

**PENGARUH PENGGUNAAN *CHATBOT* DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MAHASISWA FISIP UNHAS ANGKATAN 2022**



ARNIYANTI RUKMANA

E031201047



**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN *CHATBOT* DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MAHASISWA FISIP UNHAS ANGKATAN 2022**

**ARNIYANTI RUKMANA
E031201047**



**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN *CHATBOT* DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MAHASISWA FISIP UNHAS ANGGARAN 2022**

ARNIYANTI RUKMANA

E031201047

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana

Program Studi Sosiologi

pada

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

HALAMAN PENGESAHAN**PENGARUH PENGGUNAAN CHATBOT DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MAHASISWA FISIP UNHAS ANGKATAN 2022****ARNIYANTI RUKMANA****E031201047**

Skripsi

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sosiologi pada 15 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing tugas akhir,



Dr. Sultan, S.Sos., M.Si
NIP. 196912312008011047

Mengetahui:
Ketua Departemen Sosiologi
FISIP Unhas



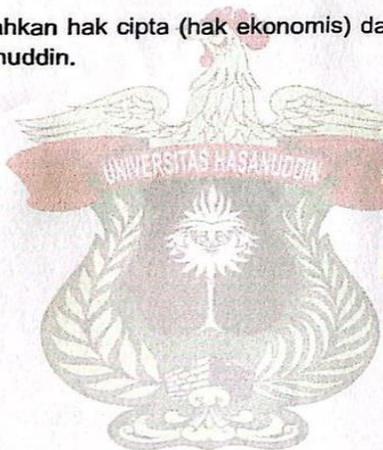

Dr. M. Ramli AT, M.Si
NIP. 196607011999031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan *Chatbot* dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing (Dr. Sultan, S.Sos., M.Si). Karya ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar 20 Agustus 2024




Arniyanji Rukmana
E031201047

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis merasa beruntung diberi kesempatan untuk belajar dan berkembang di kampus tercinta, Universitas Hasanuddin. Penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan *Chatbot* dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022**” ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana, yang semoga bermanfaat di masa depan.

Dengan penuh rasa hormat dan cinta, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya tercinta, ayahanda **Alm. H. Muh. Rusli** dan Ibunda **Hj. Marhang**. Dukungan tanpa henti, doa, dan kasih sayang mereka adalah sumber kekuatan dan motivasi terbesar saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa, saya juga berterima kasih kepada saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat dan bantuan di setiap langkah perjalanan akademik saya. Tanpa mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Semoga kebaikan dan cinta yang telah mereka berikan selalu dilimpahi berkah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Kepada bapak **Dr. Sultan, S.Sos., M.Si**, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Skripsi, saya mengucapkan terima kasih atas waktu dan kesabaran dalam membimbing serta memberikan banyak pelajaran berharga. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada bapak **Dr. Muh. Iqbal Latief., M.Si**, dan **Drs. Arsyad Genda., M.Si**, yang telah menjadi dosen penguji. Semoga kesehatan selalu menyertai Bapak. Saya juga berterima kasih kepada seluruh **Dosen Departemen Sosiologi** atas ilmu yang telah diberikan selama masa kuliah. Dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk berbagai pengalaman baru sangat saya hargai. Terima kasih kepada seluruh **staf akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, serta staf Departemen Sosiologi**, terutama **Pak Hidayat** dan **Ibu Rosnaeni**, yang telah banyak membantu dan memudahkan dalam penyusunan berkas studi selama masa kuliah dan penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada teman-teman saya selama perkuliahan **Sosiologi 2020** yang menemani penulis dari awal masa perkuliahan. **Kemasos FISIP Unhas** yang telah menjadi keluarga kedua penulis dikampus dan tempat penulis mengembangkan diri dan belajar. Sahabat dan saudaraku **Sonich 20** yang telah menemani penulis berproses belajar dalam suka dan duka. Teman-teman **KKNT 110 Bulu Cindea** Teman-teman **KKNT 110 Bulu Cindea** yang telah kebersamai penulis selama 45 hari di posko hingga saat ini. Tak lupa kepada sahabat-sahabatku **Nurul Eviqmah, Serli Koan, Niken Desi Hardiyanti, dan Hasmawati** yang selalu menemani dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.

ABSTRAK

Arniyanti Rukmana, E031201047 “Pengaruh Penggunaan *Chatbot* Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022”. Dibimbing oleh Dr. Sultan, S.Sos., M.Si. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Hasanuddin

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan *chatbot* dalam proses pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas angkatan 2022. Dalam masyarakat informasi yang berkembang pesat, teknologi digital seperti *chatbot* hadir untuk membantu aktivitas sehari-hari, termasuk dalam pembelajaran mahasiswa, terutama setelah pandemi COVID-19. Rumusan masalah penelitian ini mencakup jenis aplikasi *chatbot* yang sering digunakan, pengaruh penggunaan *chatbot*, dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *chatbot*. Data dikumpulkan dengan metode deskriptif kuantitatif, dengan populasi penelitian dari mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022, dan menggunakan instrumen penelitian kuesioner dengan pertanyaan tertutup, semi-terbuka, dan terbuka. Fokus penelitian adalah bagaimana *chatbot* membantu mahasiswa belajar dan bagaimana hal itu memengaruhi pengalaman belajar mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *chatbot* yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa adalah *ChatGPT* dan *Perplexity AI*, *Chatbot* mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih aktif dalam belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan *chatbot* dalam pembelajaran mahasiswa yaitu kualitas *chatbot* dan ketersediaan serta aksesibilitas *chatbot* yang membuat pembelajaran mahasiswa menjadi lebih efektif dan efisien. Penelitian ini memberikan wawasan tentang potensi teknologi *chatbot* dalam pendidikan tinggi dan diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Kata Kunci : Penggunaan *Chatbot*, Proses Pembelajaran, Mahasiswa

ABSTRACT

Arniyanti Rukmana, E031201047 “The Effect of Using Chatbot in the Learning Process FISIP Unhas Students Batch 2022”. Supervised by Dr. Sultan, S.Sos., M.Si. Faculty of Social and Political Sciences. Hasanuddin University

This study discusses the influence of the use of chatbots in the learning process FISIP Unhas students class of 2022. In a rapidly developing information society, digital technologies such as chatbots are present to assist daily activities, including in student learning, especially after the COVID-19 pandemic. The formulation of this research problem includes the types of chatbot applications that are often used, the effect of using chatbots, and the factors that influence the use of chatbots. Data were collected using quantitative descriptive methods, with a research population of FISIP Unhas Class of 2022 students, and using a questionnaire research instrument with closed, semi-open, and open questions. The focus of the research is how the chatbot helps students learn and how it affects their learning experience.

The results showed that the chatbot applications most widely used by students are ChatGPT and Perplexity AI, Chatbot encourages students to be more active in learning and helps them understand the material better. One of the factors that influence the use of chatbots in student learning is the quality of the chatbot and the accuracy of the chatbot.

Keywords: *Use of Chatbot, Learning Process, Students*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	17
1.3. Tujuan Penelitian	18
1.4. Manfaat Penelitian	18
1.5. Kerangka Teori.....	18
1.5.1. Teori Tindakan Rasional	18
1.5.2. Teori Masyarakat Informasi	19
1.6. Penelitian Terdahulu.....	21
1.7. Kerangka Konseptual	23
1.8. Hipotesis Penelitian.....	25
1.9. Definisi Operasional	25
BAB II METODE PENELITIAN.....	27
2.1. Pendekatan, Tipe, dan Strategi	27
2.2. Waktu dan Lokasi Penelitian	27
2.3. Populasi dan Sampel	28
2.3.1. Populasi	28
2.3.2. Sampel	28
2.3.3. Teknik Penentuan Anggota Sampel.....	30
2.4. Teknik Pengumpulan Data	31
2.4.1. Data Primer	31
2.4.2. Data Sekunder.....	31
2.5. Teknik Analisis Data	32
2.5.1. Data Coding	32
2.5.2. Data Entering	32
2.5.3. Data Cleaning.....	32
2.5.4. Data Output	32

2.5.5. Data Analyzing.....	32
2.6. Teknik Penyajian Data.....	33
2.6.1. Tabel Distribusi Frekuensi Tabel.....	33
2.6.2. Diagram Batang.....	33
2.6.3. Pie Chart.....	33
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	34
3.1. HASIL.....	34
3.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	34
3.2. HASIL PENELITIAN.....	40
3.2.1. Karakteristik Responden.....	40
3.2.2. Jenis Aplikasi Chatbot yang Sering Digunakan Dan Pengaruh Penggunaan Chatbot Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa	45
3.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Chatbot Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa	60
3.3. PEMBAHASAN.....	66
3.3.1. Jenis Aplikasi Chatbot yang Sering Digunakan Dan Pengaruh Penggunaan Chatbot Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa	66
1) Hasil Belajar	72
2) Peningkatan Keterlibatan Pembelajaran Dikelas	75
3) Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran.....	77
3.3.2. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Chatbot Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa	80
1) Kualitas Chatbot	80
2) Ketersediaan dan Akseibilitas Chatbot.....	81
3) Dukungan dari Lingkungan Sekitar	82
4) Gaya Belajar.....	87
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	93
4.1. Kesimpulan.....	93
4.2. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR ISI TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 2.1 Tahapan Rencana Penelitian	24
Tabel 2.2 Jumlah Keterwakilan Sampel	30
Tabel 3.1 Frekuensi Mahasiswa Mulai Menggunakan Chatbot.....	45
Tabel 3.2 Frekuensi Jenis Aplikasi Chatbot yang sering digunakan dalam proses pembelajaran	46
Tabel 3.3 Frekuensi Kelebihan dari Aplikasi Chatbot yang Sering Digunakan	47
Tabel 3.4 Frekuensi Penggunaan Chatbot dalam Membantu Proses Pembelajaran Mahasiswa	47
Tabel 3.5 Frekuensi Kekurangan dari Aplikasi Chatbot	48
Tabel 3.6 Frekuensi Tujuan Penggunaan Chatbot dalam Proses Pembelajaran.....	48
Tabel 3.7 Frekuensi Mahasiswa Mendapat Informasi Tentang Chatbot	49
Tabel 3.8 Frekuensi Penggunaan Chatbot Selain untuk Belajar	50
Tabel 3.9 Frekuensi Niali Akademik dan juga Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Perkuliahan Sebelum Menggunakan Chatbot	51
Tabel 3.10 Frekuensi Kesulitan Yang Sering Mahasiswa Hadapi Dalam Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Chatbot	51
Tabel 3.11 Frekuensi Nilai Akademik Mahasiswa Setelah Menggunakan Chatbot.....	52
Tabel 3.12 Frekuensi Mata Kuliah yang Sering Memerlukan Bantuan Chatbot.....	53
Tabel 3.13 Frekuensi Penggunaan Chatbot Membuat Mahasiswa Lebih Termotivasi untuk Belajar	54
Tabel 3.14 Frekuensi Penggunaan Chatbot Memaksimalkan Kemampuan Berpikir Mahasiswa Secara Efektif dan Efisien	54
Tabel 3.15 Frekuensi Kegiatan Belajar yang Paling Sering	55
Tabel 3.16 Frekuensi Mahasiswa Menggunakan <i>Chatbot</i> untuk Mencari Pertanyaan dari Materi Kelompok yang Sedang Prestasi	55
Tabel 3.17 Frekuensi Mahasiswa yang Pernah Menggunakan <i>Chatbot</i> untuk Mencari Jawaban dari Pertanyaan Dosen saat Belajar di Kelas	56
Tabel 3.18 Frekuensi Chatbot Membantu Mahasiswa untuk Lebih Aktif Berpartisipasi dalam Diskusi Kelas	56
Tabel 3.19 Frekuensi Mahasiswa Merasa Lebih Nyaman Bertanya Kepada Chatbot Dibandingkan dengan Bertanya Kepada Dosen atau Teman	57
Tabel 3.20 Frekuensi penggunaan <i>chatbot</i> mempercepat penyelesaian tugas daripada saat tidak menggunakan chatbot	57

Tabel 3.21 Frekuensi yang membuat mahasiswa menggunakan chatbot dalam proses pembelajaran	58
Tabel 3.22 Frekuensi Mahasiswa pernah Ditegur oleh Dosen Karena Menggunakan <i>Chatbot</i>	58
Tabel 3.23 Frekuensi Mahasiswa Merasa Penggunaan <i>Chatbot</i> Memiliki Dampak Positif	59
Tabel 3.24 Frekuensi Mahasiswa Merasa Penggunaan <i>Chatbot</i> memiliki dampak negatif.....	59
Tabel 3.25 Frekuensi Keakuratan Jawaban yang Diberikan oleh <i>Chatbot</i>	60
Tabel 3.26 Frekuensi Seberapa Sering Informasi yang Diberikan <i>Chatbot</i> Akurat.....	60
Tabel 3.27 Frekuensi Kemudahan Penggunaan <i>Chatbot</i>	61
Tabel 3.28 Frekuensi Mahasiswa yang Menemukan Kesulitan dalam Menggunakan <i>Chatbot</i> pada Proses Pembelajaran	61
Tabel 3.29 Frekuensi Dukungan dari Dosen dalam Penggunaan <i>Chatbot</i> untuk Pembelajaran.....	62
Tabel 3.30 Frekuensi Kampus atau Departemen Prodi Menyediakan Fasilitas untuk penggunaan <i>Chatbot</i>	62
Tabel 3.31 Frekuensi Kampus atau Departemen memiliki kebijakan tentang Penggunaan <i>Chatbot</i>	63
Tabel 3.32 Frekuensi Dukungan dari Lingkungan Sosial dalam Penggunaan <i>Chatbot</i> pada proses pembelajaran	63
Tabel 3.33 Frekuensi Penggunaan <i>Chatbot</i> dalam Gaya Belajar Visual.....	64
Tabel 3.34 Frekuensi Penggunaan <i>Chatbot</i> dalam Gaya Belajar Kinestetik	64
Tabel 3.35 Frekuensi Penggunaan <i>Chatbot</i> dalam Gaya Belajar Auditori	65
Tabel 3.36 Frekuensi Penggunaan <i>Chatbot</i> dalam Gaya Belajar Membaca dan Menulis.....	65
Tabel 3.37 Frekuensi <i>Chatbot</i> Membantu Pembelajaran yang Sesuai Gaya Belajar Lebih Efektif dibandingkan Metode Manual	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	<i>Google Trends</i> minat pencarian tentang AI.....	3
Gambar 1. 2	<i>Google Trends</i> minat pencarian AI, <i>Metaverse</i> , dan AI <i>Chatbot</i>	3
Gambar 1. 3	Data Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia	11
Gambar 1. 4	Kerangka Konseptual	24
Gambar 3. 1	Lokasi Universitas Hasanuddin	39
Gambar 3. 2	Lokasi FISIP Unhas	40
Gambar 3. 3	Frekuensi Usia Responden.....	41
Gambar 3. 4	Frekuensi Jenis Kelamin.....	41
Gambar 3. 5	Frekuensi Suku Responden.....	42
Gambar 3. 6	Frekuensi Agama Responden	43
Gambar 3. 7	Frekuensi Departemen/Prodi Responden	44
Gambar 3.8	Mahasiswa Mulai Menggunakan <i>Chatbot</i>	57
Gambar 3.9	Mahasiswa Mendapat Informasi Tentang <i>Chatbot</i>	57
Gambar 3.10	Jenis Aplikasi <i>Chatbot</i> yang sering digunakan Mahasiswa	68
Gambar 3.11	Persentase Kelebihan Aplikasi <i>Chatbot</i>	69
Gambar 3.12	Persentase Kekurangan Aplikasi <i>Chatbot</i>	70
Gambar 3.13	Nilai Akademik Mahasiswa Sebelum Menggunakan <i>Chatbot</i>	72
Gambar 3.14	Nilai Akademik Mahasiswa Setelah Menggunakan <i>Chatbot</i>	72
Gambar 3.15	Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> dalam Kemampuan Berpikir Mahasiswa	73
Gambar 3.16	Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa	74
Gambar 3.17	Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa di Kelas.....	75
Gambar 3.18	Mahasiswa Lebih Nyaman Bertanya Kepada <i>Chatbot</i> Dibanding Bertanya Pada Dosen atau Teman	76
Gambar 3.19	Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> Pada Efektivitas Pengerjaan Tugas	77
Gambar 3.20	Persentase Alasan Mahasiswa menggunakan <i>Chatbot</i> dalam Proses Pembelajaran	77
Gambar 3.21	Persentase Keakuratan Informasi <i>Chatbot</i>	80
Gambar 3.22	Persentase Seberapa Sering Informasi <i>Chatbot</i> Akurat.....	80
Gambar 3.23	Persentase Kemudahan Penggunaan <i>Chatbot</i>	81
Gambar 3.24	Persentase Kesulitan dalam Penggunaan <i>Chatbot</i>	82
Gambar 3.25	Persentase Dukungan dari Dosen dalam Penggunaan <i>Chatbot</i>	83
Gambar 3.26	Persentase Fasilitas Penggunaan <i>Chatbot</i> di Kampus	84

Gambar 3.27 Persentase Kebijakan Kampus/Departemen dalam Penggunaan <i>Chatbot</i>	84
Gambar 3.28 Persentase Dukungan Lingkungan Sekitar dalam Penggunaan <i>Chatbot</i>	85
Gambar 3.29 Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> pada Gaya Belajar Visual	87
Gambar 3.30 Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> pada Gaya Belajar Kinestetik	88
Gambar 3.31 Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> pada Gaya Belajar Auditori.....	88
Gambar 3.32 Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> pada Gaya Belajar Membaca dan Menulis.....	89
Gambar 3.33 Persentase Penggunaan <i>Chatbot</i> Lebih Efektif Dan Mendukung Gaya Belajar 107 Mahasiswa Dibanding Metode tradisional	90

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awalnya, teknologi yang berkembang di masyarakat saat ini bertujuan untuk membuat komunikasi dan pekerjaan lebih mudah. Namun, seiring berjalannya waktu, semua tindakan manusia dipengaruhi oleh teknologi. Pada tahun 1962, Marshall McLuhan menulis "*The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*", yang merupakan tulisan pertama yang membahas Teori Determinasi. Prinsip utama teori ini adalah bahwa keberadaan manusia dibentuk oleh perubahan yang terjadi dalam berbagai cara berkomunikasi. Teknologi membentuk cara orang berpikir dan berperilaku dalam masyarakat. Pada akhirnya, teknologi membawa manusia ke abad teknologi lainnya (R. Yusuf et al., 2020).

Kemajuan teknologi ini menghasilkan apa yang sekarang kita kenal sebagai masyarakat informasi, di mana komoditas utama adalah pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran penting dalam menghubungkan individu dan kelompok, memungkinkan pertukaran informasi yang cepat dan efisien. Selain mengubah cara kita berkomunikasi, teknologi juga memengaruhi ekonomi, budaya, dan sosial kita, menjadikan informasi sebagai kekuatan penting dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat informasi memiliki beberapa hal yang membedakannya dari masyarakat konvensional. Salah satunya adalah globalisasi, yang memungkinkan orang dari berbagai belahan dunia berinteraksi dan terhubung satu sama lain, menciptakan jaringan global yang memungkinkan orang dari berbagai latar belakang untuk berpartisipasi. Masyarakat informasi juga memungkinkan siapa saja yang memiliki koneksi internet untuk menjadi bagian dari masyarakat, membuka peluang bagi orang-orang dari berbagai latar belakang untuk berpartisipasi. Masyarakat informasi memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan orang berinteraksi sesuai jadwal mereka, dan anonimitas dan privasi beberapa platform memungkinkan pengguna untuk berbicara tanpa takut akan penilaian atau konsekuensi sosial. Komunitas yang kaya akan ide dan perspektif berasal dari keanekaragaman minat, hobi, dan keahlian. Hal tak terlepas dari kemajuan teknologi yang membuat segala pekerjaan manusia menjadi serba cepat, instan, dan mudah.

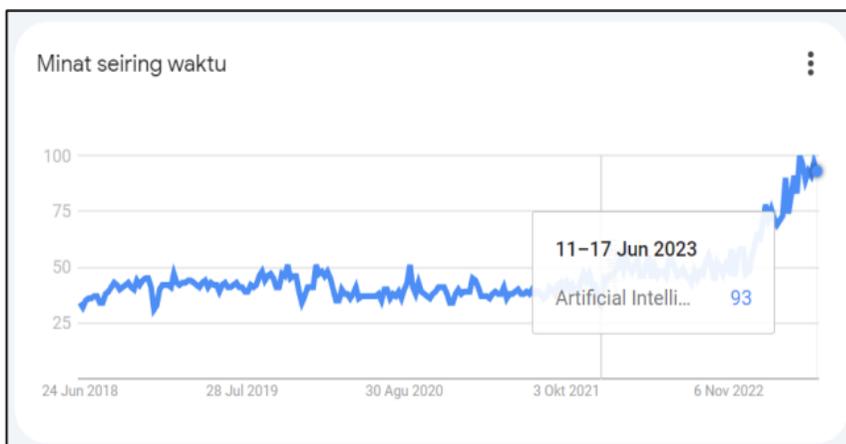
Teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan dan saling bergantung satu sama lain. Teknologi telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan mengakses berbagai sumber informasi di era digital saat ini. Pendidik dan pelajar dapat mengakses buku teks digital, jurnal akademik, video pembelajaran, dan sumber daya pendidikan lainnya dari mana saja dan kapan saja melalui internet. Teknologi ini juga memungkinkan pendidikan jarak jauh atau *online*, yang memungkinkan pelajar dan pendidik mengakses pelajaran bagi mereka yang tidak dapat pergi ke sekolah atau universitas secara langsung. Ini meningkatkan jangkauan pendidikan dan memungkinkan belajar mandiri di mana saja. Oleh karena itu, teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan modern dan terus berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan aksesibilitas di seluruh dunia. Kemajuan teknologi sangat bermanfaat untuk berbagai bidang, mulai dari ekonomi, budaya, politik, dan khususnya pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara

mahasiswa belajar dan bagaimana dosen mengajar, maka terciptalah inovasi yaitu lahirnya *Artificial Intelligent*, yang dimana kemajuan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) telah terjadi dengan cepat dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki dampak yang besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. AI dapat didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia. Dalam lingkungan pendidikan, (Rifky, 2024). Kecerdasan buatan juga dikenal sebagai AI telah membawa revolusi di beberapa industri, termasuk pendidikan (Kapian & Haenlein dalam Sahara et al., 2023).

Manuel Castells menggambarkan masyarakat informasi sebagai era di mana teknologi informasi mendominasi kehidupan dan struktur sosial. Dengan munculnya AI dan *chatbot*, khususnya di bidang pendidikan, mereka memiliki dampak yang signifikan. Ini karena mereka memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk mendapatkan bahan pelajaran segera setelah mereka membutuhkannya. Pembelajaran yang lebih disesuaikan dan individual memungkinkan mahasiswa memiliki pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Teknologi ini juga mendorong materi pembelajaran yang lebih kaya dan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, Castells mungkin akan menyimpulkan bahwa *chatbot* dan AI mempercepat kemajuan masyarakat informasi karena mereka menawarkan akses yang lebih besar ke pendidikan berkualitas tinggi dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kehadiran Kecerdasan Buatan atau AI, perkembangan ini membawa banyak peluang dan tantangan bagi mahasiswa. Kemampuan mesin ini dapat meniru kecerdasan manusia, seperti belajar, berpikir, dan menyelesaikan pekerjaan. Mahasiswa harus dipersiapkan untuk masa depan, ketika mereka akan menjadi pekerja atau pemimpin masa depan, karena tidak semua mahasiswa memahami AI dengan baik, mereka harus siap menghadapi banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

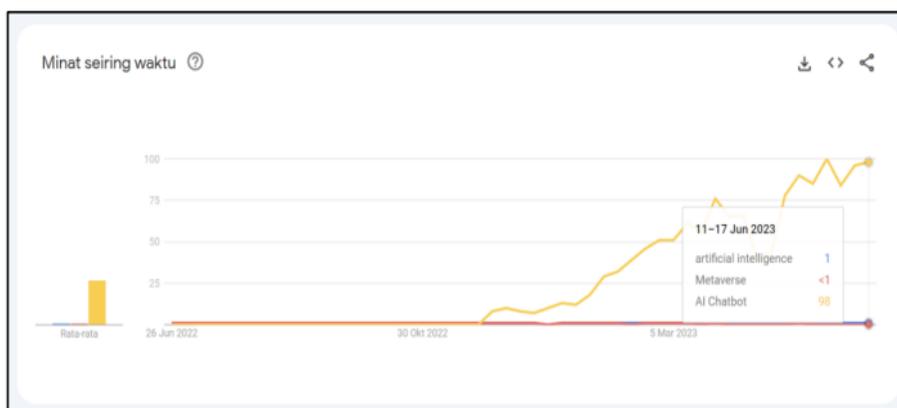
Artificial Intelligent (AI) menjadi perbincangan hangat akhir-akhir ini. Menurut data *Google Trends* dalam pencarian lima tahun terakhir AI telah mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Menurut data dari (Serdianus, 2023) yang didapat dari *Google Trends* dimulai dari sejak 24 Juni hingga 30 Juni 2018, telah dilakukan 34 penelusuran kecerdasan buatan di Indonesia. Pencarian ini selesai pada 11-17 Juni 2023. Data ini menunjukkan kata kunci AI yang digunakan 93 kali lebih umum dibandingkan topik lain di kolom pencarian *Google*. Seluruh minat penelitian AI hingga 17 Juni 2023 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 *Google Trends* minat pencarian tentang AI

Sumber: Jurnal Quo Vadis Pendidikan Di Era Artificial Intelligence. Serdianus (2023)

Hal ini ditunjukkan oleh data pencarian yang dikumpulkan *Google Trends* di atas dapat dilihat bahwa ketertarikan orang terhadap kecerdasan buatan telah meningkat selama lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan pencarian AI, *Metaverse*, dan AI *Chatbot* secara bersamaan dapat diketahui bahwa pencarian didominasi oleh kata kunci AI *Chatbot* selama tahun terakhir. AI *chatbot* berada di peringkat 98, sedangkan AI dan *Metaverse* berada di tingkatan yang sama (Serdianus, 2023). Gambar berikut menunjukkan grafik perbandingan minat terhadap ketiga hal ini.



Gambar 1.2 *Google Trends* minat pencarian AI, *Metaverse*, dan AI *Chatbot*

Sumber: Jurnal Quo Vadis Pendidikan Di Era Artificial Intelligence. Serdianus (2023)

Data di atas menunjukkan bahwa *chatbot* AI lebih diminati dibandingkan dengan AI secara umum. Salah satu *chatbot* AI yang terkenal menurut *Google Trends* adalah *ChatGPT*. *Chatbot* ini diluncurkan oleh perusahaan AI, *OpenAI*, pada November 2022. Persaingan antara perusahaan teknologi besar seperti *Microsoft* dan *Google* semakin mendorong kehadiran *chatbot*. *Microsoft* memiliki *chatbot* bernama *Bing Chat*, sementara *Google* memiliki *chatbot* yang disebut *Google Bard* yang saat ini berubah nama menjadi *Gemini AI*. Selain AI dari *Microsoft* dan *Google*, ada ratusan AI lainnya yang diklasifikasikan berdasarkan kemampuan untuk memenuhi

kebutuhan pengguna, seperti AI untuk penulisan dan pembuatan konten, AI untuk desain dan visualisasi, AI untuk produktivitas dan organisasi, AI untuk komunikasi dan kolaborasi, AI untuk personalisasi dan rekomendasi, serta AI untuk kebutuhan lainnya. Kehadiran AI dengan spesifikasi yang berbeda-beda ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu inovasi yang tercipta dari penggunaan *Artificial Intelligent* yaitu *chatbot*. *Chatbot* adalah singkatan dari "*Chat Robot*" dan merujuk pada program komputer yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara otomatis dengan mereka dengan meniru percakapan manusia melalui suara atau teks. *Chatbot* adalah jenis teknologi kecerdasan buatan (AI) yang memiliki kemampuan untuk meniru interaksi manusia secara natural (Hasan dalam Dinta et al., 2023). *Chatbot* di perguruan tinggi adalah salah satu contoh fenomena kecerdasan buatan dalam pendidikan. Asisten virtual yang berinteraksi dengan pengguna dan memberikan bantuan atau informasi melalui kecerdasan buatan (AI). *Chatbot* dapat digunakan di Perguruan Tinggi untuk membantu mahasiswa dalam berbagai hal administratif dan akademik. *Chatbot* telah terbukti meningkatkan kinerja dan layanan mahasiswa di perguruan tinggi misalnya, dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang jadwal kuliah, syarat administrasi, dan lokasi kampus. Selain itu, *Chatbot* memudahkan mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan, dan dapat memberikan jawaban yang akurat dan tepat waktu.

Chatbot berbasis kecerdasan buatan, industri pendidikan dapat mengembangkan model pembelajaran secara eksponensial. AI sendiri memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman mahasiswa yang luas dan informasi yang akurat. Mahasiswa dapat menggunakan *chatbot* hanya dengan mengakses website di *handphone* atau laptop mereka. Cara kerja *chatbot* ini merupakan alasan krusial implementasi *chatbot* dalam pembelajaran khususnya mata kuliah mahasiswa. Sekaligus sebagai bagian dari upaya mewujudkan inovasi penyelenggaraan pendidikan di perguruan tinggi. Ini juga sejalan dengan Merdeka Belajar, di mana mahasiswa memiliki kebebasan untuk memilih media dan pendekatan pembelajaran yang mereka sukai, ini dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menguasai materi sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ardiansyah & Sari, 2023).

Selain itu, *Chatbot* juga dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam hal belajar misalnya, dapat memberikan referensi tambahan, menjawab pertanyaan mahasiswa, atau memberikan latihan soal. Dengan adanya *chatbot*, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan mendapatkan bantuan sesuai kebutuhan mereka. Dampak *Chatbot* mengurangi beban kerja mereka, dan membuat mahasiswa memiliki pengalaman belajar yang unik (Rifky, 2024). Tetapi penggunaan *Chatbot* menimbulkan beberapa masalah etis, *chatbot* harus diawasi dan dipelihara secara berkala untuk memastikan bahwa informasi yang mereka berikan akurat dan relevan. Ini juga penting untuk menjaga privasi dan keamanan data mahasiswa. Fenomena ini menunjukkan bagaimana *chatbot* dan kecerdasan buatan lainnya telah membantu pendidikan perguruan tinggi.

Manfaat penggunaan *chatbot* dapat dilihat dari komponen-komponen pendidikan. Komponen pendidikan didefinisikan sebagai bagian-bagian dari struktur proses pendidikan yang menentukan keberhasilan dan keberadaan proses pendidikan. Untuk melihat fungsi *chatbot* dalam pembelajaran dapat dilihat dari komponen-komponen dalam pendidikan. Semua elemen yang harus ada dalam proses pendidikan disebut komponen pendidikan. Komponen-komponen ini membentuk suatu kesatuan sehingga suatu sistem dapat disebut sebagai pendidikan. Dengan kata lain, komponen pendidikan adalah kesatuan penting yang saling mengisi berupa elemen atau bagian yang membentuk keutuhan pendidikan (Hidayat et al., n.d.). Komponen pendidikan termasuk pendidik, pelajar, metode pendidikan, materi pendidikan, lingkungan pendidikan, alat dan fasilitas pendidikan, dan evaluasi pendidikan. Berikut merupakan komponen-komponen pendidikan, yaitu:

1. Pendidik

Pendidik merupakan seorang yang membimbing, mengajar, dan membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi tertentu. Dalam pendidikan formal, pendidik biasanya merujuk kepada guru sekolah dasar dan menengah, serta dosen di perguruan tinggi. Namun, pendidik juga bisa merujuk kepada pelatih, mentor, tutor, atau instruktur di berbagai lingkungan pendidikan, termasuk pendidikan nonformal dan informal.

2. Peserta Didik/Pelajar

Pelajar atau peserta didik adalah orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam lingkungan formal, seperti sekolah atau perguruan tinggi, maupun nonformal, seperti kursus atau pelatihan. Mereka mendapatkan pengetahuan dari guru atau sumber pembelajaran lainnya.

3. Metode Pendidikan

Metode dapat didefinisikan sebagai cara yang digunakan untuk menerapkan rencana dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai secara optimal. Dengan demikian, metode adalah cara yang disusun secara sistematis dan teratur untuk mencapai hasil maksimal pada tujuan tertentu.

4. Materi Pendidikan

Materi pendidikan adalah materi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswanya. Dalam sistem pendidikan persekolahan, materi disusun sesuai dengan kurikulum. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman untuk kegiatan pembelajaran. Setiap proses pembelajaran harus mengikuti kurikulum yang dibuat untuk mencapai tujuan, baik tujuan pendidikan secara keseluruhan maupun tujuan kegiatan belajar mengajar (M. Yusuf, 2018).

5. Lingkungan Pendidikan

Tempat pendidikan terdiri dari tiga kategori: sekolah, keluarga, dan masyarakat (M. Yusuf, 2018). Lingkungan adalah segala sesuatu yang tampak dan terdapat dalam alam kehidupan yang senantiasa berubah, sehingga individu terlibat dan mempengaruhi perkembangan mereka. Ia mencakup semua yang ada, baik manusia maupun benda buatan manusia, atau hal-hal yang terkait dengan seseorang. Sejauh mana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya,

sejauh mana pengaruh pendidikan dapat berdampak padanya (Hidayat et al., n.d.).

6. Fasilitas Pendidikan

Fasilitas pendidikan tidak hanya mencakup kondisi yang memungkinkan kegiatan pendidikan dilakukan, tetapi juga telah dibentuk dalam perbuatan atau situasi yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat pendidikan adalah hal yang tidak hanya membuat kondisi yang memungkinkan pekerjaan pendidikan dilakukan, tetapi juga telah mewujudkan diri sebagai tindakan atau situasi yang diharapkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Fasilitas pendidikan melakukan fungsi berikut.

- Fungsi atensi, yang berarti alat tersebut menarik dan mengarahkan mahasiswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang disampaikan.
- Fungsi emosi, yaitu, tingkat kenikmatan peserta didik dalam belajar memahami teks atau gambar. Penggunaan alat pendidikan akan menggugah emosi dan sikap peserta didik sebagai pendorong untuk belajar.
- Fungsi kognitif, memfasilitasi pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam teks atau gambar untuk mencapai tujuan.
- Fungsi kompensasi, mengakomodasi mahasiswa yang memiliki kemampuan belajar yang lemah atau lambat untuk memahami dan menerima materi pelajaran yang diberikan secara verbal atau teks saja.

7. Evaluasi Pendidikan

Meskipun keduanya terkait, evaluasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai pengukuran atau penilaian hasil belajar. Pengertian evaluasi mencakup keduanya: mengukur berarti membandingkan sesuatu dengan satu ukuran (kuantitatif), sedangkan menilai berarti membuat keputusan berdasarkan ukuran yang baik atau buruk.

Semua komponen-komponen ini merupakan bagian dari sistem proses pendidikan, yang menentukan berhasil dan tidaknya atau ada dan tidaknya proses pendidikan (Nasution, 2013). Dalam perspektif sosiologi pendidikan dapat melihat penggunaan *chatbot* dalam pembelajaran mahasiswa dari berbagai sudut pandang mencakup hubungan antara teknologi dan interaksi sosial, struktur pendidikan, dan pengalaman belajar mahasiswa. Ini dapat meningkatkan akses ke pendidikan, terutama bagi mahasiswa yang menghadapi kendala waktu atau lokasi, tetapi juga dapat menimbulkan kendala bagi mereka yang tidak dapat menggunakan teknologi. *Chatbot* juga dapat menyesuaikan pembelajaran, tetapi mereka mungkin mengurangi bimbingan manusia dan penilaian dalam proses.

Dalam penelitian ini untuk mengukur manfaat penggunaan *chatbot* dalam proses pembelajaran mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022, peneliti berfokus pada komponen lingkungan Pendidikan, untuk mengetahui apakah lingkungan sosial mahasiswa mendukung penggunaan chatbot seperti dari keluarga, teman, dan tenaga pengajar. Selain itu, juga melihat dari Fasilitas Pendidikan, dimana untuk mengetahui fasilitas yang diberikan oleh chatbot untuk mahasiswa seperti, fitur-fitur yang mudah yang dapat menunjang pembelajaran mahasiswa, mulai dari motivasi

belajar hingga peningkatan keterlibatan mahasiswa dikelas. Selain itu, untuk mengetahui apakah ada fasilitas yang diberikan oleh kampus atau departemen di FISIP dalam penggunaan chatbot, seperti kebijakan hingga dukungan penggunaan.

Chatbot tidak hanya memiliki banyak manfaat dan kelebihan untuk mahasiswa, namun jika digunakan terus menerus tanpa kontrol diri, hal ini dapat mengakibatkan efek negatif bagi mahasiswa. penggunaan *chatbot* dapat menyebabkan kemalasan dalam belajar, sehingga mahasiswa menjadi kecanduan untuk selalu menggunakannya dan lupa akan kewajiban belajar mereka (Era et al., 2024). Meskipun chatbot menawarkan banyak keuntungan dalam proses pembelajaran, seperti akses informasi yang cepat dan efisien, penggunaannya juga menimbulkan sejumlah permasalahan. Berikut adalah beberapa dampak negatif yang dapat timbul dari penggunaan chatbot yang tidak diimbangi dengan kontrol diri:

1. Ketergantungan pada Solusi Instan

Penggunaan *chatbot* dapat menciptakan kecenderungan ketergantungan mahasiswa pada solusi instan. Penggunaan *chatbot* selalu memberikan jawaban atas setiap pertanyaan, mahasiswa dapat menjadi kurang termotivasi untuk mencari jawaban sendiri atau melakukan riset mendalam. Ini bisa mengurangi kemampuan mereka untuk mengembangkan keterampilan analitis dan kritis yang penting dalam pembelajaran akademis.

2. Kurangnya Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah

Chatbot memberikan solusi secara instan dari setiap pertanyaan mahasiswa dapat menyebabkan mahasiswa kekurangan dorongan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri. Ini dapat merugikan perkembangan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dan merumuskan solusi kreatif.

3. Kurangnya Interaksi Manusia

Proses pembelajaran tradisional melibatkan interaksi antara mahasiswa dengan dosen serta sesama mahasiswa, yang penting untuk pengembangan keterampilan komunikasi dan sosial. Penggunaan chatbot bisa mengurangi interaksi ini, karena mahasiswa mungkin lebih memilih untuk berinteraksi dengan chatbot daripada berdiskusi dengan teman sekelas atau dosen. Ini bisa berdampak pada kemampuan mereka untuk bekerja dalam tim dan mengembangkan hubungan sosial yang kuat.

4. Tidak Dapat Mengatasi Konteks Kompleks

Chatbot memiliki keterbatasan dalam memahami dan mengatasi konteks yang kompleks. Misalnya, pertanyaan yang membutuhkan analisis yang mendalam mengenai fenomena sosial, yang harus diteliti secara langsung.

5. Potensi Kesalahan Informasi

Chatbot berbasis AI, meskipun canggih, tidak selalu memberikan jawaban yang tepat atau sesuai konteks. Ada kemungkinan chatbot memberikan informasi yang salah, tidak relevan, atau terlalu umum. Jika mahasiswa terlalu percaya pada jawaban yang diberikan tanpa melakukan verifikasi, hal ini bisa menimbulkan miskonsepsi atau penyebaran informasi yang salah.

6. Pengurangan Peran Dosen

Penggunaan chatbot secara berlebihan, memiliki risiko bahwa peran dosen sebagai pembimbing dan pengajar bisa berkurang. Mahasiswa dapat merasa bahwa mereka tidak lagi memerlukan bimbingan dari dosen karena semua informasi bisa didapatkan dari *chatbot*. Ini bisa mengurangi kualitas pembelajaran, karena dosen memainkan peran penting dalam memberikan konteks, penjelasan mendalam, dan dukungan emosional yang tidak bisa diberikan oleh *chatbot*.

7. Keamanan dan Privasi Data

Penggunaan chatbot dalam pembelajaran juga menimbulkan kekhawatiran terkait keamanan dan privasi data. Chatbot sering kali mengumpulkan dan menyimpan data pengguna, seperti pertanyaan yang diajukan, riwayat interaksi, dan data pribadi lainnya. Jika data ini tidak dikelola dengan baik atau dilindungi dengan benar, bisa terjadi kebocoran data yang dapat membahayakan privasi mahasiswa.

Dalam mengimplementasikan *chatbot* dalam pembelajaran dikelas, penting untuk mempertimbangkan dampak negatif ini dan memastikan bahwa penggunaannya disertai dengan strategi yang mempromosikan pengembangan penalaran dan keterampilan kritis mahasiswa. Interaksi antara teknologi dan aspek manusiawi pendidikan harus seimbang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal sehingga perlu ada batasan atau kontrol diri, melalui kebijakan-kebijakan untuk mengatur penggunaan *chatbot* dapat digunakan secara maksimal secara baik dan positif.

Kebijakan tentang penggunaan *chatbot* seperti di universitas masih diperdebatkan. Beberapa akademisi memperhatikan ada efek negatif dan positif dari penggunaan teknologi AI seperti chatbot dalam pendidikan, seperti plagiarisme dan pelanggaran etika akademik. Untuk mengantisipasi hal ini sudah ada beberapa kampus khususnya di Indonesia mengambil langkah untuk mengantisipasi hal negatif yang dapat terjadi, dengan membuat seminar yang dihadiri oleh para civitas akademik dan juga mahasiswa. Seperti halnya Universitas Indonesia yang melakukan seminar dengan tema “*A Discussion On Digital Transformation*” yang bertujuan untuk mendiskusikan visi transformasi digital Indonesia, diharapkan dalam transformasi digital penggunaan *Artificial Intelligent* dapat digunakan dengan baik dan lebih bijak dalam hal proses pembelajaran mahasiswa untuk menjadi alat mencapai tujuan dalam pendidikan. Selain itu, ada program studi PBSI FITK Universitas UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang juga mengambil langkah yang sama dengan melaksanakan Webinar Nasional yang dilaksanakan secara daring yang bertajuk “Chatbot: antara Inovasi dan Tantangan di Dunia Akademik”.

Dalam artikel Fisipol UGM dijelaskan bahwa Dalam menanggapi disrupsi *ChatGPT*, civitas akademis Indonesia harus menyetujui beberapa masalah penting. Pertama, universitas harus setuju apakah menggunakan *ChatGPT* merupakan pelanggaran etika akademik atau boleh dilakukan jika ada persyaratan tertentu, seperti mewajibkan penggunaan alat bantu berbasis AI. Ini penting untuk menetapkan batasan etika untuk menjaga koridor praktik penulisan akademik di masa mendatang.

Kedua, universitas dapat mempertimbangkan sejauh mana alat bantu berbasis kecerdasan buatan ini boleh digunakan dalam pekerjaan akademik, apakah universitas harus membatasi akses ke website ini selama minggu ujian atau di luar kampus atau, apakah boleh digunakan hanya jika dideklarasikan dan tidak digunakan untuk semua aspek penilaian kelas. Perlu diingat bahwa teknologi ini terus berkembang dan semakin banyak digunakan di dunia kerja. Sangat ketatnya pembatasan *ChatGPT* dapat menghambat pemahaman siswa tentang manfaatnya untuk dunia kerja setelah mereka lulus.

Ketiga, institusi pendidikan harus merevisi dan mempertimbangkan kembali cara mereka mengatur materi dan penugasan di kelas dengan lebih menekankan aspek kognitif asli individu dalam menunjukkan kemampuan kritis. Selain itu, komponen afektif yang menekankan pentingnya keberpihakan harus muncul saat siswa belajar. Sampai saat ini, *ChatGPT* belum dapat menanggapi tugas yang membutuhkan penalaran logika konseptual dasar dan pembacaan data visual. *ChatGPT* berfokus pada kemampuan memprediksi susunan bahasa tulis dari database yang ada dan perintah yang diberikan karena berbasis pada model bahasa besar yang menekankan basis bahasa tulis (Rizky, Muhammad, dan Nadyatama, 2023).

Penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa memang memiliki banyak manfaat, seperti dapat memberikan jawaban secara instan dari pertanyaan materi yang diberikan, mudah diakses kapan saja dan dimana saja, dapat diakses secara gratis, tentu saja hal ini membuat pengerjaan tugas mahasiswa menjadi lebih efektif. Namun yang menjadi kekhawatiran dari pemakaian ini menimbulkan efek ketergantungan bagi mahasiswa, sehingga nalar kritis berkurang, kesalahan dalam mendapat informasi, bukan hanya itu penggunaan chatbot yang tidak bijak bisa saja membuat mahasiswa melakukan plagiarisme dalam menyelesaikan tugasnya. Untuk menghindari hal seperti ini banyak kampus yang telah membuat kebijakan plagiarisme, salah satunya yaitu Departemen Sosiologi Unhas yang telah mengeluarkan surat edaran mengenai plagiarisme, dimana Hasil dari karya ilmiah atau Skripsi yang dibuat mahasiswa diwajibkan melakukan turnitin dan maximal hasil plagiarisme tidak lebih dari 25%.

Penggunaan *chatbot* memberikan banyak manfaat, namun harus digunakan dengan bijak untuk menghindari dampak negatif yang ditimbulkan. Sebagai manusia kita tidak bisa menghindari perkembangan zaman, khususnya perkembangan teknologi seperti saat ini. Dalam mengerjakan aktivitas apapun kita tak dapat terlepas dengan bantuan teknologi untuk membantu pekerjaan kita, namun kita juga perlu mengetahui batasan dalam penggunaannya. Begitupun dalam dunia pendidikan saat ini, yang semuanya memerlukan bantuan teknologi untuk mempermudah pelaksanaannya, menggunakan teknologi khususnya *chatbot* ini dengan lebih baik seperti halnya untuk membantu mencari referensi materi pembelajaran.

Pada akhirnya, *chatbot* memiliki banyak potensi untuk membantu mahasiswa bertukar ide, meningkatkan produktivitas dan retensi informasi, dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Di sisi lain, ada tantangan untuk mengembangkan cara yang etis untuk menggunakan teknologi ini. Berikut merupakan beberapa kebijakan yang bisa diimplementasikan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan chatbot dalam pendidikan menurut (Pendidikan et al., n.d.; Metzler, 2022; Rudolph et al., 2023; Susnjak, 2022)

1. Mengubah kebijakan integritas akademik dan/atau penghormatan fakultas yang melibatkan penggunaan perangkat kecerdasan buatan. Kebijakan ini mencakup penentuan rinci tentang kapan dan di mana penggunaan AI diperbolehkan, batas toleransi untuk penggunaan AI dan alat bantu lainnya dalam menyelesaikan tugas atau ujian di luar ruang kelas, dan konsekuensi akademik dari pelanggaran. Terlepas dari keputusan fakultas untuk menerima atau menolak penggunaan *chatbot*, kebijakan integritas akademik ini harus tetap ada dan dapat disesuaikan dengan perkembangan.
2. penggunaan instrumen-instrumen berbasis teknologi, yaitu perangkat AI atau *software*, untuk mengidentifikasi penggunaan AI dan alat bantu lainnya pada tugas siswa di luar kelas atau ujian *online*. Instrumen-instrumen ini termasuk *software* untuk mendeteksi plagiarisme, seperti Turnitin, *iThenticate*, *SafeAssign*, dan versi profesional *Grammarly*, serta perangkat AI lainnya yang menggunakan algoritma pembelajaran mesin atau algoritma proses linguistik natural. Namun, terdapat masalah berikut, perkembangan *chatbot* seperti *ChatGPT* akan bersaing dengan alat untuk mendeteksi teks generator atau alat untuk mendeteksi plagiarisme. Selain itu, kemungkinan besar biaya penggunaan instrumen-instrumen tersebut akan sangat tinggi.
3. Menggunakan *chatbot* sebagai media pembelajaran dan penelitian, perangkat AI seperti *ChatGPT* dapat membantu asesmen formatif selama proses pembelajaran. Misalnya, mahasiswa dapat menggunakan *ChatGPT*, *Grammarly*, atau *Wordtune* untuk mendapatkan review atas esai mereka, terutama yang berkaitan dengan tata penulisan dan kelengkapan isi. *ChatGPT* dapat digunakan dalam penelitian untuk mengoptimalkan kerja penelitian. Hal ini dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide atau pemikiran, mendapatkan umpan balik atas abstrak, pertanyaan penelitian, atau draft tulisan (Pendidikan et al., n.d.).

Berikut jenis-jenis aplikasi *Chatbot* yang biasa digunakan oleh mahasiswa dalam membantu proses pembelajarannya, yaitu:

1. *ChatGPT*

ChatGPT adalah aplikasi *chatbot* yang dirilis oleh *OpenAI* pada bulan November 2022, sebuah lembaga di Amerika Serikat yang mengembangkan kecerdasan buatan. Mesin ini adalah teknologi pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing*, atau *NLP*) yang dapat menanggapi pertanyaan orang dalam bentuk teks yang diketikkan dalam aplikasi tersebut.

Banyak pihak terkesima dengan jawaban yang dihasilkan oleh *ChatGPT* karena terlihat terstruktur dengan baik, memiliki hubungan antarkata atau kalimat yang koheren, cukup akurat, dan memiliki kemampuan untuk mengingat percakapan sebelumnya. Dibandingkan dengan metode konvensional, sebuah artikel ilmiah atau bahkan buku dapat dibuat dalam waktu yang jauh lebih singkat jika digunakan teknik *prompt* yang tepat.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Populix, *ChatGPT* menjadi AI yang paling banyak digunakan Indonesia. Hasil survei Populix menunjukkan bahwa hampir 45% pekerja dan pengusaha di Indonesia telah menggunakan aplikasi AI.



Gambar 1.3 Data Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia
Sumber: Databox (2023)

ChatGPT di era Revolusi Industri 5.0 saat ini tentu begitu memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. *ChatGPT* (*Generative Pre-training Transformer*) atau yang awam dikenal sebagai AI (*Counterfeit Insights*) merupakan kecerdasan buatan memakai *organize* percakapan yang secara awam manusia bisa mengajukan pertanyaan kepada apparatuses sejenis AI yang secara otomatis akan memperoleh jawaban dalam waktu yang singkat. Dapat disimpulkan bahwa *ChatGPT* memiliki cara kerja dengan mengumpulkan berbagai informasi dari jurnal-jurnal, artikel, atau koran yang sudah pernah dimuat di web lalu *ChatGPT* menyerap itu semua sehingga ketika ada seseorang atau pengguna yang mencari informasi mengenai hal yang ingin diketahuinya maka *ChatGPT* akan menyimpulkan jawaban berdasarkan informasi yang telah dikumpulkannya dalam waktu yang ringkas (Suharmawan, 2023).

ChatGPT memiliki kegunaan untuk membantu menyelesaikan tugas sehari-hari. Namun, sebagian besar manfaat *ChatGPT* untuk tugas yang berkaitan dengan teks seperti menyusun teks, menerjemahkan teks, mengoreksi teks, dan menjawab pertanyaan dalam format teks. Adapun manfaat lain penggunaan *ChatGPT* yang digunakan untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti yaitu, menyusun berbagai jenis teks, melengkapi teks atau menghitung, merangkum teks, parafrase teks, mengoreksi tata bahasa dalam teks, memberikan ide dan saran, menjelaskan berbagai pertanyaan, membuat klasifikasi, menerjemahkan satu bahasa ke bahasa lain, hingga menjadi partner untuk melakukan diskusi topik apapun.

Walaupun memiliki banyak manfaat yang dapat membantu proses pembelajaran, *ChatGPT* juga memiliki kekurangan seperti, informasi yang disajikan kurang tepat, pengetahuan terbatas sehingga untuk mendapat jawaban yang akurat pengguna harus mengupgrade ke versi premium, sumber tidak jelas karena dalam memberikan jawaban *ChatGPT* tidak mencantumkan referensi

terkait, dan yang paling penting penggunaan *ChatGPT* bisa saja berpotensi melanggar hak cipta.

2. *Perplexity AI*

Perplexity AI merupakan salah satu layanan *chatbot* AI yang memungkinkan penggunanya menulis tentang suatu topik dengan sumber yang telah dilengkapi pustakanya (Wahyudin et al., 2023). Jika melihat dari segi sistem dan penggunaannya, *Perplexity* hampir memiliki kesamaan dengan *ChatGPT* karena keduanya menggunakan model bahasa *Generative Pre-Training Transformer* (GPT). Hal ini memungkinkan pengguna hanya dengan mengetikkan pertanyaan atau mencari topik materi yang ingin mereka cari maka *Perplexity* akan dengan cepat dan otomatis langsung menemukan jawaban dari pertanyaan pengguna. Sehingga tidak jarang web ini juga sangat populer dikalangan mahasiswa untuk membantu mengerjakan tugasnya.

Walaupun memiliki sistem dan cara penggunaan dengan *ChatGPT*, *Perplexity* memiliki ciri khas dan kelebihanannya sendiri seperti:

- Mencantumkan Sumber Referensi
Perplexity AI akan menampilkan sumber referensi dari jawaban pertanyaan yang dicari, hal ini tentu saja akan menambah kredibilitas jawaban yang diberikan.
- Dapat Mengedit Pertanyaan
Pengguna dapat mengedit pertanyaan hingga mendapatkan jawaban yang kredibel.
- Fitur *Threads*
Perplexity bukan hanya sebagai layanan *Chatbot* namun dapat digunakan sebagai media sosial karena *Perplexity* juga dilengkapi dengan fitur *threads*. Sehingga pengguna *Perplexity* dapat membagikan *threads* dan berinteraksi satu sama lain.

3. *Bing AI (Copilot)*

Bing AI merupakan *Chatbot* yang diciptakan oleh perusahaan *Microsoft* sebagai bentuk inovasi dari mesin pencarian *Bing* yang menggunakan kecerdasan buatan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses topik yang ingin dicari. *Bing AI* memiliki fungsi yang mirip dengan *OpenAI* atau *ChatGPT* karena menggunakan teknologi seperti pemrosesan bahasa alami, pembelajaran mesin, dan analisis data untuk memahami maksud pengguna dan memberikan hasil yang berwawasan luas serta penelusuran yang relevan.

Meskipun *Bing AI* serupa, namun memiliki beberapa perbedaan dengan *ChatGPT*. Satu perbedaannya adalah mengenai akses. *Bing AI* tidak tersedia pada platform terpisah seperti *ChatGPT*, tetapi terintegrasi ke dalam *Microsoft Edge* dan mesin pencari *Bing*. Oleh karena itu, pengguna yang ingin menggunakan teknologi *Bing AI* harus memiliki aplikasi *Microsoft Edge* di laptop atau komputernya dan memiliki aplikasi *Microsoft Bing* untuk pengguna seluler. Sebagai *Chatbot* AI, *Bing AI* dapat berinteraksi dengan pengguna melalui percakapan *online*. Menurut laporan dari *Microsoft*, *Bing AI* menggabungkan

model multibahasa yang kuat seperti *GPT-4 OpenAI* dengan indeks pencarian ekstensif *Microsoft* untuk memberikan hasil yang tepat waktu, akurat, dan menarik.

Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan atau mengirimkan pertanyaan ke kecerdasan buatan *Bing*, yang kemudian merespons dengan informasi atau solusi yang sesuai. *Bing AI* dapat memberikan informasi seperti berita terkini, prakiraan cuaca, skor olahraga, dan masih banyak lagi. Selain itu, *Bing AI* juga dapat digunakan di aplikasi dan layanan lain untuk membantu pengguna dalam berbagai tugas dan juga mencantumkan sumber referensi untuk menambah kredibilitas jawaban yang diberikan. Misalnya, *Bing AI* dapat digunakan di asisten virtual, pusat layanan pelanggan, atau *platform* komunikasi bisnis untuk memberikan bantuan atau jawaban cepat kepada pengguna. Kecerdasan buatan *Bing* terus berkembang dengan tujuan menyediakan pencarian yang lebih personal dan akurat, membantu pengguna menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien.

4. *Gemini*

Google Bard telah berganti nama menjadi *Gemini* untuk mencerminkan teknologi utama yang dimiliki *Bard*, yaitu *Large Language Model (LLM) Google*, atau model bahasa besar. Perubahan ini juga menunjukkan komitmen *Google* untuk mengembangkan teknologi AI yang semakin maju dan bermanfaat bagi pengguna (Cahyati, 2024). *Gemini* adalah *platform* navigasi yang dikembangkan oleh *Google* khusus untuk kebutuhan mahasiswa. Ini adalah kombinasi fitur dan alat cerdas yang dirancang untuk membantu mahasiswa mengatasi tantangan penulisan disertai dan persiapan kelulusan. Berikut kegunaan dari *Gemini*:

- Pencarian Akademik: *Google Bard* menawarkan pencarian akademis yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan algoritma pencarian tingkat lanjut, mahasiswa dapat dengan cepat menemukan sumber informasi yang tepat.
- *Writing Assistant: Platform* ini dilengkapi asisten menulis cerdas yang membantu mendeteksi dan memperbaiki kesalahan dalam tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat. Ini membantu mahasiswa meningkatkan kualitas tulisan mereka.
- Perpustakaan digital bawaan: *Google Bard* terhubung ke perpustakaan digital terkemuka untuk menyediakan akses cepat ke berbagai majalah, buku, dan sumber daya *online*. Hal ini memudahkan mahasiswa dalam mengakses sumber informasi yang dibutuhkannya.
- Kalender dan Pengingat: Untuk mengatur waktu secara efektif, *Google Bard* memiliki fitur kalender dan pengingat bawaan. mahasiswa dapat menjadwalkan waktu untuk penelitian mereka, menetapkan tenggat waktu, dan menerima pengingat otomatis.
- Ringkasan otomatis: Menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami, *Google Bard* dapat membuat ringkasan otomatis dari teks panjang. Hal ini

membantu siswa dengan cepat memahami inti materi yang dibacanya (Medkom, 2023).

Aplikasi *Chatbot* yang paling populer digunakan oleh mahasiswa yaitu *ChatGPT* merupakan salah satu *Chatbot* yang menggunakan AI. Perkembangan teknologi AI dan pemrosesan bahasa alami telah memungkinkan *chatbot* berinteraksi dengan manusia dengan cara yang lebih kompleks dan mendalam. *Chatbot* dapat dibuat untuk menyelesaikan masalah secara instan, memahami dan merespons pertanyaan biasa, atau menyampaikan informasi yang ditargetkan menggunakan data atau pengetahuan tertanam (Alghiffari & Matusin dalam Era et al., 2024).

Jenis *Chatbot* berbeda-beda tergantung pada tujuannya, tingkatkecerdasan mereka, dan platform di mana mereka beroperasi. Berikut adalah beberapa jenis chatbot yang paling umum:

- *Voice Bot*
Program bernama *Voice Bot* memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat melalui suara. Program ini dapat memahami pertanyaan yang diucapkan, menganalisisnya, dan kemudian memberikan respons suara yang sesuai. Sebagai contoh, Bot Suara dapat mengikuti perintah suara ketika Anda menelepon rumah sakit dan perlu menekan 0-9 untuk memilih menu yang sesuai.
- *Hybrid Chatbot*
Hybrid Chatbot menggabungkan fitur dari *Chatbot* berbasis aturan dan berbasis kecerdasan buatan. Dengan menggabungkan keduanya, mereka dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dalam berhubungan dengan pelanggan. *Chatbot* berbasis aturan secara efisien dan cepat menjawab pertanyaan sederhana, sementara *Chatbot* berbasis AI dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks yang membutuhkan pemahaman yang lebih dalam. Sebaliknya, *Hybrid Chatbot* masih dapat mempertahankan tingkat interaksi manusia yang ramah dan empati ketika pertanyaan pelanggan membutuhkan sentuhan manusia.
- *Social Messaging Chatbot*
Social Messaging Chatbot adalah program komputer yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna secara otomatis melalui platform pesan instan seperti *Line*, *WhatsApp*, dan *Facebook Messenger* (Yimaz, 2018). Menggunakan teknologi *Natural Language Processing* (NLP) dan pembelajaran mesin untuk memahami dan memproses permintaan pengguna dengan cara yang sebanding dengan interaksi manusia dan membantu bisnis memberikan layanan pelanggan yang lebih baik dan efisien melalui platform yang akrab bagi pengguna (Joycehana et al., 2023).

Keberadaan *Chatbot* canggih seperti *ChatGPT* telah menghadirkan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Meski demikian, perlu dicermati dampak negatifnya, yakni kemungkinan

terlalu bergantungnya mahasiswa pada *Chatbot* untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan cepat. Ketergantungan berlebihan ini dapat mengakibatkan penurunan kualitas pembelajaran, karena mahasiswa mungkin tidak lagi meluangkan waktu yang cukup untuk memahami konsep-konsep dasar yang menjadi dasar tugas-tugas tersebut. Selain itu, perilaku malas dalam berpikir dan mengerjakan tugas bisa menjadi kebiasaan sulit diubah, yang pada akhirnya dapat merugikan perkembangan intelektual dan kreativitas mereka. Oleh karena itu, perlu diingat bahwa *chatbot* seharusnya hanya berperan sebagai alat bantu dan bukan pengganti proses belajar yang sejati. (Era et al., 2024)

Penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat memberikan banyak manfaat, termasuk meningkatkan pengalaman belajar mereka dan prestasi akademik mereka. Berikut adalah beberapa efek utama penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran mahasiswa:

1. Hasil Belajar

Penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. *Chatbot* dapat membantu mahasiswa mengulang dan memperkuat materi pelajaran, memberikan akses informasi yang cepat dan tepat, dan memberikan umpan balik otomatis pada tugas yang dilakukan mahasiswa. *Chatbot* juga dapat membantu pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Semua ini meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2. Peningkatan Keterlibatan Mahasiswa di Kelas

Chatbot membantu mahasiswa lebih terlibat dalam proses belajar. Mereka dapat berinteraksi dengan chatbot kapan saja untuk mengajukan pertanyaan, mendapatkan informasi tambahan, atau mendapatkan bantuan dengan tugas rumah. Bukan hanya itu, proses chatbot yang sangat cepat dalam menjawab pertanyaan, dapat membantu mahasiswa untuk menjawab pertanyaan seperti misalnya saat presentasi. Hal ini dapat membuat mahasiswa jadi aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Efisiensi Pembelajaran

Chatbot dapat membantu mahasiswa sepanjang waktu dan mengatasi masalah. Selain itu, chatbot membantu mahasiswa mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat dengan menjawab pertanyaan mereka secara langsung. *Chatbot* dapat disesuaikan untuk membantu siswa menyelesaikan tugas atau memahami materi kuliah dengan lebih efisien. *Chatbot* dapat memilih materi atau jawaban yang sesuai dengan preferensi siswa berdasarkan interaksi sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran mahasiswa tentu saja ada beberapa faktor yang mempengaruhi menggunakan chatbot sebagai alat bantu dalam belajar (Samsudin, 2020). Faktor yang mempengaruhi hal tersebut antara lain:

1. Gaya Belajar

Mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya. visual, pendengaran atau kinestetik. Memahami gaya belajar individu dapat membantu mengembangkan metode pengajaran yang tepat.

2. Lingkungan Belajar

Lingkungan tempat mahasiswa belajar juga mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor seperti ketersediaan fasilitas pengajaran, dukungan teman sebaya, serta kondisi fisik dan psikologis lingkungan belajar dapat berperan penting. Bukan hanya itu dukungan dari dosen atau institusi juga berperan penting dalam memastikan penggunaan *chatbot* yang efektif dalam proses pembelajaran mahasiswa.

3. Kualitas *Chatbot*

Kualitas *chatbot* sangat penting untuk menentukan seberapa efektif mereka dapat digunakan untuk mengajar mahasiswa. Kualitas *chatbot* terdiri dari beberapa komponen, seperti:

a. Akurat dan relevansi

Chatbot harus mampu menjawab pertanyaan atau permintaan mahasiswa dengan cara yang akurat dan relevan karena jawaban yang salah dapat membingungkan dan menghambat pembelajaran.

b. Kemudahan penggunaan

Chatbot harus memiliki antarmuka yang mudah digunakan sehingga mahasiswa dapat dengan mudah berinteraksi dengannya. *Chatbot* yang tidak jelas dapat membahayakan pengalaman belajar dan mengganggu penggunaan.

c. Kemampuan beradaptasi

Chatbot yang baik harus dapat belajar dari interaksi sebelumnya dengan mahasiswa dan memperbaiki responsnya untuk membuat pengalaman mahasiswa lebih bermanfaat dan unik.

4. Ketersediaan dan Aksesibilitas *Chatbot*

Chatbot yang digunakan dalam pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa mudah mereka diakses dan diakses. Ini termasuk:

a. Akses 24 jam

Chatbot dapat tersedia kapan saja dan di mana saja, sehingga mahasiswa dapat menggunakannya kapan saja mereka membutuhkannya.

b. Aksesibilitas

Chatbot dapat diakses melalui berbagai platform, seperti situs web universitas, aplikasi seluler, atau media sosial.

c. Kemampuan multibahasa

Chatbot dapat berkomunikasi dalam berbagai bahasa jika universitas memiliki mahasiswa dari berbagai latar belakang bahasa. Ini akan memastikan bahwa semua mahasiswa dapat diakses.

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin (Unhas), yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Mahasiswa FISIP Unhas khususnya pada mahasiswa angkatan 2022, Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022 merupakan kelompok mahasiswa aktif yang baru memulai pendidikan tinggi setelah periode pandemi *Covid-19*. Sebagai mahasiswa pasca-*Covid*, mereka mengalami transisi yang unik dari pembelajaran jarak jauh selama pandemi ke sistem pendidikan yang lebih normal namun tetap kaya akan elemen teknologi. Mereka harus beradaptasi dengan cepat terhadap penggunaan

teknologi digital dalam kegiatan akademik mereka, termasuk penggunaan berbagai aplikasi dan alat pembelajaran online.

Penelitian ini fokus pada Angkatan 2022 untuk memahami lebih dalam bagaimana teknologi seperti chatbot digunakan oleh mahasiswa yang aktif dan baru memulai pendidikan tinggi setelah pandemi. Hal ini penting untuk mengevaluasi efektivitas teknologi dalam mendukung pembelajaran di era pasca *covid* dan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mereka.

Penelitian di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin memiliki keutamaan yang signifikan karena mencakup berbagai departemen dengan disiplin ilmu yang berbeda, seperti Sosiologi, Antropologi, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi, Ilmu Pemerintahan, Ilmu Politik, dan Hubungan Internasional. Keberagaman departemen ini memberikan keuntungan dalam penelitian terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk chatbot, karena memungkinkan pengumpulan data dari perspektif yang berbeda dan komprehensif. Keberagaman departemen di FISIP juga memungkinkan analisis yang lebih kaya terhadap bagaimana teknologi dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap bidang studi. Misalnya, chatbot yang digunakan untuk membantu mahasiswa Ilmu Komunikasi mungkin perlu memiliki fitur yang berbeda dibandingkan dengan chatbot yang digunakan oleh mahasiswa Ilmu Pemerintahan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi secara umum, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai disiplin ilmu di FISIP Unhas.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Chatbot dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022”**. Dimana hal ini didasarkan pada keinginan untuk menghadapi kebutuhan pembelajaran yang berubah di era digital. Penelitian ini menunjukkan dorongan untuk menggunakan teknologi, terutama *Chatbot*, untuk meningkatkan pembelajaran. Penelitian ini relevan karena berfokus pada mahasiswa FISIP Unhas yang masih kuliah, terutama mahasiswa 2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan kekurangan *Chatbot* dalam pembelajaran di kelas dan bagaimana mereka dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apa jenis aplikasi chatbot yang sering digunakan mahasiswa dan pengaruh dari penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui jenis aplikasi chatbot yang sering digunakan mahasiswa dan pengaruh dari penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi keilmuan bagi disiplin ilmu sosiologi, terutama dalam kajian sosiologi Pendidikan.
2. Manfaat Praktis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dengan menggunakan chatbot yang dapat menyesuaikan pelajaran secara interaktif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan sebagai salah satu referensi yang memberikan dasar kebijakan untuk mengembangkan dan menerapkan chatbot di lingkungan akademik, memastikan bahwa mereka tetap digunakan dengan baik tetapi dengan batasan etika dan privasi.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Teori Tindakan Rasional

Dalam konteks penggunaan *chatbot* dalam proses pembelajaran mahasiswa, mereka dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis tindakan rasional yang dikemukakan oleh Max Weber Dalam *Basic Sociological Terms*, yaitu tindakan tradisional, berorientasi nilai, afektif, dan berorientasi pada tujuan (Munthe & Lase, 2022).

1. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional adalah tindakan yang didasarkan adanya kebiasaan norma, atau tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa yang menggunakan *Chatbot* karena merupakan bagian dari kebiasaan belajar di lingkungannya dapat dianggap sebagai tindakan tradisional. Misalnya, jika penggunaan *chatbot* menjadi hal yang biasa di kalangan mahasiswa dalam proses pembelajaran, mereka secara otomatis dapat menggunakan *Chatbot* tanpa mempertimbangkan alternatif lain.

2. Tindakan Rasional Orientasi Nilai

Tindakan rasional orientasi nilai adalah tindakan yang dilakukan seseorang karena diyakini sejalan dengan nilai dan keyakinannya sendiri. Pada penelitian ini siswa menggunakan *Chatbot* karena mereka yakin teknologi ini dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, sejalan dengan nilai-nilai efektivitas dan kemajuan. Mahasiswa memutuskan untuk

menggunakan *Chatbot* karena mereka menghargai nilai-nilai tertentu ketika menggunakan *Chatbot*, seperti: misalnya, mereka dianggap bertindak rasional berdasarkan nilai-nilai yang mereka miliki, seperti efisiensi waktu, kemudahan akses, dan kemampuan menerima bantuan tanpa bergantung pada waktu atau ketersediaan pengajar atau tutor.

3. Tindakan Rasional Afektif

Tindakan rasional afektif adalah tindakan yang dilakukan hanya berdasarkan perasaan atau emosi individu tanpa mempertimbangkan tujuan atau nilainya. Dalam penelitian ini, mahasiswa mungkin menggunakan *Chatbot* karena mereka tertarik pada teknologi, tetapi mereka mungkin tidak mempertimbangkan manfaat atau efektivitasnya. Selain itu, teknologi dapat membantu mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri saat menggunakannya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dalam situasi ini, respons emosional lebih mendominasi penggunaan *Chatbot*.

4. Tindakan Rasional Tujuan

Tindakan rasional berdasarkan tujuan adalah tindakan yang dilakukan setelah mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, mahasiswa menggunakan *Chatbot* karena mereka percaya bahwa teknologi ini dapat membantu mereka mencapai tujuan akademik mereka, seperti memahami materi dengan lebih baik atau meningkatkan skor ujian mereka. Mereka juga menggunakan *Chatbot* karena mereka percaya bahwa dengan berinteraksi dengan *Chatbot*, mereka dapat mendapatkan informasi yang relevan dan penting dengan lebih cepat daripada dengan mencari informasi secara manual.

1.5.2. Teori Masyarakat Informasi

Penggunaan *chatbot* dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan teori masyarakat informasi Manuel Castells. Menurut Castells, masyarakat informasi adalah era transisi dari komunal ke individual, di mana teknologi informasi telah menyediakan dasar materi untuk perluasan pervasive jenis jejaring sosial yang ada di setiap struktur sosial. Dalam konteks penggunaan *chatbot*, ini dapat digambarkan sebagai bagaimana teknologi informasi telah memungkinkan penggunaan chatbot sebagai media pembelajaran yang memungkinkan interaksi dan jangkauan antara mahasiswa dan dosen serta memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara lebih efektif secara individual (A. Pribadi, 2017).

Manuel Castells mendefinisikan masyarakat informasi sebagai era di mana teknologi dan informasi memainkan peran penting dalam semua aspek kehidupan, termasuk ekonomi, budaya, dan masyarakat. Menurut teori masyarakat informasi Manuel Castells, terdiri dari enam elemen: informasionalisme, masyarakat jaringan, perekonomian global, transformasi angkatan kerja, kota global, dan cyberkultur. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan informasionalisme dan masyarakat jaringan untuk menjelaskan penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran mahasiswa dari perspektif castells, seperti berikut:

1. Informasionalisme

Informasionalisme adalah konsep yang dikembangkan oleh Castells untuk menggambarkan era di mana informasi dan pengetahuan menjadi komoditas utama. Dalam konteks ini, penggunaan *chatbot* dalam proses pembelajaran dapat dilihat sebagai manifestasi dari informasionalisme. *Chatbot* adalah alat digital yang mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi secara efisien dan cepat. Mereka memanfaatkan data dan algoritma untuk memberikan jawaban dan dukungan kepada mahasiswa, yang selaras dengan prinsip-prinsip informasionalisme di mana informasi diakses dan diproses dengan cara yang lebih terstruktur dan otomatis.

Chatbot dalam pendidikan memungkinkan pengumpulan dan analisis data besar (*big data*) terkait dengan kebiasaan belajar mahasiswa, kesulitan mereka, dan cara mereka berinteraksi dengan materi pelajaran. Dengan cara ini, *chatbot* tidak hanya menyebarkan informasi tetapi juga mengelola dan mempersonalisasikan pengalaman belajar berdasarkan data yang dikumpulkan. Ini mencerminkan transisi dari masyarakat industri ke masyarakat yang lebih berorientasi pada informasi, di mana pengelolaan dan penggunaan informasi menjadi pusat dari inovasi pendidikan.

2. Masyarakat Informasi

Masyarakat informasi adalah konsep di mana teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran utama dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Dalam masyarakat informasi, bagaimana kita mengakses, menyebarkan, dan menggunakan informasi sangat dipengaruhi oleh teknologi. Penggunaan *chatbot* dalam pendidikan mencerminkan ciri-ciri masyarakat informasi. *Chatbot* membuat akses ke informasi akademik lebih mudah dan lebih cepat. Misalnya, jika seorang mahasiswa memiliki pertanyaan tentang materi kuliah, mereka bisa mendapatkan jawaban dari *chatbot* tanpa harus menunggu jawaban dari dosen. Ini menunjukkan bagaimana teknologi informasi mempermudah proses belajar dan membuatnya lebih efisien.

Dengan menggunakan *chatbot*, institusi pendidikan juga beradaptasi dengan kebutuhan teknologi mahasiswa yang sekarang lebih mengandalkan alat digital untuk belajar. Ini menggambarkan bagaimana peran teknologi dalam pendidikan semakin penting, memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih terhubung dan modern. Dalam pandangan Manuel Castells, penggunaan *chatbot* dalam pembelajaran adalah contoh nyata dari bagaimana teknologi informasi mengubah cara kita belajar. *Chatbot* mendukung prinsip informasionalisme dengan menyediakan informasi secara otomatis dan efisien, serta mencerminkan masyarakat informasi dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat proses pembelajaran lebih cepat dan lebih terhubung.

1.6. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil/Kesimpulan
1	Dinda Joycehana, Fathan Andi Kartagama, Rizki Alfariz Ramadhan Jurnal (2023)	Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Chatbot Untuk Membantu Mahasiswa Itera Dalam Menyelesaikan Tugas	Pendekatan Kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI <i>Chatbot</i> memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunanya. Meskipun demikian, dengan mempertimbangkan dampak positif dan negatif dari penggunaan AI <i>Chatbot</i> , sebagian besar mahasiswa ITERA merekomendasikan penggunaan AI <i>Chatbot</i> untuk digunakan secara massal sebagai media yang dapat membantu penyelesaian tugas perkuliahan.
2	Anita Candra Dewi, Ardiaansyah, Muhammad Alfarizi, Feri Awal, Reza Apriansyah Putri, Queenci Inrianti Jelita, Yolanda, Ika Amaliah	Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pendidikan Mahasiswa	Studi Literatur	Dari penelitian yang ada, AI telah membuktikan diri sebagai alat yang mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem pendidikan. Pada Penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik harus mengajarkan keterampilan berpikir kritis, mengedukasi tentang penggunaan etis AI, mendorong keseimbangan antara teknologi dan interaksi manusia, serta terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

3	Mirza Maulana Jurnal (2023)	Penggunaan ChatGPT sebagai Sumber Belajar oleh Mahasiswa Teknik Informatika Angkatan 2021 di Universitas Muhammadiyah Jakarta : Studi Kasus tentang Ketergantungan dan Efektivitasnya dalam Menyelesaikan Tugas	Deskriptif Kuantitatif	Data hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% mahasiswa teknik informatika angkatan 2021 di Universitas Muhammadiyah Jakarta setuju bahwa penggunaan kecerdasan buatan Chat GPT efektif dijadikan sumber belajar dan sarana penyelesaian tugas mereka.
4	Muhammad Abdul Aziz Skripsi (2023)	Penggunaan ChatGPT dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Literasi Big Data di Program Studi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Akademik 2022/2023	Pendekatan Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini telah menunjukkan penumbuhan kemandirian belajar menggunakan aplikasi <i>ChatGPT</i> . <i>ChatGPT</i> berperan untuk mengamplifikasi kesadaran mahasiswa tentang pentingnya belajar. Mahasiswa menggunakan <i>ChatGPT</i> sebagai salah satu strateginya dalam meraih kesuksesan belajar. Pertumbuhan kemandirian belajar terlihat dari beberapa indikator seperti, mandiri, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya dapat dilihat dari beberapa aspek seperti berikut:

1. Pada penelitian dari Dinda Joycehana, Fathan Andi Kartagama, Rizki Alfariz Ramadhan hanya berfokus pada dampak positif dan negatif penggunaan

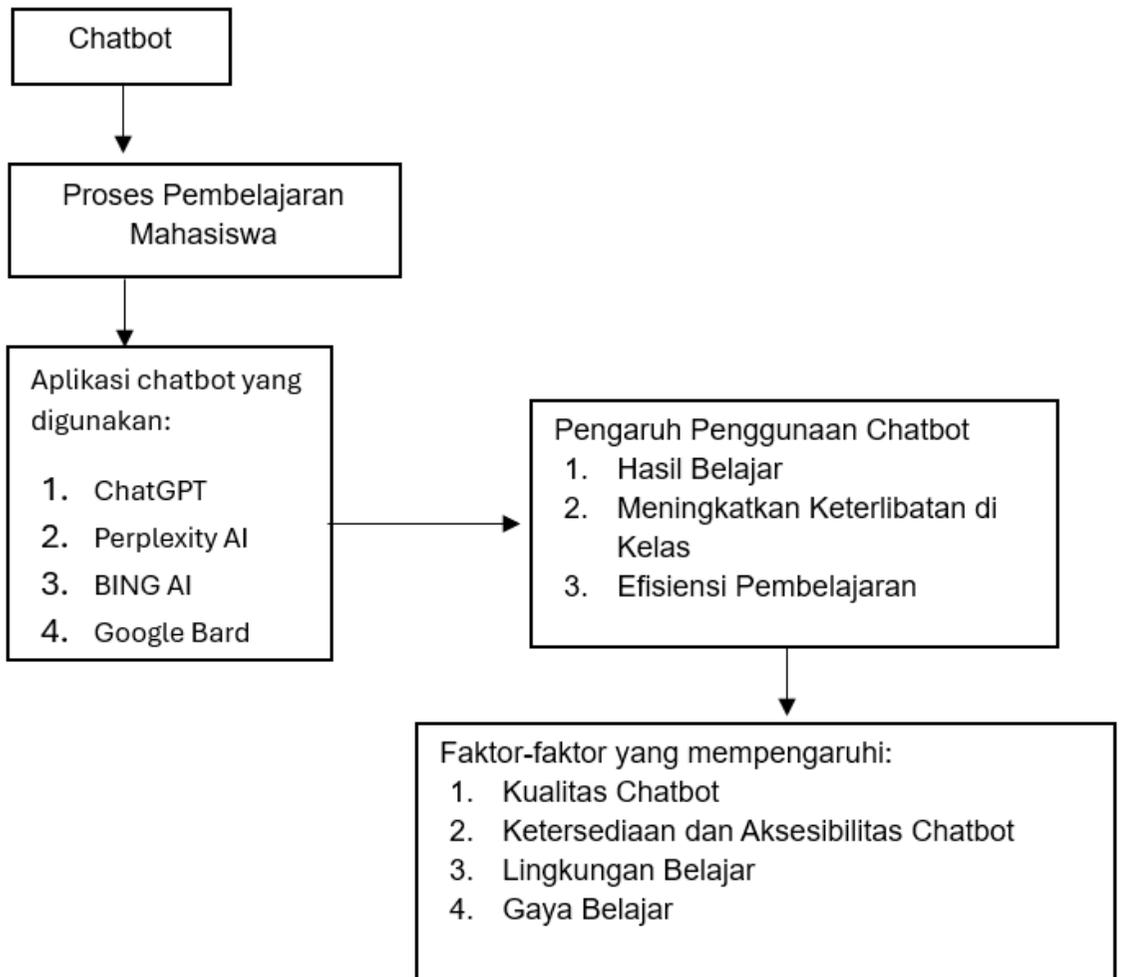
chatbot untuk menjadi pertimbangan chatbot sebagai media pembelajaran. Sedangkan pada penelitian yang ingin saya teliti bukan hanya untuk mengetahui dampak positif dan negatif saja melainkan juga untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022 menggunakan chatbot dalam proses pembelajarannya.

2. Pada penelitian dari Anita Candra Dewi, Ardiaansyah, Muhammad Alfarizi, Feri Awal, Reza Apriansyah Putri, Queenci Inrianti Jelita, Yolanda, dan Ika Amaliah, berfokus pada penggunaan Artificial Intelligent pada pembelajaran mahasiswa, seperti grammarly, quillbot, dll yang memiliki fungsi yang berbeda untuk membantu pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian saya hanya berfokus pada satu jenis AI yaitu chatbot, berupa mesin pencarian yang di desain seperti model percakapan chat yang dapat menjawab pertanyaan mahasiswa secara otomatis.
3. Pada Penelitian Mirza Maulana dan Muhammad Abdul Aziz hanya berfokus pada penggunaan ChatGPT dalam membantu pembelajaran mahasiswa. Sedangkan dalam penelitian saya membahas beberapa jenis aplikasi chatbot yang sering digunakan seperti ChatGPT, Perplexity AI, Bing AI, dan Google Bard, sehingga dapat membandingkan penggunaan dari jenis aplikasi tersebut, dan pertimbangan mahasiswa memilih jenis chatbot tersebut.

1.7. Kerangka Konseptual

Chatbot adalah jenis teknologi kecerdasan buatan (AI) yang memiliki kemampuan untuk meniru atau meniru interaksi manusia secara natural. (Hasan dalam Dinta et al., 2023). Dengan chatbot berbasis kecerdasan buatan, industri pendidikan dapat mengembangkan model pembelajaran secara eksponensial. AI sendiri memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman mahasiswa yang luas dan informasi yang akurat. Mahasiswa dapat menggunakan chatbot hanya dengan mengklik linknya di telepon android atau laptop mereka. Masyarakat informasi yang digambarkan oleh Manuel Castells telah membawa perubahan signifikan dalam gaya pembelajaran mahasiswa, sehingga muncul faktor-faktor dari mahasiswa dalam mengambil tindakan dalam menggunakan chatbot sebagai alat untuk membantu dalam pembelajaran.

Penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran adalah salah satu contoh bagaimana gaya pembelajaran telah berubah. Penggunaan *chatbot* yang mudah dan gampang diakses membuat *chatbot* menjadi salah satu media yang membantu proses pembelajaran mahasiswa. Banyak aplikasi dan *website* yang telah menyediakan layanan *chatbot*, seperti *ChatGPT*, *Perplexity AI*, *Bing AI*, dan *Google Bard*, namun dalam hal ini bisa saja dalam penelitian di lapangan ada *website* atau aplikasi lain yang digunakan mahasiswa untuk membantu proses pembelajarannya yang sesuai dengan tipe kebutuhannya. Dan juga faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas Angkatan 2021-2022 dalam menggunakan chatbot sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.

Gambar 1. 4 Kerangka Konseptual

1.8. Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis merupakan proses logis dalam penelitian ilmiah kuantitatif dan merupakan bidang statistik inferensial yang menggunakan alat pengujian statistik dan hasilnya menjadi bahan analisis dalam penelitian selanjutnya (Yam, 2020). Tahap pengujian hipotesis bukan merupakan formalitas penelitian kuantitatif, melainkan suatu kewajiban formal dengan maksud agar hasil pengujian dapat digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian dan waktu untuk menentukan penelitian selanjutnya.

Alasan lain mengapa pengujian hipotesis wajib dilakukan adalah karena sifat pernyataan hipotesis selalu berupa kesimpulan sementara yang derajatnya masih rendah. Oleh karena itu, hipotesis harus diuji dengan menggunakan data statistik untuk mengambil keputusan tentang signifikansi menerima atau menolak pandangan yang dikemukakan dalam hipotesis penelitian (Yam & Taufik, 2021). Dari definisi yang telah dijelaskan diatas, dapat diartikan hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu diuji lagi kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Chatbot* Dalam Proses Pembelajaran dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022

H1 : Terdapat pengaruh terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Chatbot* Dalam Proses Pembelajaran dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022

1.9. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah definisi yang dapat digunakan untuk memahami arti dan mempermudah analisis. Definisi ini bermanfaat untuk membatasi ruang lingkup atau pengertian variable-variabel yang diamati atau diteliti serta untuk mengarahkan pengukuran atau pengamatan terhadap variable-variabel yang bersangkutan (Notoatmojo, 2018). Untuk mengetahui arti serta untuk mempermudah analisis dipaparkan definisi operasional yang digunakan sebagai berikut:

- *Chatbot*
Chatbot adalah asisten virtual yang menggunakan kecerdasan buatan untuk berkomunikasi dengan pengguna dan menawarkan bantuan. *Chatbot* dapat digunakan di perguruan tinggi untuk membantu mahasiswa dalam berbagai tugas akademik dan mencari materi pembelajaran (Rifky, 2024)
- Proses Pembelajaran
Proses pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses ini dapat terjadi secara formal di dalam ruang kelas melalui instruktur atau guru, atau secara informal melalui pengalaman sehari-hari.

- **Mahasiswa**
Mahasiswa adalah seseorang yang sedang menjalani pendidikan di perguruan tinggi, seperti universitas atau institusi pendidikan tinggi lainnya. Istilah ini biasanya merujuk kepada individu yang sedang mengikuti program sarjana atau diploma, meskipun bisa juga mencakup mereka yang sedang mengejar gelar magister atau doktor. Seorang mahasiswa biasanya terlibat dalam kegiatan akademik seperti menghadiri kuliah, mengerjakan tugas, mengikuti ujian, dan melakukan penelitian. Selain itu, mereka juga bisa terlibat dalam berbagai aktivitas ekstrakurikuler dan organisasi mahasiswa di kampus. Mahasiswa diharapkan untuk belajar, berkembang, dan mempersiapkan diri untuk karir atau profesi yang mereka pilih setelah lulus.
- **Masyarakat Informasi**
Masyarakat informasi adalah masyarakat yang melakukan aktivitas ekonomi politik-sosial melalui produksi, konsumsi, dan distribusi informasi. Masyarakat informasi memiliki ciri dengan intensitas yang tinggi atas pertukaran dan penggunaan teknologi komunikasi (Straubhar dalam Wuryantai, 2013).

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan, Tipe, dan Strategi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis statistik terhadap sampel data yang diperoleh melalui instrumen penelitian seperti, kuesioner, atau jejak pendapat. Tujuan penelitian adalah untuk membuktikan atau menguji hipotesis. Memusatkan perhatian pada fenomena-fenomena yang menunjukkan karakteristik khusus dalam kehidupan manusia, yang disebut sebagai variabel, adalah inti dari pendekatan kuantitatif. Filosofi yang mendasari pendekatan ini adalah positivisme.

Pemikiran positivisme meyakini bahwa tindakan manusia tercermin dalam fenomena-fenomena sosial yang disebut sebagai fakta sosial. Fakta sosial tersebut harus dianalisis secara objektif, dianggap sebagai entitas yang dapat diobservasi, mirip dengan benda dalam ilmu pengetahuan alam. Metodenya melibatkan observasi atau pengamatan terhadap fakta sosial untuk mengidentifikasi kecenderungan-kecenderungannya, serta mengaitkannya dengan fakta-fakta sosial lainnya. Dengan cara ini, kecenderungan dari suatu fakta sosial dapat diungkap dan dipahami (Gunawan & Hasanah, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak penggunaan chatbot dalam proses pembelajaran terhadap mahasiswa FISIP Unhas 2022. Tipe penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, yang memungkinkan analisis data dalam bentuk angka untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh chatbot dalam konteks pembelajaran. Strategi penelitian ini adalah penelitian survei, yang melibatkan pengambilan peserta, pengumpulan data, dan penggunaan berbagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku dan preferensi sampel terhadap sifat, tindakan, atau pendapat sekelompok besar orang (Wardhana, 2022).

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas dan keefektifan penggunaan *chatbot* dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mahasiswa Sosiologi di FISIP Unhas. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang kuat dan mendalam untuk mendukung temuan-temuan terkait dampak penggunaan chatbot dalam konteks pembelajaran tersebut.

2.2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan dimulai pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2024. Adapun lokasi untuk melakukan penelitian ini di Universitas Hasanuddin, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini sesuai dengan topik penelitian yang diambil yakni mengambil sasaran Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022.

Tabel 2. 1 Tahapan Rencana Penelitian

Kegiatan	Waktu				
	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Menyusun Proposal Skripsi					
Seminar Proposal					
Membuat Kuesioner					
Izin Penelitian					
Penelitian					
Mengolah Data					
Ujian Skripsi					

2.3. Populasi dan Sampel

2.3.1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik akhirnya. Maka dari itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022 yang berjumlah 622 orang. Dari data yang diperoleh dari staf WD1, diketahui bahwa jumlah mahasiswa FISIP Unhas Angkatan 2022 adalah sebagai berikut:

- Ilmu Pemerintahan : 85 orang
- Ilmu Politik : 71 orang
- Ilmu Komunikasi : 121 orang
- Administrasi Publik : 100 orang
- Antropologi : 52 orang
- Hubungan Internasional : 135 orang
- Sosiologi : 58 Orang

2.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti, termasuk jumlah dan karakteristiknya. Karena itu, sebagai bagian dari populasi, pengambilan sampel harus dilakukan dengan cara tertentu yang didasarkan pada pertimbangan yang ada (Hardani et al, 2022). Untuk mencapai hal ini, sampel dari populasi harus benar-benar representatif.

Pada penelitian ini, penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Teknik ini merupakan pengambilan sampel dari populasi secara acak, tanpa memperhatikan strata populasi ini berarti setiap orang dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel (Rahayu, 2022). Dalam penelitian ini, populasi tidak memiliki tingkatan, dimana

peneliti hanya mengambil populasi pada satu angkatan saja di FISIP Unhas dan terdapat tujuh prodi yang berbeda.

Kemudian untuk mengambil sampel yang dapat mewakili setiap prodi yang berbeda dengan menggunakan rumus sloving. Rumus Sloving adalah jumlah sampel yang diperlukan dari populasi total dihitung, jadi temuan penelitian tetap valid dan sesuai dengan keadaan populasi (Agustian, 2024). Dalam penelitian ini persentase kelonggaran atau ketidaktelitian dalam pengambilan sampel, peneliti memilih persentase 10%.

Rumus Slovin sample:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Besar sampel

N : Ukuran Populasi

e² : persentase kelonggaran atau ketidaktelitian

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari Staf Fakultas diketahui jumlah populasi dalam penelitian ini sebesar 622 orang. Maka perhitungan jumlah sampel penelitian dengan menggunakan rumus *slovin* adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{622}{1 + 622 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{622}{1 + 622(0,01)}$$

$$n = \frac{622}{1 + 6,22}$$

$$n = \frac{622}{7,22}$$

$$n = 86,14$$

$$= \mathbf{87}$$

Menurut hasil perhitungan dengan rumus sloving diatas diketahui jumlah sampel penelitian ini adalah 87 orang, dan jumlah sampel untuk setiap prodi ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2 Jumlah Keterwakilan Sampel

PRODI	Persentase Objek	Jumlah Sampel Pada Setiap Tingkatan Kelas
Ilmu Pemerintahan	$\frac{85}{622} \times 87$	11,88 = 12 orang
Ilmu Politik	$\frac{71}{622} \times 87$	9,93 = 10 Orang
Ilmu Komunikasi	$\frac{121}{622} \times 87$	16,92 = 17 Orang
Administrasi Publik	$\frac{100}{622} \times 87$	13,98= 14 Orang
Antropologi	$\frac{52}{622} \times 87$	7,27 = 7 Orang
Hubungan Internasional	$\frac{135}{622} \times 87$	18,88 = 19 Orang
Sosiologi	$\frac{58}{622} \times 87$	8,11 = 8 Orang
Jumlah = 622 Orang		Jumlah= 87 Orang

2.3.3. Teknik Penentuan Anggota Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik acak sistematis (*systematic random sampling*) untuk menentukan anggota sampel. Metode pengambilan sampel yang dikenal sebagai teknik sampling acak sistematis memilih komponen populasi secara teratur dengan interval yang tetap. Setiap bagian populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dengan interval yang teratur dengan menggunakan teknik ini (Firdausi, 2024). Langkah penentuan anggota sampel dengan menggunakan teknik acak sistematis yaitu dengan mengurutkan daftar nama dari populasi, menentukan jumlah sampel penelitian. Kemudian menghitung interval sampling dengan rumus berikut:

$$k = \frac{N}{n}$$

Keterangan:

k: interval penarikan sampel

N: total populasi

n: total sampel

- k (Ilmu Pemerintahan) $= \frac{N}{n} = \frac{85}{12} = 7,08 = 7$
- k (Ilmu Politik) $= \frac{N}{n} = \frac{71}{10} = 7,1 = 7$

- k (Ilmu Komunikasi) $= \frac{N}{n} = \frac{121}{17} = 7,11 = 7$
- k (Administrasi Publik) $= \frac{N}{n} = \frac{100}{14} = 7,14 = 7$
- k (Antropologi) $= \frac{N}{n} = \frac{52}{7} = 7,42 = 7$
- k (Hubungan Internasional) $= \frac{N}{n} = \frac{135}{19} = 7,10 = 7$
- k (Sosiologi) $= \frac{N}{n} = \frac{58}{8} = 7,25 = 7$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan interval penarikan sampel (k) pada tiap prodi adalah 7

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian:

2.4.1. Data Primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti. Tujuan utama dari data primer adalah untuk menjawab berbagai pertanyaan penelitian yang perlu diklarifikasi secara langsung.

- a. Observasi: Peneliti mengamati secara langsung perilaku, kejadian, atau situasi yang relevan dengan penelitian. Observasi dapat dilakukan dengan atau tanpa partisipasi peneliti dalam situasi yang diamati.
- b. Kuesioner: Responden diminta untuk mengisi kuesioner atau angket yang berisi serangkaian pertanyaan terkait dengan topik penelitian. Kuesioner dapat diberikan secara langsung kepada responden atau melalui media *online*.

2.4.2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan Salah satu elemen penting yang dapat memperluas pandangan Anda tentang penelitian yang Anda lakukan adalah data sekunder; jenis data ini dapat melengkapi informasi penting yang telah Anda peroleh sebelumnya dari data primer. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari Staf WD1 FISIP Unhas yaitu data jumlah angkatan 2022 Mahasiswa FISIP yang aktif.

Pemilihan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan sifat penelitian, tujuan penelitian, karakteristik responden, ketersediaan sumber daya, dan pertimbangan etika. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data juga seringkali digunakan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan terpercaya.

2.5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti. Kejelasan dan ketepatan penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan kesimpulan yang diambil. Oleh karena itu, kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak boleh diabaikan dalam proses penelitian.

Kesalahan dalam mengidentifikasi alat analisis dapat berakibat serius terhadap kesimpulan yang dikemukakan dan hal ini berdampak lebih buruk lagi terhadap penggunaan dan penerapan hasil penelitian. Oleh karena itu, pengetahuan dan pemahaman terhadap berbagai teknik analisis mutlak diperlukan bagi seorang peneliti agar hasil penelitiannya dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memecahkan masalah sedangkan hasilnya dapat dihitung secara ilmiah (Ali, 2016).

2.5.1. **Data Coding**

Coding adalah proses pemberian kode pada data, proses ini dilakukan pada saat melakukan penelitian yang mana data-data yang terkumpul kemudian diklasifikasi berdasarkan kelompok atau singkatannya. Tujuannya agar data dapat ditransfer ke alat penyimpanan, misalnya komputer, dan untuk dianalisis lebih lanjut. Pembuatan kode dimaksudkan untuk menyederhanakan judul kolom pada saat entri data.

2.5.1. **Data Entering**

Data entering dalam pengolahan data adalah proses memasukkan data dari berbagai sumber ke dalam sistem komputer atau database. Kegiatan ini merupakan langkah awal pengolahan data, penting untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengatur informasi secara terstruktur.

2.5.2. **Data Cleaning**

Data Cleaning adalah proses mempersiapkan data untuk dianalisis dengan menghapus atau memodifikasi data yang tidak akurat, tidak lengkap, tidak relevan, terduplikasi, atau formatnya buruk. Data ini umumnya tidak diperlukan atau berguna untuk analisis data karena dapat menghambat proses atau memberikan hasil yang tidak akurat.

2.5.3. **Data Output**

Data Output atau proses pengeluaran data atau merupakan langkah menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan menarik.

2.5.4. **Data Analyzing**

Analisis data adalah proses pengolahan data dalam penelitian kuantitatif untuk dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Uji statistik deskriptif adalah uji statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bermaksud menarik kesimpulan atau menggeneralisasi secara luas. Teknik analisis statistik deskriptif menggunakan data yang disajikan dalam bentuk tabel atau distribusi frekuensi (Waruwu, 2023).

2.6. Teknik Penyajian Data

Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam berbagai bentuk dan narasi tergantung tujuan penelitian. Teknik penyajian data dalam penelitian ini menggunakan tabel distribusi frekuensi, diagram batang dan *pie chart*

2.6.1. Tabel Distribusi Frekuensi Tabel

Tabel distribusi frekuensi adalah penyajian statistik data kelompok dalam bentuk tabel. Tabel ini membagi data ke dalam kelompok-kelompok tertentu dan menampilkan jumlah frekuensi untuk setiap kelompok. Setiap entri dalam tabel berisi frekuensi atau jumlah kemunculan suatu nilai dalam kelompok atau rentang tertentu. Tabel distribusi frekuensi adalah cara untuk mengatur, menyusun, atau meringkas data.

2.6.2. Diagram Batang

Diagram batang adalah jenis diagram yang digunakan untuk menampilkan dan membandingkan jumlah data dalam berbagai kategori. Bentuknya yang sederhana memudahkan dalam mengartikan data yang ditampilkan sebagai data.

2.6.3. *Pie Chart*

Pie chart merupakan sebuah diagram yang berbentuk lingkaran. Lingkaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian atau daerah yang menunjukkan persentase masing-masing.