjek hukum mutlak dalam hukum pidana.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan buatan (AI). Bedanya, penelitian sebelumnya membahas tentang pertanggungjawaban pidana, sedangkan penelitian saat ini membahas tentang proses pembelajaran peserta didik di era digital.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suarifqi Diantama (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan *Artificial Intellegence* (AI) dalam Dunia Pendidikan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian kepustakaan. Proses analisis kualitatif ini melibatkan beberapa langkah yaitu reduksi, data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan GPT Chat membawa perubahan signifikan dalam pengajaran, meningkatkan keterampilan belajar, dll. Layanan kecerdasan buatan memiliki potensi pertumbuhan yang besar di masa depan. Secara umum, pengembangan GPT Chat dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan lainnya menjanjikan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan di era Education 4.0.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang penggunaan AI Chat GPT dalam dunia pendidikan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya, dimana pada penelitian

sebelumnya seluruh mahasiswa/pendidik (semua bidang akademik) dan pada penelitian ini hanya mahasiswa saja.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahid Suharmawan dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Chat GPT dalam Dunia Pendidikan”. Jenis penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka, yang meliputi pengkajian, analisis dan sintesis sumber informasi yang relevan (artikel penelitian, buku, majalah, tesis, laporan penelitian). Hasilnya diuraikan dalam tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah topik pembahasan GPT Chat dalam dunia pendidikan. Bedanya, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas tentang konsep penggunaan Chat GPT, sedangkan penelitian ini tentang pembelajaran siswa era digital menggunakan Chat GPT.

## **F. Definisi Istilah**

Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa era digital di IAIN Kediri dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT. Supaya pembaca mudah mengerti terhadap kajian penelitian yang dilakukan dan akan terhindar dari terjadinya kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah dalam judul skripsi ini, maka perlu ditegaskan dan dipaparkan istilah-istilah yang sesuai, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

### **1. *Artificial Intelligence* (AI) Chat GPT**

Chat GPT kepanjangannya adalah Chat Generative Trained Transformers. Hal ini merupakan teknologi yang dikembangkan oleh Open AI atau Artificial Intelligence. Adanya Chat GPT ini bermula dari arsitektur GPT. Tujuannya untuk menanggapi dan memahami sebuah pertanyaan yang dapat diambil

manfaatnya oleh pengguna. Bahasa dipelajari sebagai data pelatihan yang digunakan oleh Chat GPT dan diterapkan sebagai tugas yang memerlukan pemahaman. Hal ini dapat mengirim atau mengeluarkan teks seperti manusia layaknya seperti teman yang virtual.<sup>6</sup>

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh pendidik sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik.<sup>7</sup>

## 3. Kualitas pembelajaran

Peningkatan mutu pembelajaran mengacu pada upaya memperbaiki dan mengefektifkan pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan relevan bagi peserta didik. Untuk itu diperlukan pengembangan metode, strategi dan pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, peningkatan kualitas pendidikan juga mencakup peningkatan kualitas guru, pemanfaatan teknologi pendidikan tepat guna, dan penggunaan alat dan bahan pengajaran yang relevan dan menarik. Tujuan utama peningkatan kualitas pendidikan adalah menciptakan lingkungan

---

<sup>6</sup> Menunjang Pembelajaran and D I Iain, 'Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Chat Gpt Dalam', 5 (2024), pp. 11–26.

<sup>7</sup> I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, 'Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Literasi Digital*, 4.1 (2024), pp. 73–80, doi:10.54065/jld.4.1.2024.448.

belajar yang optimal dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Tatta Herawati Daulae, 'Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran', *Forum Paedagogik*, 11.1 (2019), pp. 52–63, doi:10.24952/paedagogik.v11i1.1778.