

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Artificial Intelligence (AI) Chat GPT*

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

Kemajuan teknologi yang semakin pesat turut mendorong berkembangnya sistem kecerdasan buatan atau yang biasa dikenal dengan istilah AI (*Artificial Intelligence*). AI adalah kecerdasan yang diciptakan oleh manusia dan diintegrasikan ke dalam mesin atau teknologi tertentu sehingga mesin dapat beroperasi dengan cara yang sama seperti manusia. Sistem AI melakukannya dengan meniru kecerdasan manusia dan menggabungkannya dengan bahasa yang dapat digunakan oleh komputer, sehingga sistem cerdas dapat memberikan umpan balik tertentu kepada penggunanya.⁹

Menggunakan Chat GPT menawarkan banyak manfaat, diantaranya meningkatkan keterampilan komunikasi, pekerjaan yang efisien, menjawab banyak pertanyaan, mendukung penelitian dan penelitian. Ada beberapa pertimbangan yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan Chat GPT karena etika dan privasi yang harus dipertahankan. Pengguna perlu melindungi data pribadi mereka dan memperhatikan pedoman perlindungan data. Penggunaan Chat GPT harus digunakan dengan benar dan untuk kepentingan.¹⁰

⁹ Palupi Kusumaningtyas, Alisha Arrumi P, and Tiurma Eunike, 'Efektivitas Pemanfaatan Chat GPT Dalam Tugas Esai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya', 2023, pp. 158–65.

¹⁰ Tata Herawati, 63.

2. Modal Kerja Chat GPT

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam cara kerja Chat GPT:¹¹

- 1) Pengumpulan data: Data teks dari berbagai sumber dikumpulkan dan diproses.
- 2) Pelatihan model: Model bahasa GPT dilatih menggunakan teknik deep learning. Pelatihan berguna untuk memprediksi kata-kata berikutnya dalam suatu kalimat atau konteks tertentu. Hal ini memungkinkan model untuk memahami konteks dan struktur bahasa.
- 3) Interaksi dengan pengguna: Setelah dilatih, AI dapat digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Pengguna memberikan masukan teks dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, atau instruksi.
- 4) Pemrosesan masukan: Masukan dari pengguna diproses oleh model GPT. Model menganalisis teks masukan, memahami konteksnya, dan menentukan respons yang sesuai.
- 5) Generasi respon: Berdasarkan pemahaman konteks, model menghasilkan respons teks yang relevan. Respons ini dapat berupa jawaban, informasi, penjelasan, atau tindakan yang diinstruksikan.
- 6) Evaluasi respon: Respons yang dihasilkan oleh model dievaluasi dan disaring untuk memastikan kecocokan dan kebenaran. Metode seperti penilaian kualitas teks dan filter kebijakan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan keandalan respons.

3. Langkah-langkah menggunakan Chat GPT

Berikut langkah-langkah untuk menggunakan Chat GPT:

¹¹ Yanuar Bestari Kumboro and others, 'Pemanfaatan Chatgpt Sebagai Bahan Referensi Kerja', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu Komputer*, 1.1 (2023), pp. 1–12, doi:10.61674/jimik.v1i1.92.

- 1) Buka browser di ponsel atau PC
- 2) Ketik “OpenAI” dan pilih web paling atas
- 3) Sign Up untuk membuat akun dengan klik Create an OpenAI account
- 4) Lakukan registrasi melalui akun Email, Microsoft, atau Google
- 5) OpenAI akan mengirimkan kode verifikasi melalui WhatsApp
- 6) Setelah kode muncul, masukkan kode dan kamu akan langsung dialihkan ke dashboard platform
- 7) Ketik pertanyaan yang ingin ditanyakan
- 8) Tunggu beberapa detik hingga AI memberikan jawaban

4. Keunggulan Chat GPT

Keuntungan utama dalam memanfaatkan Chat GPT adalah untuk memberikan bermacam informasi dengan akurat dan juga cepat. Apalagi teknologi ini dapat

memberikan rekomendasi dan saran yang relevan dengan preferensi pengguna. Berikut adalah kelebihan dari Chat GPT:¹²

- 1) Jawaban cepat. Chat GPT dapat memberikan semua jawaban dalam detik kebutuhan pengguna. Kemampuan ini dengan sengaja dibuat sebagai responsif.
- 2) Pertanyaan negatif dapat disaring. Keuntungan lain dari produk ini adalah memungkinkan untuk mengatur pertanyaan pengguna yang tidak pantas, seperti cara pergi ke orang lain. Chat GPT mengenali hal-hal serupa sebagai buruk dan menolak untuk memberi pengguna jawaban. Tidak hanya itu, tetapi sistem juga menjelaskan tindakan buruk dari tindakan ini.

¹² Wahid Suharmawan, ‘Education Journal: Journal Education Research and Development’
‘PEMANFAATAN CHAT GPT DALAM DUNIA PENDIDIKAN’, 2013, pp. 158–166.

- 3) Tata bahasa alami dapat digunakan. Chat GPT dibuat untuk berbagi dan memberikan jawaban untuk menggunakan bahasa alami atau manusia. Bahasa yang digunakan saat menjawab atau memberikan informasi mudah dimengerti, mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan orang seperti biasa.
- 4) Peka terhadap pertanyaan. Untuk memastikan bahwa jawaban yang dibagikan akurat, mengadaptasi kueri membuat chat GPT lebih sensitif. Inilah saatnya pengguna dapat mengajukan berbagai pertanyaan, tetapi mereka memiliki makna yang sama.

5. Kekurangan Chat GPT

Selain kelebihan, adapun beberapa kekurangan, diantaranya adalah:¹³

- 1) Pemahaman terbatas. Berbeda dengan orang-orang yang memiliki fitur yang berguna untuk meneliti informasi dari berbagai sumber, Chat GPT hanya dapat menanggapi pertanyaan pengguna. Fitur ini dapat memberikan jawaban sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi pemantauan dan intervensi manusia masih diperlukan.
- 2) Tidak dapat mengubah pekerja kreatif. Seperti yang sudah dijelaskan, salah satu fungsi Chat GPT adalah membuat konten dan teks. Namun demikian, membuat konten dan teks seperti teks komposisi tidak mudah. Karena kemampuan untuk menghindari duplikasi untuk menerapkan empati, variasi, dan emosi pada teks adalah salah satu hal terpenting dalam membuat konten. Konten yang dibuat atau copywriter yang dihasilkan dimaksudkan untuk dipersonalisasi sesuai dengan grup target. Oleh karena

¹³ Apriyanti, 59.

itu, robot ini sangat mungkin di tempat kerja sebagai alat tambahan.

Namun, kreativitas manusia belum digantikan oleh AI.

- 3) Jawabannya tidak selalu akurat. Kelemahan Chat GPT berikutnya adalah keakuratan jawabannya. Robot ini dilatih untuk memahami banyak hal yang muncul dari data internet. Oleh karena itu, ada kemungkinan informasi yang tidak akurat. Ini pasti akan mempengaruhi jawaban yang mungkin memiliki kesalahan jawaban.
- 4) Chat GPTchat tidak dapat membedakan antara fakta dan pendapat karena platform ini dilatih dengan data internet yang tidak dapat membedakan antara fakta dan pendapat. Oleh karena itu, pengguna harus terus memeriksa jawabannya dan tidak menelan informasi dari robot.
- 5) Diperlukan jaringan internet yang stabil. Akan memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya, pastikan jaringan internet stabil sehingga robot dapat beroperasi secara optimal. Ini karena jika jaringan internet buruk, chatbot ini menunjukkan banyak kesalahan dan tidak dapat memberikan jawaban seperti yang diharapkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim

kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁴

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹⁵

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁶

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan macam-macam media pembelajaran.

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

¹⁴ Azhar Arsyad, Media Pengajaran (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997),3.

¹⁵ Basyiruddin Usman, Asnawir, Media Pembelajaran (Jakarta:Ciputat Pers,Juni 2002),11.

¹⁶ Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:

(1) Audio visual diam

Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.

(2) Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette

d. Media Interaktif

Media ini memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem pembelajaran, sehingga lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Contohnya:

(1) *E-learning* dan LMS (*Learning Management System*) seperti *Moodle*, *Google Classroom*, atau *Edmodo*.

(2) Simulasi dan game edukasi (digunakan dalam pelatihan kejuruan dan pembelajaran berbasis pengalaman).

(3) Aplikasi edukasi seperti *Duolingo* untuk belajar bahasa atau *PhET* untuk simulasi sains.

e. Media Berbasis Teknologi Digital

Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan. Contohnya:

(1) *E-book* dan jurnal digital (memudahkan akses referensi akademik).

(2) *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) (menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata).

(3) *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran (seperti chatbot edukatif dan tutor virtual).

3. Manfaat Media Pembelajaran

a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik.

c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

C. Kualitas Pembelajaran

1. Pengertian kualitas pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah suatu kemutlakan yang merupakan pusat perhatian dan peningkatan kualitas menjadi tujuan semua tingkatan pendidikan, dengan tercapainya kualitas pembelajaran, maka akan meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu dari komponen-komponen belajar tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan benda dan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, untuk merangsang pikiran untuk memahami pelajaran, sekaligus membekali kompetensi siswa. Media sebagai alat bantu dapat juga berfungsi untuk memperlancar proses belajar mengajar, sekaligus untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, maka semakin mengupayakan keberadaan berbagai macam media pembelajaran mulai dari tingkat pendidikan yang rendah dan sampai pada tingkat yang tinggi. Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar karena dengan meningkatkan kualitas, akan memudahkan tercapainya tujuan.¹⁷

¹⁷ Herawati Daulae. 52.

2. Indikator Kualitas Pembelajaran

Secara konseptual kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi indikator yang berfungsi sebagai indikasi atau penunjuk dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diperlukan karena beberapa alasan berikut:

a) Prestasi siswa meningkat

Prestasi siswa yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran yang selama ini pendidikan agama berlangsung mengedepankan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (rasa) dan psikomotorik.

b) Siswa Mampu Bekerjasama

Di dalam pembelajaran diperlukan suatu kerjasama antar siswa ataupun siswa dengan guru. Dengan adanya kekompakan akan timbul suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Keharmonisan perlu dijaga dan dipelihara dengan mewujudkan sikap: (1) adanya saling pengertian untuk tidak saling mendominasi, (2) adanya saling menerima untuk tidak saling berjalan menurut kemauannya sendiri, (3) adanya saling percaya untuk tidak saling mencurigai, (4) adanya saling menghargai dan (5) saling kasih sayang untuk tidak saling membenci dan iri hati.

c) Adanya pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diserap oleh guru,

karena apabila siswa tidak menyenangi pembelajaran maka materi pelajaran tidak akan membekas pada diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan ini biasanya dengan menggunakan metode yang bervariasi dan pembentukan suasana kelas yang menarik.

d) Mampu berinteraksi dengan mata pelajaran lain

Problematisasi kehidupan dunia tidak hanya ada pada masalah keagamaan saja, akan tetapi lebih banyak dalam bidang-bidang keduniaan. Dalam hal ini pendidikan agama bisa menjadi solusi dari semua bidang asalkan pembelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan mampu berinteraksi dengan mata pelajaran lain.

e) Mampu mengkontekstualkan hasil pembelajaran

Pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk membiasakan dan melatih siswa dalam bersosial, bekerjasama dan memecahkan masalah. Belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya.