

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Plagiarisme merupakan tindakan pengutipan atas karya orang lain yang tidak mencantumkan asal sumber dan menganggap karya tersebut adalah milik pribadi. Di era ini, tindakan plagiarisme dengan mudah melakukan penyalinan (*copy*) dan menempel (*paste*) melalui teknologi yang sudah canggih.¹ Perguruan tinggi menjadi salah satu institusi yang kerap ditemukan permasalahan plagiarisme dari skala besar hingga kecil. Terjadinya plagiarisme di lingkungan akademik menandakan adanya gejala krisis moral dan etika dari para kaum intelektual yang berarti tingginya suatu tingkat status pendidikan seseorang tidak juga menggambarkan tingginya moralitas dan etika seseorang tersebut. Berdasarkan pandangan etika liberal terhadap plagiarisme, bahwa plagiarisme yang dilakukan oleh seseorang merupakan tindakan yang melanggar prinsip keadilan yaitu prinsip kepemilikan awal (*original acquisition of holding*) dan prinsip keadilan pengalihan (*principle of justice in transfer*).² Maka dari itu, tindakan plagiarisme disebut sebagai etika tidak bermoral karena merugikan pihak yang menjadi korban plagiarisme.

Terdapat dua bentuk model plagiarisme yaitu *Read Act-Cyber Plagiarism* dan *Side Act-Cyber Plagiarism*.³ Dua hal ini memiliki perbedaan, pada *Read Act-Cyber Plagiarism* aktor melakukan plagiarisme tidak mempertimbangkan jenis tugas atau pekerjaan yang diplagiat dan aktor akan melakukan plagiarisme dengan pola yang sudah ada sebelumnya. Berbeda dengan *Side Act-Cyber Plagiarism* yaitu aktor melakukan plagiarisme menggunakan pilihan yang rasional. Dari dua bentuk model plagiarisme tersebut, peran memaknai plagiarisme dan peraturan yang tegas menjadi hal penting. Dikarenakan aktor

¹ Mirza Ayunda Pratiwi dan Niki Aisyah, "Fenomena Plagiarisme Akademik di Era Digital", (Pusat Studi Publikasi Ilmiah, 2021), Vol. 1, No. 2, Hlm. 17.

² *Ibid.*, Hlm. 17.

³ Imroatullayyin Makhfiyana dan Moh. Mudzakkir, "Rasionalitas Plagiarisme Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Unesa", (Paradigma, 2013), Vol. 1, No. 3, Hlm. 2.

yang terlibat dalam persoalan ini tidak memiliki pengetahuan tentang plagiarisme dan adanya unsur ketersengajaan.

Terdapat beberapa kasus plagiarisme yang terjadi di Indonesia, antara lain 1) Plagiarisme yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Indonesia yaitu Amir Susanto terhadap makalah mahasiswa pasca sarjana dan makalah dari para pakar politik; 2) Plagiarisme yang dilakukan Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gadjah Mada yaitu Anggito Abimanyu terhadap karya dari Dosen Universitas Indonesia yang berjudul “Menggagas Asuransi Bencana”; 3) Plagiarisme di Universitas Parahyangan yang pelakunya merupakan dosen dari Jurusan Hubungan Internasional yaitu Profesor Anak Agung Banyu Perwira beliau melakukan plagiarisme melalui tulisannya yang diterbitkan oleh The Jakarta Post; 4) Plagiarisme yang melibatkan seorang rektor Universitas Kristen Maranatha yaitu Felix Kasim beliau memanfaatkan karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswanya.⁴

Di negara-negara lain, tindakan plagiarisme telah bergeser dari yang semula bersumber dari karya cetak sebaliknya berasal dari teknologi *Artificial Intelligence* (AI) seperti aplikasi ChatGPT. Hal ini terjadi pada siswa SMA di Turki, pihak berwenang menemukan kecurangan yang dilakukan oleh siswa tersebut saat mengerjakan ujian masuk universitas dengan menggunakan kamera yang berada di dalam pakaiannya, kemudian dihubungkan pada perangkat lunak AI.⁵ Plagiarisme juga terjadi di Furman University, Amerika Serikat terdapat mahasiswa yang menggunakan aplikasi ChatGPT untuk menyusun tugas esai.⁶ Kecurangan ini diketahui oleh profesor yang memberikan penugasan karena merasa janggal dengan tulisan yang dibuat oleh mahasiswanya. Dia juga

⁴ Pranamya Dewati, “4 Akademi Tanah Air yang Terjerat Kasus Plagiarisme”, diakses dari <https://kumparan.com/kumparannews/4-akademisi-tanah-air-yang-terjerat-kasus-plagiarisme/4>, pada tanggal 18 Maret 2024.

⁵ Reuters, “Turkish Student Arrested for Using AI to Cheat in University Exam”, diakses dari <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/turkish-student-arrested-using-ai-cheat-university-exam-2024-06-11/>, pada tanggal 24 Juni 2024.

⁶ Alex Mitchell, “Students Using ChatGPT to Cheat, Professor Warns”, diakses dari <https://nypost.com/2022/12/26/students-using-chatgpt-to-cheat-professor-warns/>, pada tanggal 24 Juni 2024.

melakukan uji langsung di aplikasi ChatGPT dan menemukan indikasi kemiripan pada tulisan tersebut, akhirnya dia menemui mahasiswa yang bersangkutan dan benar mahasiswa ini telah menggunakan aplikasi ChatGPT untuk mengerjakan penugasan yang diberikan. Penyalahgunaan aplikasi ChatGPT juga dilakukan oleh salah satu mahasiswa di Texas A&M University, Amerika Serikat.⁷ Mahasiswa ini menggunakan aplikasi ChatGPT untuk tugas akhir dan profesor yang mengajar kelas tersebut mengetahui hal ini, sehingga seluruh ijazah mahasiswa yang berada di kelas tersebut harus ditahan sementara sampai adanya perbaikan dari penugasan yang diberikan.

Di Indonesia, kasus plagiarisme telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 39 Tahun 2021 mengenai Integritas Akademik dalam Menghasilkan Karya Ilmiah.⁸ Peraturan ini berperan dalam menangani kasus plagiarisme yang sering kali dianggap sebagai permasalahan biasa, tetapi kenyataannya merugikan aspek-aspek tertentu dan dapat mencoreng sebuah institusi terutama institusi perguruan tinggi. Saat ini fenomena plagiarisme di lingkup kampus telah diikuti dengan munculnya penggunaan aplikasi berbasis AI. Kondisi ini memberikan celah bagi mahasiswa untuk menyalin dan menyebarkan sebuah karya tanpa adanya kontrol. Selain itu, menyebabkan penurunan hingga hilangnya penalaran akademis di kalangan mahasiswa. Ketergantungan penggunaan AI dalam memperoleh jawaban yang praktis berpotensi menghambat mahasiswa untuk menganalisis permasalahan, merumuskan solusi, dan mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan.⁹

AI termasuk mesin cerdas yang berhubungan dengan sistem kerja dan reaksi layaknya manusia, seperti pengenalan, proses belajar, perancangan, penyelesaian

⁷ Pranshu Verma, "A Professor Accused His Class of Using ChatGPT, Putting Diplomas in Jeopardy", diakses dari <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/05/18/texas-professor-threatened-fail-class-chatgpt-cheating/>, pada tanggal 24 Juni 2024.

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2021 tentang Integritas Akademik dalam Menghasilkan Karya Ilmiah.

⁹ Fatimah Annisa Azzahra, Natanael, dan Fatach Toriqo Abimanyu, "Perubahan Sosial Akibat Kemunculan Teknologi ChatGPT Di Kalangan Mahasiswa", (Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2023), Vol. 1, No. 11, Hlm. 273.

permasalahan, pengetahuan, pemikiran, persepsi, manipulasi, dan pemindahan suatu objek.¹⁰ Hadirnya AI memberikan kontribusi ke dalam aspek kehidupan manusia karena memiliki kemampuan untuk mengolah informasi dengan jumlah yang besar dan rumit. Namun, teknologi ini juga menimbulkan pro dan kontra karena dampak yang ditimbulkan. Oleh karena itu, mahasiswa harus beradaptasi sekaligus bijak dalam menggunakan AI.

Umumnya terdapat empat hal yang dapat dilakukan oleh AI, antara lain *acting humanly* merupakan sistem yang bertindak seperti manusia, *thinking humanly* yang berpikir seperti manusia, *think rationally* yaitu sistem yang berpikir secara rasional, dan *act rationally* yang bersikap secara rasional.¹¹ Empat hal tersebut menjadikan AI sebagai sistem yang dapat melakukan *self correction* atau mengoreksi diri sendiri. AI terdiri dari beberapa sub-bidang, yaitu *Machine Learning*, *Neural Network*, *Deep Learning*, *Computer Vision*, dan *Natural Language Processing*. Dari berbagai macam sub-bidang tersebut, *Machine Learning* (ML) menjadi salah satu disiplin ilmu AI yang terkenal karena teknik yang digunakan mampu menirukan tindakan manusia dalam menyelesaikan permasalahan dan cara belajar.¹² Indonesia menjadi negara yang menempati urutan ketiga sebagai pengguna AI terbanyak sebesar 1,4 juta kunjungan, sedangkan di urutan pertama diduduki oleh Amerika Serikat dengan 5,5 miliar kunjungan dan di urutan kedua yaitu India dengan selisih 0,7 juta dari Indonesia.¹³

Intelligentia - Dignitas

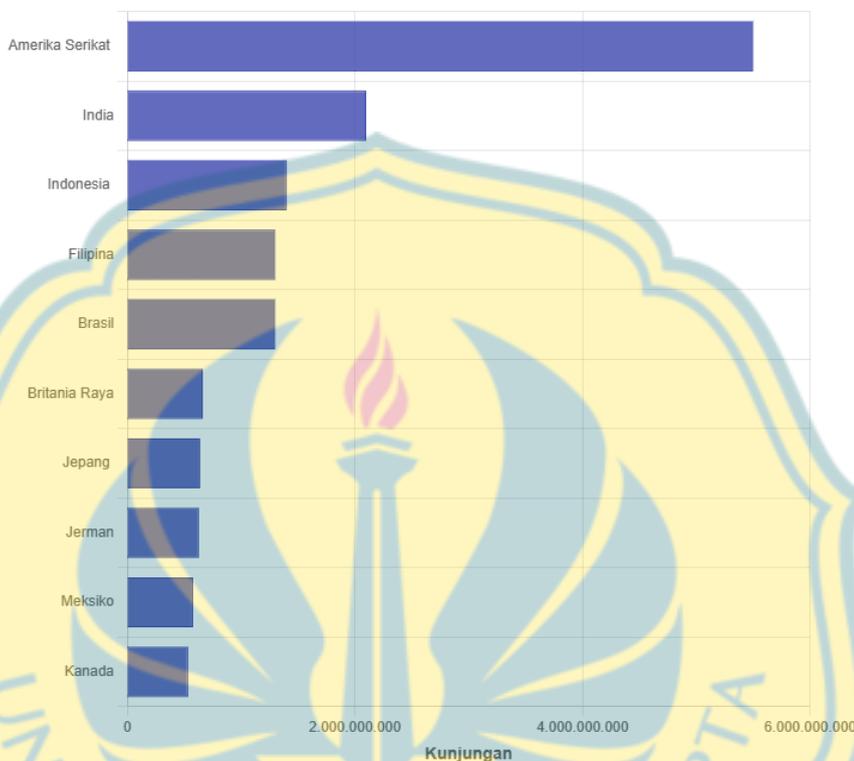
¹⁰ Burhan Mungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2006), Hlm. 139.

¹¹ Tim Penulis Intera, *Perkembangan Teknologi 10 Tahun Terakhir*, (Jawa Tengah: Intera, 2021), Hlm. 22.

¹² Abu Ahmad, "Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning", (Yayasan Cahaya Islam, Jurnal Teknologi Indonesia, 2017).

¹³ GoodStats Data, "10 Negara Pengguna AI Terbanyak, Indonesia Salah Satunya", diakses dari <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-pengguna-ai-terbanyak>, pada tanggal 20 Juni 2024.

Grafik 1.1
10 Negara Terbanyak Pengguna AI (September 2022-Oktober 2023)



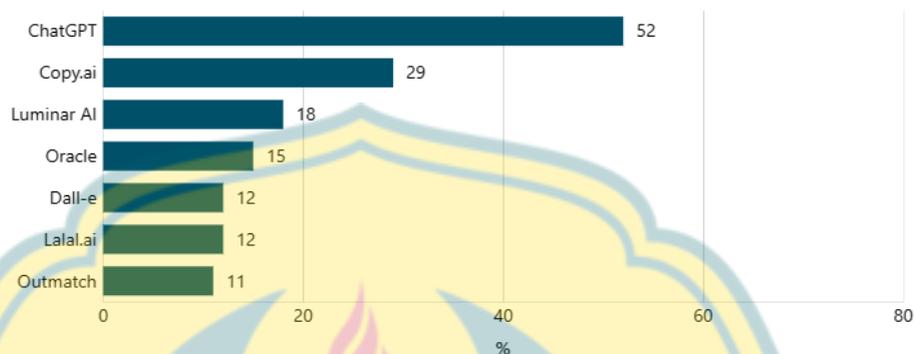
Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/10-negara-pengguna-ai-terbanyak>, 2024

Dari data di atas juga diketahui aplikasi AI yang banyak digunakan adalah aplikasi ChatGPT dengan pengguna sebesar 60%. Aplikasi *Chat Generative Pre-Trained Transformer* (ChatGPT) merupakan produk milik perusahaan OpenAI yang bertujuan untuk memperoleh teks secara mendalam dan berkualitas tinggi.¹⁴ Aplikasi ini berbentuk chatbot dan bagian dari *Machine Learning* (ML) yang berfungsi untuk mengartikan suatu bahasa, memberikan rekomendasi, meningkatkan produktivitas, menciptakan pembelajaran interaktif, dan membantu untuk menyelesaikan masalah. Di Indonesia sendiri aplikasi ChatGPT menjadi salah satu produk aplikasi yang banyak digunakan yaitu sebesar 52%.¹⁵

¹⁴ Pontjowulan H.I.A, “Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital”, (Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies, 2023), Vol. 2, No. 2, Hlm. 3.

¹⁵ Databoks, “Deretan Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia, ChatGPT Teratas”, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/>, pada tanggal 27 Maret 2024.

Grafik 1.2
Aplikasi AI yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia (April 2023)



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/>, 2023

Grafik di atas menempatkan penggunaan aplikasi ChatGPT pada posisi pertama, sedangkan penggunaan aplikasi Outmatch di posisi terakhir. Di samping itu, bermunculan berbagai aplikasi yang serupa dengan aplikasi ChatGPT, seperti Perplexity, Claude, DeepSeek, Google Gemini, Blackbox.AI, dan sebagainya. Beragam aplikasi ini menjadi pilihan bagi setiap penggunanya berdasarkan layanan dan tampilan yang tersedia. Menurut laporan Business of Apps tahun 2023, secara global aplikasi ChatGPT mencapai urutan pertama sebagai platform dengan unduhan terbanyak sebesar 209 juta. Sebaliknya, untuk Google Gemini berada di urutan ke-9 sebesar 8,6 juta unduhan, Perplexity urutan ke-10 sebesar 6,7 juta unduhan, dan Claude sebagai urutan terakhir sebesar 0,5 juta unduhan.¹⁶ Peringkat ini menggambarkan besarnya pengaruh aplikasi ChatGPT di masyarakat terutama di lingkungan akademik.

Penggunaan aplikasi ChatGPT yang merambah pada perguruan tinggi memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan teknologi AI dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan peningkatan aksesibilitas teknologi terhadap pelajar di seluruh dunia yang memanfaatkan AI untuk mengerjakan penugasan, sehingga muncul beberapa diskusi terkait integritas

¹⁶ Databoks, "ChatGPT Aplikasi Chatbot AI Terpopuler Global pada 2023", diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/>, pada tanggal 18 April 2025.

pelajar tersebut.¹⁷ Maraknya penggunaan aplikasi ChatGPT tentu memberikan perubahan dalam sistem pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh salah satu situs pembelajaran *online* yaitu *study.com* yang mengambil sampel sebanyak 203 pengajar di Amerika Serikat terkait pemanfaatan aplikasi ChatGPT dalam proses kegiatan belajar. Berikut hasil survei yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Hasil Survei Study.com Pada Pengajar di Amerika (Februari 2023)

Hasil Survei	Persentase
Mengetahui aplikasi ChatGPT	80%
ChatGPT dapat mempersulit pekerjaan	43%
Mengetahui murid menggunakan aplikasi ChatGPT untuk menyontek	26%
Belum diarahkan untuk menggunakan aplikasi ChatGPT dalam kegiatan belajar	72%
Tidak perlu adanya larangan penggunaan aplikasi ChatGPT	67%

Sumber: <https://study.com/resources/chatgpt-in-the-classroom>, 2023

Data tersebut menunjukkan sebesar 80% pengajar sudah mengetahui aplikasi ChatGPT. Kemudian, sebesar 72% para pengajar belum mendapatkan perintah untuk menggunakan aplikasi ChatGPT pada proses pembelajaran dan 67% pengajar menganggap tidak perlu ada peraturan larangan dalam penggunaan aplikasi ChatGPT.¹⁸ Pada konteks ini baik dosen maupun mahasiswa sudah mengetahui dan menggunakan aplikasi ChatGPT dalam keseharian. Akibatnya, muncul pandangan yang signifikan mengenai dampak dari penggunaan aplikasi ChatGPT seperti terjadi kecurangan atau terganggunya proses berpikir seseorang.¹⁹ Tentu hal ini tidak terlepas dari mahasiswa yang kerap menggunakan

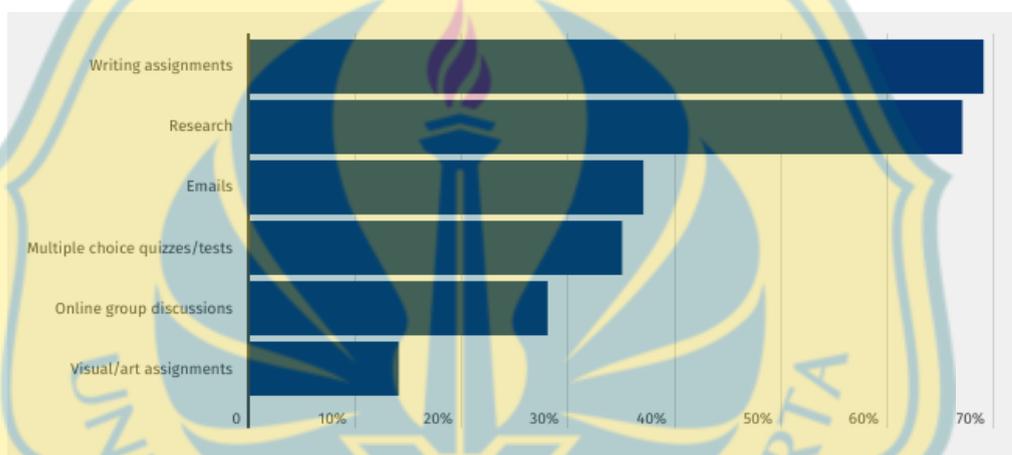
¹⁷ Ibrahim et al., “*Perception, Performance, and Detectability of Conversational Artificial Intelligence Across 32 University Courses*”, (Scientific Reports, 2023), Hlm. 2.

¹⁸ Study.com, “*ChatGPT in The Classroom*”, diakses dari <https://study.com/resources/chatgpt-in-the-classroom>, pada tanggal 27 Maret 2024.

¹⁹ Dan Rosenzweig Ziff, “*New York City Blocks Use of The ChatGPT Bot in Its Schools*”, diakses dari <https://www.washingtonpost.com/education/2023/01/05/nyc-schools-ban-chatgpt/>, pada tanggal 28 Maret 2024.

aplikasi ChatGPT untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Tugas yang berkaitan dengan penulisan menempati urutan pertama dalam penggunaan aplikasi ChatGPT sebesar 69%, kemudian terdapat tugas penelitian 67%, email 37%, dan menjawab kuis berbentuk pilihan ganda 35%.²⁰ Hasil survei dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 1.3
Alasan Mahasiswa Menggunakan Aplikasi ChatGPT Selama Tahun Akademik (Februari 2024)



Sumber: <https://www.intelligent.com/4-in-10-college-students-are-using-chatgpt>, 2024

Plagiarisme melalui penggunaan aplikasi ChatGPT di perguruan tinggi menunjukkan bahwa tindakan ini masih kurang ditindaklanjuti, sehingga perlu adanya perhatian khusus mengenai penggunaan yang tepat. Kecanggihan yang diberikan aplikasi ChatGPT memungkinkan setiap mahasiswa mengutip informasi yang disampaikan tanpa melakukan parafrasa dan mencantumkan sumber data. Pada dasarnya, aplikasi ChatGPT mengolah informasi yang berasal dari internet menjadi bahasa komputer, sehingga informasi yang ditampilkan bukan dari sumber asli. Adanya pengonsumsi informasi yang diperoleh mahasiswa dari aplikasi ChatGPT berpengaruh terhadap proses berpikir komprehensif dan melahirkan persoalan plagiarisme.

²⁰ Intelligent.com, "4 in 10 College Students are Using ChatGPT on Assignments", diakses dari <https://www.intelligent.com/4-in-10-college-students-are-using-chatgpt>, pada tanggal 24 Juni 2024.

Di era digital ini, mahasiswa termasuk generasi yang mendominasi dan mumpuni dalam menggunakan teknologi. Dapat dikatakan teknologi telah menjadi bagian yang melekat dan sukar dipisahkan. Keterlibatan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi ChatGPT menjadi penting dalam proses konten yang ditampilkan. Sementara aplikasi ChatGPT memberikan perubahan sosial pada mahasiswa, seperti gaya komunikasi, akses informasi, serta terbentuknya sistem pembelajaran yang kolaborasi dan kolaboratif.²¹ Ini menggambarkan bahwa aplikasi ChatGPT mengubah pola interaksi di kalangan mahasiswa, sehingga memiliki keterkaitan dengan kualitas, kejujuran, kemaslahatan, atau kemudahan dalam akademik.

Bruno Latour, melihat manusia sebagai individu yang membangun, mengembangkan, dan membentuk teknologi.²² Menurutnya, manusia memiliki sifat ketergantungan terhadap teknologi. Aplikasi ChatGPT diciptakan dan dikembangkan menjadi teknologi untuk publik yang di dalamnya terdapat perubahan menuju digitalisasi, tetapi juga memiliki dampak bagi penggunanya. Mahasiswa FMIPA dan FISH UNJ adalah cerminan bahwa teknologi dapat memengaruhi lingkungan pendidikan, sehingga diskusi penggunaan aplikasi ChatGPT menjadi upaya yang harus dilakukan. Dengan demikian, situasi ini mengarahkan peneliti untuk melihat “Studi tentang Merosotnya Integritas Akademik akibat Penggunaan Aplikasi AI ChatGPT pada Mahasiswa FMIPA dan FISH UNJ” melalui *Actor-Network Theory* milik Bruno Latour.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dilakukan untuk memahami substansi pendidikan pada mahasiswa pengguna aplikasi ChatGPT dalam isu plagiarisme yang mencerminkan penurunan kecakapan bernalar. Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sulit untuk dihindari karena beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. AI menciptakan berbagai aplikasi

²¹ Fatimah Annisa Azzahra, Natanael, dan Fatach Toriqo Abimanyu, *Op.cit*, Hlm. 271.

²² Robertus Robet dan U Abdul Rozak R, “*Konstruktivisme Bruno Latour dan Implikasinya terhadap Ide Keagenan Sosiologi*”, (Masyarakat: Jurnal Sosiologi, 2023), Vol. 28, No. 2, Hlm. 20.

salah satunya adalah aplikasi ChatGPT yang dapat membantu penggunanya untuk mengerjakan tugas berbasis teks. Di kalangan mahasiswa aplikasi ChatGPT sudah tidak asing karena kerap digunakan untuk mencari data yang dibutuhkan. Meskipun demikian, aplikasi ChatGPT memberikan dampak dan menimbulkan perdebatan di lingkup akademik. Dalam hal ini, peneliti melakukan analisis terhadap mahasiswa FMIPA dan FISH UNJ sebagai pengguna aplikasi ChatGPT yang menjelaskan bahwa plagiarisme melalui aplikasi ini melibatkan pihak lain. Diharapkan analisis ini dapat menggambarkan bahwa antara manusia dan non-manusia saling berdampingan dan setara.

Merujuk pada pemahaman secara mendalam terkait dinamika yang terjadi dalam penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT. Peneliti menguraikan permasalahan tersebut dengan melihat faktor-faktor pendorong dan akibat yang ditimbulkan. Teknologi AI yang berkembang pesat dalam menghadirkan aplikasi ChatGPT memiliki pengaruh terhadap kehidupan mahasiswa, sehingga memberikan dorongan bagi peneliti untuk mencari informasi secara mendalam. Oleh karena itu, peneliti merumuskan permasalahan menjadi sebuah pertanyaan-pertanyaan untuk menjawab fenomena tersebut. Pertanyaan yang dirumuskan oleh peneliti menjadi pedoman dalam metodologi penelitian yang digunakan. Kemudian, jawaban yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan ini dapat menjadi pertimbangan penting dalam mengimplementasikan teknologi AI di masa yang akan datang ke berbagai aspek terutama aspek pendidikan.

Demikian, dari pernyataan di atas terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan mahasiswa FMIPA dan FISH di UNJ dalam menggunakan teknologi AI pada aplikasi ChatGPT?
2. Bagaimana hubungan antara pengguna aplikasi ChatGPT pada mahasiswa FMIPA dan FISH UNJ dengan maraknya plagiarisme yang terjadi di lingkup kampus melalui perspektif *Action-Network Theory* (ANT)?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan penelitian di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perbedaan mahasiswa FMIPA dan FISH di UNJ dalam menggunakan teknologi AI pada aplikasi ChatGPT.
2. Menjelaskan hubungan antara pengguna aplikasi ChatGPT pada mahasiswa FMIPA dan FISH UNJ dengan maraknya plagiarisme yang terjadi di lingkup kampus dalam pandangan *Action-Network Theory* (ANT).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kajian sosiologi digital mengenai perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi ChatGPT dalam penggunaannya di lingkup pendidikan.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai dampak yang ditimbulkan dalam dunia akademik dengan adanya perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) terutama dampak dari penggunaan aplikasi ChatGPT.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa: penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa agar bijak dalam menggunakan aplikasi ChatGPT dalam proses pembelajaran.
2. Bagi tenaga pendidik: memberikan pengetahuan mengenai perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dan manfaat dari adanya aplikasi ChatGPT yang berguna untuk memudahkan tenaga pendidik ketika mengajar, sekaligus sebagai fasilitas dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai rekomendasi bagi penelitian sejenis yang fokus kajiannya pada perkembangan teknologi informasi.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Tinjauan penelitian sejenis dapat didefinisikan sebagai upaya peneliti untuk melakukan pencarian, perbandingan, dan membantu memposisikan peneliti dalam penelitian. Selain itu, tinjauan penelitian sejenis digunakan untuk mengarahkan kepada unsur orisinalitas dari penelitian yang diteliti. Peneliti menuliskan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, serta meringkas hasil temuan yang relevan dari penelitian tersebut. Berikut akan dijelaskan secara rinci penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan tema dan topik yang diteliti.

Saat ini *Artificial Intelligence* (AI) merupakan teknologi yang dapat berinteraksi dan dapat membantu manusia berada di level yang tinggi. AI juga merupakan suatu pendorong yang tidak dapat dipisahkan dari revolusi industri keempat karena cukup berpengaruh terhadap beberapa sektor termasuk sektor pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dalam penggunaan AI di dunia akademik seperti penggunaan pada aplikasi ChatGPT yang telah mengubah gaya belajar seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto dan Suhono dengan judul “*Studi Kasus Penggunaan ChatGPT Pada Mahasiswa Di PTKI Lampung*”.²³ Disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ChatGPT pada mahasiswa dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat hal yang harus diperhatikan karena aplikasi ChatGPT juga memiliki keterbatasan terkait kesenjangan digital, validitas informasi yang diberikan, dan kapabilitas. Sehingga, mahasiswa yang menggunakan aplikasi ChatGPT harus berpikir kritis perihal sumber informasi yang diperoleh karena berhubungan dengan kebijakan dan keamanan bagi pengguna.

²³ Sugiarto dan Suhono, “*Studi Kasus Penggunaan ChatGPT Pada Mahasiswa Di PTKI Lampung*”, (Jurnal Al-Qiyam, 2023), Vol.4, No. 2, Hlm. 110.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Afrizal Zein dengan judul “*Dampak Penggunaan ChatGPT Pada Dunia Pendidikan*”.²⁴ Pada dunia akademisi, aplikasi ChatGPT berfungsi sebagai sarana untuk menentukan topik artikel, merancang penyusunan struktur artikel, memberikan akses literatur, bahkan dapat mengoreksi teks yang dibuat oleh penggunanya, sehingga memudahkan pekerjaan tersebut. Di balik itu, aplikasi ini dapat berdampak terhadap lemahnya penelitian akademik dan kemampuan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa dan para akademisi. Oleh karena itu, berkembangnya teknologi ini harus memiliki perencanaan yang matang dan sadar akan dampak sosial yang ditimbulkan.

Pada pembelajaran era digital saat ini, aplikasi ChatGPT menjadi salah satu aplikasi yang dapat diimplementasikan ke dalam sarana pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan sumber informasi yang berasal dari aplikasi ini harus terpercaya dan akurat, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Terkait ini, penelitian yang dilakukan Pontjowulan H.I.A yang berjudul “*Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital*” bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar.²⁵ Meskipun demikian, aplikasi ChatGPT memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan kontekstual, kurangnya keterkaitan emosional, tidak dapat membedakan antara fakta dan opini, serta informasi yang diberikan terkadang tidak tepat.

Penggunaan aplikasi ChatGPT di perguruan tinggi memiliki manfaat dan rintangan karena sebagai bentuk proses pendidikan etika dan pengembangan kompetensi dari mahasiswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khairul Martin, Ellen Tantrisna, Budi Mardikawati, Retno Anggraini, dan Erni Susilawati yang berjudul “*Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) ChatGPT terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi*” bahwa penggunaan aplikasi ChatGPT dapat memberikan beberapa keuntungan, seperti terciptanya pembelajaran yang lebih privasi,

²⁴ Afrizal Zein, “*Dampak Penggunaan ChatGPT Pada Dunia Pendidikan*”, (Jitu: Jurnal Informatika Utama, 2023), Vol. 1, No. 2, Hlm. 23.

²⁵ Pontjowulan H.I.A, *Op.cit*, Hlm. 1.

memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai macam materi, dan memberikan umpan balik kembali terhadap penggunanya.²⁶ Aplikasi ChatGPT adalah produk AI yang memiliki dampak positif, hadirnya aplikasi ini pada perguruan tinggi dapat menciptakan pengetahuan dan teknologi. Aplikasi ini juga memberikan konsep pembelajaran yang bersifat adaptif dan dapat meningkatkan pemikiran mahasiswa terhadap materi yang diberikan oleh dosen. Adapun tantangan dari penggunaan aplikasi ini yang berkaitan dengan privasi data dari pengguna dan nilai-nilai etika yang diajarkan oleh perguruan tinggi. Tentu dalam penggunaan aplikasi ChatGPT, terdapat peran mahasiswa sebagai ruang diskusi dan menjaga keseimbangan antara teknologi dengan pendekatan pedagogis tradisional. Oleh karena itu, agar penggunaan aplikasi ChatGPT dapat memberikan manfaat bagi pendidikan saat ini, maka perlu adanya partisipasi antara dosen dengan mahasiswa serta evaluasi terhadap perkembangan teknologi yang terjadi guna menjaga integritas suatu lembaga.

Aplikasi ChatGPT dapat memberikan ruang bagi para mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki dan dibutuhkan pada saat ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juniarty Salmi dan Angela Atik Setiyanti dengan judul “*Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan ChatGPT Di Era Pendidikan 4.0*” bahwa masih ditemukan mahasiswa yang belum mengetahui aplikasi ChatGPT dan justru memiliki respons yang kurang baik akan hadirnya aplikasi ini.²⁷ Sehingga, dalam penggunaan aplikasi ChatGPT melahirkan berbagai persepsi yang muncul dari mahasiswa. Adanya persepsi yang disampaikan cukup penting bagi perguruan tinggi agar dapat membuat kebijakan terkait penggunaan aplikasi ChatGPT agar tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Adapun hasil dari penelitian ini, bahwa banyak mahasiswa memiliki pandangan yang cukup positif dengan adanya penggunaan aplikasi ChatGPT karena aplikasi ini mudah digunakan dan praktis, serta dapat

²⁶ Khairul Marlin et al., “*Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) ChatGPT terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi*”, (Innovative: Journal of Social Science Research, 2023), Vol. 3, No. 6, Hlm. 192.

²⁷ Juniarty Salmi dan Angela Atik Setiyani, “*Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan ChatGPT Di Era Pendidikan 4.0*”, (Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 2023), Vol. 9, No. 19, Hlm. 400.

meningkatkan kualitas, kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan sebagai seorang mahasiswa. Namun di sisi lain, masih ditemukan mahasiswa yang sulit untuk menggunakan aplikasi ChatGPT dan kurangnya motivasi dalam menggunakan aplikasi ini.

Bagi mahasiswa yang kurang mengetahui penggunaan dan fungsi dari aplikasi ChatGPT seperti yang terjadi pada studi literatur sebelumnya, mungkin dapat diberikan pelatihan terkait penjelasan penggunaan aplikasi tersebut. Tujuan dari adanya pelatihan ini untuk memberikan pembelajaran tentang konsep dasar dari aplikasi ChatGPT, memberikan latihan dalam penggunaannya, dan memberikan tata cara dalam mengimplementasikan aplikasi ChatGPT pada tugas perkuliahan. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nuraisyah Annas, Gatot Wijayanto, Didik Cahyono, Muh. Safar, dan Ilham dengan judul *“Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) ChatGPT dan Bard AI sebagai Alat Bantu bagi Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas Perkuliahan”*, yang harus digaris bawahi adalah pelatihan teknis dengan menggunakan aplikasi ChatGPT sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.²⁸ Pelatihan yang dilakukan oleh Annisa Nuraisyah Annas dan teman-temannya dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kemampuan dalam mencari dan menganalisis sebuah informasi, menyusun argumen yang baik, dan dapat mengerjakan tugas kuliah dengan kualitas yang lebih baik. Pada pelatihan ini, mahasiswa juga diharuskan dapat berpikir kritis dan memahami *output* dari penggunaan aplikasi ChatGPT. Dapat dikatakan dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan pemahaman terhadap mahasiswa bahwa aplikasi ChatGPT merupakan bagian dan potensi teknologi, sehingga harus dimanfaatkan dengan bijak dan sebaik mungkin.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh M. Singh dengan judul *“Maintaining The Integrity of The South African University: The Impact of ChatGPT on Plagiarism and Scholarly Writing”* bahwa adanya aplikasi ChatGPT

²⁸ Annisa Nuraisyah Annas et al., *“Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) ChatGPT dan Bard AI sebagai Alat Bantu bagi Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas Perkuliahan”*, (Journal of Human and Education, 2024), Vol. 4, No. 1, Hlm. 332.

justru menjadi sebuah perdebatan di dunia akademis karena dapat membahayakan sekolah dan universitas.²⁹ Konteks dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Singh memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai isu plagiarisme dengan pemanfaatan aplikasi ChatGPT. Aplikasi ini memiliki kemampuan dalam menghasilkan sebuah teks dan gambar, sehingga dapat menghasilkan berbagai karya tulis termasuk sebuah artikel dan makalah penelitian. Tentu hal ini perlu diperhatikan dalam dunia akademik karena hadirnya teknologi semacam ini dapat memberikan dampak pada akademis dan keterampilan yang dimiliki. Pada perguruan tinggi sering kali dosen memberikan penilaian yang cukup menyulitkan bagi mahasiswanya terutama dalam penugasan yang berkaitan dengan penulisan, beberapa dari mereka tidak diajarkan mengenai keterampilan literasi di lingkungannya, sehingga mahasiswa-mahasiswa tersebut menggunakan aplikasi ChatGPT untuk menyalin atau menyontek. Oleh sebab itu, para akademik dan dosen harus turut bertanggung jawab atas tulisan ilmiah yang dibuat oleh mahasiswanya, tentu dengan rancangan penilaian yang lebih kompleks dan menyesuaikan kemampuan mahasiswa yang diajarnya.

Perlu dipahami bahwa penggunaan dan penyalahgunaan aplikasi ChatGPT dalam penulisan akademis memiliki keterkaitan dengan maraknya plagiarisme, sehingga menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Adeeb M. Jarrah, Yousef Wardat dan Patricia Fidalgo dengan judul *“Using ChatGPT in Academic Writing is (Not) a Form of Plagiarism: What does The Literature Say?”* bahwa penggunaan aplikasi ChatGPT harus mengikuti praktik-praktik yang dapat dipertanggungjawabkan agar dapat menegakkan integritas pada akademis.³⁰ Dibalik aplikasi ChatGPT yang dapat memberikan karya tulis seperti yang dijelaskan oleh penelitian sebelumnya bahwa hasil tulisan yang diberikan oleh aplikasi ini justru belum memenuhi standar publikasi jurnal akademis berdasarkan persyaratan yang sudah ditentukan. Dalam hal ini institusi pendidikan memiliki peran dalam mengatur

²⁹ M. Singh, *“Maintaining The Integrity of The South African University: The Impact of ChatGPT on Plagiarism and Scholarly Writing”*, (South African Journal of Higher Education, 2023), Vol. 37, No. 5, Hlm. 203.

³⁰ Adeeb M. Jarrah, Yousef Wardat, dan Patricia Fidalgo, *Op.cit*, Hlm. 4.

penggunaan *Artificial Intelligences* (AI) dengan melakukan kerjasama antara developer AI, peneliti, pendidik, dan pembuat kebijakan guna kontribusi AI di masa depan. Selain itu, institusi pendidikan harus menerapkan kebijakan tersebut dengan tepat, melindungi mahasiswa dari adanya kecurangan dalam penulisan ilmiah yang memanfaatkan AI dan memastikan adanya kesetaraan dalam penggunaan AI, sehingga mahasiswa dapat mengakses perangkat tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Charmaine Bissessar yang berjudul *“to Use or Not ChatGPT and Assistive Artificial Intelligence Tools in Higher Education Institutions? The Modern-Day Conundrum-Students’ and Faculty’s Perspectives”* di Polish University.³¹ Dalam penelitian ini terdapat perbedaan pandangan dalam aplikasi ChatGPT. Aplikasi ini dianggap sebagai alat kecerdasan yang dapat mengganggu proses kegiatan pembelajaran karena berkaitan dengan konsep plagiarisme, dan masalah etika. Terdapat argumen yang lain bahwa kinerja aplikasi ChatGPT dapat dipercaya karena dapat meningkatkan kinerja akademik dan kegiatan produktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa. Di sisi lain, pengaruh sosial menjadi acuan dalam proses pembuatan kebijakan dan prosedur dalam penggunaan aplikasi ChatGPT dengan tujuan untuk menaikkan tingkat kepercayaan antara dosen kepada mahasiswanya. Penelitian ini memberikan beberapa solusi agar tingkat kepercayaan tersebut terjadi. Pertama, dosen dapat membina mahasiswa tersebut dan memberikan kepercayaan. Kedua, para akademis dapat memberikan cara-cara yang kreatif dan inovatif guna menciptakan pemikiran yang kritis dan mahasiswa yang terampil dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Ketiga, memberikan ruang pendapat bagi mahasiswa. Sehingga, aplikasi ChatGPT ini dapat dijadikan refleksi oleh dosen sebagai penilaian kompetensi pembelajaran bagi setiap mahasiswanya.

Masalah plagiarisme di perguruan tinggi menjadi salah satu masalah yang sering kali berubah menjadi cakupan yang besar karena berkaitan dengan adanya kemajuan teknologi dan kemudahan dalam mengakses informasi yang berada di

³¹ Charmaine Bissessar, *“To Use or Not To Use ChatGPT and Assistive Artificial Intelligence Tools in Higher Education Institutions? The Modern-Day Conundrum-Students’ and Faculty’s Perspectives”*, (Equity in Education & Society, 2023), Vol. 0, No. 0, Hlm. 2.

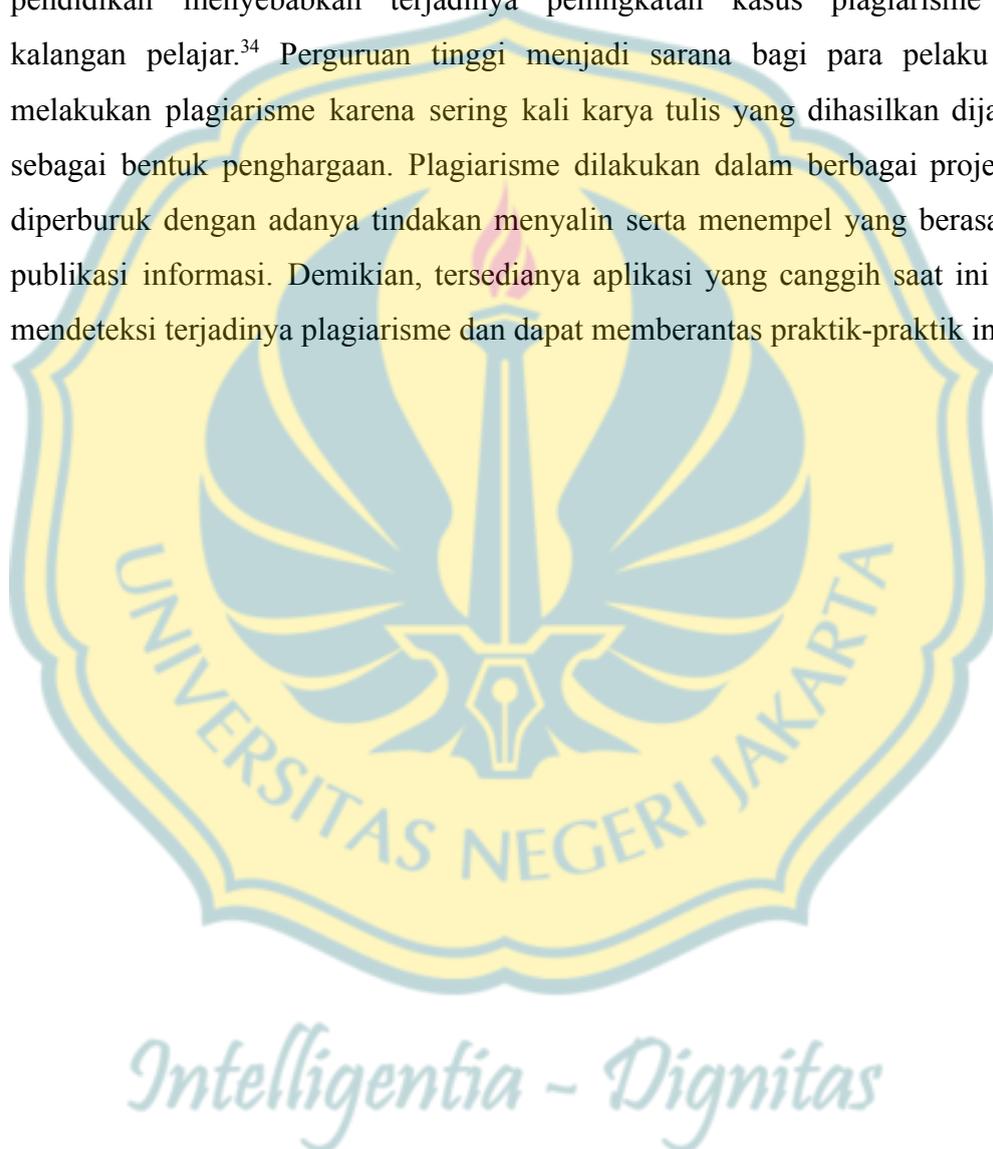
internet. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ichshanova Aelita, Medeshova Nazerke dan Zhenisbayeva Meruyert dengan judul *“Plagiarism Issues Among Undergraduates: A Kazakhstani Perspective”*, membahas permasalahan di kalangan mahasiswa Kazakhstan terkait plagiarisme dan transisi sistem pembelajaran *online*.³² Sebenarnya mahasiswa tersebut memahami kebijakan yang dibuat oleh perguruan tinggi terkait integritas akademik dan plagiarisme. Namun, ditemukan mereka yang minim akan pengetahuan dari plagiarisme itu sendiri dan ketidakpatuhan dalam menerapkan peraturan yang sudah dibuat oleh pihak kampus. Selain itu, banyak dari mereka yang kurang kompeten dalam berbahasa dan keterampilan menulis. Faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi berasal dari internal (individu) dan eksternal (perguruan tinggi). Mahasiswa ingin memperoleh nilai yang memuaskan tetapi tidak didukung dengan kecakapan bahasa yang baik, tugas yang sulit, dan jangka waktu singkat yang diberikan oleh pihak kampus.

Dapat dikatakan bahwa aplikasi ChatGPT berhasil melakukan revolusi dalam bidang pendidikan dengan menciptakan gaya belajar seperti pada umumnya. Hal ini dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rosario Michel Villarreal, Eliseo Vilalta Perdomo, David Ernesto Salinas Navarro, Ricardo Thierry Aguilera dan Flor Silvestre Gerardou dengan judul *“Challenges and Opportunities of Generative AI for Higher Education as Explained by ChatGPT”*.³³ Dalam penelitian ini dijelaskan bagaimana aplikasi ChatGPT menimbulkan kekhawatiran perihal integritas akademik, plagiarisme, dan dampak yang ditimbulkan. Pada kenyataannya aplikasi ChatGPT tidak dapat memenuhi kebutuhan pendidikan baik secara wawasan, analisis kritis, dan bimbingan pada bidang tertentu. Oleh karena itu, seharusnya institusi pendidikan dapat menjadikan aplikasi ChatGPT hanya sebagai sumber informasi tambahan.

³² Ichshanova Aelita, Medeshova Nazerke dan Zhenisbayeva Meruyert, *“Plagiarism Issues Among Undergraduates: A Kazakhstani Perspective”*, (Proceedings of Socioint 2021 8th International Conference on Education and Education of Social Sciences, 2021), Hlm. 342-348.

³³ Rosario Michel Villarreal et al., *“Challenges and Opportunities of Generative AI for Higher Education as Explained by ChatGPT”*, (Education Sciences: 2023), Vol. 13, No. 9, Hlm. 1.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Kamal Mansour Jambi, Imtiaz Hussain Khan dan Muazzam Ahmed Siddiqui dengan judul “*Evaluation of Different Plagiarism Detection Methods: A Fuzzy MCDM Perspective*” bahwa mudahnya akses dalam memperoleh sebuah data yang tersedia di internet dalam konteks pendidikan menyebabkan terjadinya peningkatan kasus plagiarisme pada kalangan pelajar.³⁴ Perguruan tinggi menjadi sarana bagi para pelaku yang melakukan plagiarisme karena sering kali karya tulis yang dihasilkan dijadikan sebagai bentuk penghargaan. Plagiarisme dilakukan dalam berbagai projek dan diperburuk dengan adanya tindakan menyalin serta menempel yang berasal dari publikasi informasi. Demikian, tersedianya aplikasi yang canggih saat ini dapat mendeteksi terjadinya plagiarisme dan dapat memberantas praktik-praktik ini.



³⁴ Kamal Mansour Jambi, Imtiaz Hussain Khan dan Muazzam Ahmed Siddiqui, “*Evaluation of Different Plagiarism Detection Methods: A Fuzzy MCDM Perspective*”, (Journals Applied Sciences, 2022), Vol. 12, No. 9, Hlm. 1.

Tabel 1.2
Tinjauan Penelitian Sejenis

No.	Judul	Sumber Jurnal	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Studi Kasus Penggunaan ChatGPT pada Mahasiswa Di PTKI Lampung	Sugiarto, Suhono Jurnal Al – Qiyam, Vol. 4, No. 2, Hlm. 110-119, December 2023 E-ISSN: 2745-9977 P-ISSN: 2622-092X <i>Journal Homepage</i> http://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam	Kualitatif dengan metode studi kasus	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas penggunaan aplikasi ChatGPT di lingkup mahasiswa secara langsung.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada manfaat dan tantangan dalam penggunaan aplikasi ChatGPT. Selain itu, pada fokus rincian tantangan yang dibahas dari penelitian ini berbeda dengan peneliti karena peneliti membahas terkait plagiarisme yang terjadi di kalangan mahasiswa.
2	Dampak Penggunaan ChatGPT pada Dunia Pendidikan	Afrizal Zein JITU: Jurnal Informatika Utama, Vol. 1, No. 2, Hlm. 19-24, November 2023 DOI: https://doi.org/10.55903/jitu.v1i2.151	Kualitatif dengan metode studi fenomenologis	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas penggunaan aplikasi ChatGPT di lingkup akademik.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada dampak yang dirasakan berdasarkan perspektif akademisi dan dampak yang dijelaskan dalam penelitian ini berbeda dengan dampak yang akan dibahas secara komprehensif oleh peneliti serta adanya perbedaan subjek yang digunakan dalam proses penelitian.
3	Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital	Pontjowulan H.I.A Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies 2023, Vol. 2, No. 2, Hlm. 1-8 ISSN 2964-4798	Penelitian menggunakan studi pustaka atau <i>library research</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas penggunaan aplikasi ChatGPT di ruang lingkup pembelajaran.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada cara penggunaan aplikasi ChatGPT berdasarkan prosedurnya, sedangkan fokus penelitian pada dinamika penggunaan ChatGPT terkait isu plagiarisme di kalangan mahasiswa.

No.	Judul	Sumber Jurnal	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Manfaat dan Tantangan Penggunaan <i>Artificial Intelligences</i> (AI) ChatGPT terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi	<p>Khairul Marlin, Ellen Tantrisna, Budi Mardikawati, Retno Anggraini, Erni Susilawati</p> <p>InnovativeI: Journal Of Social Science Research 2023, Vol. 3, No. 6, Hlm. 5192-5201</p> <p>E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246</p> <p>Situs Web: https://j-innovative.org/index.php/Innovative</p>	Pendekatan kualitatif dengan analisa data deskriptif	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas penggunaan aplikasi ChatGPT pada dunia pendidikan.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada tantangan penerapan aplikasi Chat GPT dalam pendidikan etika dan kompetensi mahasiswa, sedangkan fokus dari penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan aplikasi ChatGPT yang menyebabkan permasalahan plagiarisme di ranah kampus.
5	Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan ChatGPT Di Era Pendidikan 4.0	<p>Juniarty Salmi, Angela Atik Setiyanti</p> <p>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober 2023, Vol. 9, No. 19, Hlm. 399-406</p> <p>DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8403233</p> <p>p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364</p>	Metode kualitatif dengan pendekatan TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas persepsi dari mahasiswa dalam penggunaan ChatGPT di lingkup pendidikan.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada persepsi mahasiswa dalam penggunaan ChatGPT dengan data yang diperoleh berasal dari pengisian G-Form sebagai media guna mengetahui respons dari mahasiswa, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada kasus plagiarisme dengan melakukan wawancara secara langsung.

No.	Judul	Sumber Jurnal	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
6	Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi <i>Artificial Intelligences</i> (AI) ChatGPT dan Bard AI sebagai Alat Bantu bagi Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas Perkuliahan	Annisa Nuraisyah, Annas, Gatot Wijayanto, Didik Cahyono, Muh. Safar, Ilham Journal of Human And Education, Vol. 4, No. 1, Tahun 2024, Hlm. 332-340 E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876 Situs Web: https://jahe.or.id/index.php/jahe/index	Metode pelatihan dan pengumpulan data melalui partisipasi	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas terkait penggunaan aplikasi ChatGPT di lingkup mahasiswa.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berkaitan dengan penggunaan dua aplikasi selain aplikasi ChatGPT yaitu aplikasi Bard AI dengan melihat aplikasi tersebut sebagai media dalam membantu mahasiswa mengerjakan tugas, sedangkan penelitian yang dibahas oleh peneliti terkait dinamika penggunaan ChatGPT dengan studi kasus plagiarisme.
7	Maintaining The Integrity of The South African University: The Impact of ChatGPT on Plagiarism and Scholarly Writing	M. Singh South African Journal of Higher Education, Volume 37, Number 5, Oct 2023, Pages 203-220 https://dx.doi.org/10.20853/37-5-5941 eISSN 1753-5913	Kualitatif dengan pendekatan studi kasus	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah fokus pembahasan terkait dinamika penggunaan ChatGPT terhadap kasus plagiarisme.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini berfokus pada subjek yang diteliti karena penelitian ini menekankan kepada dosen, sedangkan subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah mahasiswanya.
8	Using ChatGPT in Academic Writing is (Not) a Form of Plagiarism: What does The Literature Say?	Adeeb M. Jarrah, Yousef Wardat, Patricia Fidalgo Online Journal of Communication and Media Technologies, 2023, Volume 13, Number 4 e-ISSN: 1986-3497	<i>Systematic Literature Review</i> (SLR)	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah topik yang dibahas berkaitan aplikasi ChatGPT dan kasus plagiarisme dalam lingkup akademis.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah fokus penelitiannya. Pada penelitian ini berkaitan dengan prosedur penulisan ilmiah, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas dinamika kasus plagiarisme yang terjadi pada mahasiswa.

No.	Judul	Sumber Jurnal	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
9	to Use or Not ChatGPT and Assistive Artificial Intelligence Tools in Higher Education Institutions? The Modern-Day Conundrum-Students' and Faculty's Perspectives	Charmaine Bissessar Equity in Education & Society 2023, Vol. 0 (0) 1-13 DOI: 10.1177/27526461231215083	Deskriptif kualitatif fenomenologis studi berdasarkan paradigma interpretif	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas terkait aplikasi ChatGPT di institusi pendidikan.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah pembahasan penelitiannya. Dalam penelitian ini membahas tantangan dan manfaat yang tidak berkaitan dengan masalah yang akan dibahas oleh peneliti yaitu plagiarisme.
10	Plagiarism Issues Among Undergraduate: A Kazakhstani Perspective	Ichshanova Aelita, Medeshova Nazerke, Zhenisbayeva Meruyert Proceedings of Socioint 2021 8th International Conference on Education and Education of Social Sciences 14-15 June, 2021 ISBN: 978-605-06286-2-3	Metode deskriptif dan <i>cross-sectional</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas terkait isu plagiarisme di lingkungan mahasiswa.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah metode penelitian yang digunakan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi ChatGPT.
11	Challenges and Opportunities of Generative AI for Higher Education as Explained by ChatGPT	Rosario Michel-Villarreal, Eliseo Vilalta-Perdomo, David Ernesto Salinas-Navarro, Ricardo Thierry-Aguilera, Flor Silvestre Gerardou Educ. Sci. 2023, Vol. 13 (9), 856 https://doi.org/10.3390/educsci130908	Penelitian etnografi	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas aplikasi ChatGPT di lingkup pendidikan.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini menjelaskan mengenai tantangan dan peluang dari AI dengan spesifikasi penggunaan aplikasi ChatGPT, sedangkan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti mengenai dinamika penggunaan aplikasi ChatGPT dengan studi kasus plagiarisme.

No.	Judul	Sumber Jurnal	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		56			
12	Evaluation of Different Plagiarism Detection Methods: A Fuzzy MCDM Perspective	Kamal Mansour Jambi, Imtiaz Hussain Khan, Muazzam Ahmed Siddiqui Journals Applied Sciences, Vol. 12 (9), 4580 https://doi.org/10.3390/app12094580	Metode <i>Fuzzy Multi Criteria Decision Making</i> (FMCDM)	Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas plagiarisme di lingkup akademik.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini menjelaskan mengenai evaluasi dari program perangkat lunak pendeteksi plagiarisme dan tidak berkaitan dengan perangkat lunak yang dibahas oleh peneliti yaitu aplikasi ChatGPT.

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti, 2024

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence (AI) merupakan representasi dari teknologi yang mengalami perkembangan begitu pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan pada setiap aspek kehidupan masyarakat masa kini. AI atau kecerdasan buatan adalah bagian dari ilmu komputer dengan teknologi mesin pintar (*smart machine*) yang digunakan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang rumit dan digunakan sesuai dengan arahan dari penggunanya.³⁵ Teknologi ini dapat membantu penggunanya dalam mencari hal-hal yang dibutuhkan melalui perintah yang dimasukkan ke dalam mesin. Selanjutnya, mesin tersebut akan membaca perintah yang diberikan, sehingga menghasilkan sebuah algoritma dengan membentuk suatu sistem. Dalam hal ini, AI memiliki kemampuan untuk mempelajari kebiasaan dari setiap penggunanya agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

³⁵ Manerep Pasaribu dan Albert Widjaja, *Kajian Akademis & Praktik Artificial Intelligence Perspektif Manajemen Strategis*, (Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2022), Hlm. 1.

Menurut John McCarthy sekaligus pencetus istilah *Artificial Intelligence*, ia mendefinisikan AI sebagai “*the science and engineering of making intelligent machines, especially intelligent computer programs*”, yaitu AI dapat membuat sebuah program komputer menjadi lebih cerdas. Adapun menurut Merriam-Webster, AI adalah “*a branch of computer science dealing with the simulation of intelligent behavior in computers*” dan “*the capability of a machine to imitate intelligent human behaviour*”, dikatakan bahwa AI merupakan bagian dari ilmu komputer yang mampu meniru kebiasaan dan bernalar layaknya manusia.³⁶ Memiliki kapabilitas yang luas serta dilandasi dengan fungsionalitas digital menjadikan teknologi ini sebagai alat yang dapat membantu manusia dalam berpikir dan bertindak. Selain itu, teknologi ini juga menggambarkan adanya kombinasi antara manusia dengan mesin yang saling berhubungan.

Namun, tidak semua mesin secara otomatis adalah bagian dari teknologi AI karena terdapat indikator yang harus diperhatikan dan dipenuhi. Melalui *Turing Test* yang dikenalkan sekitar tahun 1950-an yaitu “*imitation game*” mensimulasikan tiga pemain yang terdiri dari *Computer (Player A)*, *Human Responder (Player B)*, dan *Interrogator (Player C)*.³⁷ Tes ini ditujukan untuk menentukan mesin tersebut memiliki kecerdasan seperti manusia atau tidak. Alan Turing merupakan sosok yang mengenalkan tes ini melalui pendekatan *theorem-proving* dan *genetic algorithm*.³⁸ Pendekatan dalam *Turing Test* digunakan sebagai pemecah suatu masalah dan membantu untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

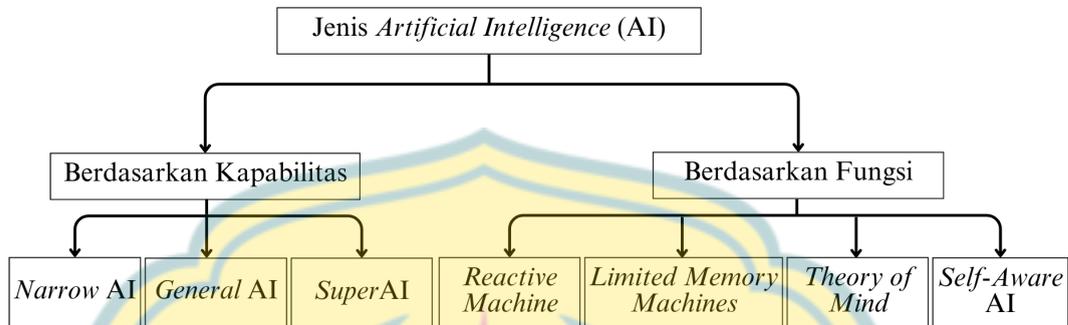
Intelligentia - Dignitas

³⁶ *Ibid.*, Hlm. 3.

³⁷ Nove E. Variant Anna dan Dessy Harisanty, *Aplikasi Artificial Intelligence untuk Perpustakaan*, (Jawa Timur: Airlangga University Press, 2022), Hlm. 3-4.

³⁸ B. Jack Copeland, *The Turing Test The Elusive Standard of Artificial Intelligence*, (USA: Kluwer Academic Publishers, 2003), Hlm. 519-520.

Bagan 1.1 Jenis-Jenis AI



Sumber: https://tanyadigital.com/artificial-intelligence-adalah/#google_vignette, 2022

Bagan di atas menunjukkan bahwa AI dibagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan kapabilitas dan fungsi yang terbagi lagi dalam beberapa bagian.³⁹ Secara kapabilitas terdapat *Narrow AI*, *General AI*, dan *Super AI*. *Narrow AI* atau *Weak AI* adalah jenis AI yang berfokus pada tugas spesifik dalam suatu aplikasi dengan cakupan yang sempit, sehingga terdapat kelemahan tertentu. *General AI*, merupakan jenis AI yang dapat menyelesaikan tugas tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi. Berbeda dari kedua AI yang telah disebutkan, *Super AI* dengan istilah *Artificial General Intelligence (AGI)* dan *Artificial Super Intelligence (ASI)* adalah jenis AI yang menyerupai manusia, memiliki kesadaran diri, mampu memecahkan masalah, dan dapat menyusun perencanaan.

Selanjutnya, berdasarkan fungsinya terdapat empat jenis AI, yaitu *Reactive Machine*, *Limited Memory Machine*, *Theory of Mind*, dan *Self-Aware AI*. *Reactive Machine* merupakan jenis AI yang akan bekerja ketika digunakan dan tidak memiliki kemampuan untuk menyimpan sebuah informasi. *Limited Memory Machine* yaitu jenis AI yang difungsikan untuk menyimpan data dengan waktu yang terbatas. *Theory of Mind*, jenis AI yang mampu memahami perasaan manusia dan menjalin interaksi terhadap manusia. *Self-Aware AI* adalah jenis AI

³⁹ Yansens Charles, "Apa Itu Artificial Intelligence (AI)? Cara Kerja, Komponen, Jenis, Tujuan", diakses dari https://tanyadigital.com/artificial-intelligence-adalah/#google_vignette, pada tanggal 7 Juli 2024.

dengan sistem yang diciptakan agar lebih pintar dari manusia. Jenis-jenis kecerdasan buatan tersebut dikonsepsikan dengan mempertimbangkan kebutuhan dari setiap aspek masyarakat dan masa yang akan datang. Oleh sebab itu, hadirnya AI memiliki pengaruh penting terhadap kehidupan manusia, khususnya bagi para pengguna.

Adapun komponen-komponen penting penyusun AI, antara lain *Machine Learning*, *Deep Learning*, *Neural Network*, *Natural Language Processing*, *Computer Vision*, dan *Cognitive Computing*.⁴⁰ *Machine Learning* merupakan aplikasi AI yang mampu untuk mempelajari performa tanpa pemrograman eksplisit. Dalam *Machine Learning* terdapat teknik statistika yang digunakan untuk mengolah dua jenis data yaitu data *training* dan data *testing*.⁴¹ Makanya, *machine learning* dikenal sebagai AI yang memiliki beraneka ragam algoritma dan mengharuskan untuk melakukan prediksi, klasifikasi, dan *clustering* pada data. *Deep Learning* termasuk bagian dari *Machine Learning* yang mengolah data dengan sebuah jaringan saraf tiruan dan biasanya komponen AI ini digunakan untuk data berbasis teks, suara, dan citra. *Neural Network* adalah sistem AI yang proses kerjanya seperti otak manusia dan memungkinkan terjadinya pemahaman secara mendalam. *Cognitive Computing* yaitu cara berpikir mesin layaknya manusia, melalui tiruan dan interaksi antara mesin dengan manusia diharapkan terciptanya kemampuan AI dalam memaknai bahasa manusia. *Natural Language Processing*, komponen yang mengharuskan kecerdasan buatan untuk berpikir dan bertindak seperti manusia mulai dari proses pemahaman, penafsiran, hingga menghasilkan bahasa dan ucapan. *Computer Vision*, proses pembelajaran dan identifikasi pada sebuah data dalam bentuk grafik, tabel, gambar, video, dan lain-lain.

Berbagai jenis komponen tersebut memiliki keterkaitan yang membentuk AI berdasarkan fungsi dan kebutuhan dari para pengguna, serta *output* yang diberikan layaknya seperti kemampuan manusia. Hal ini berkaitan dengan tujuan

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Wahyudi Setiawan, *Deep Learning Menggunakan Convolutional Neural Network Teori dan Aplikasi*, (Malang: MNC Publishing, 2020), Hlm. 1-3.

dari terciptanya AI, antara lain: (1) menciptakan mesin pintar untuk membantu pekerjaan dan mengatasi permasalahan yang kerap terjadi, (2) memahami kecerdasan buatan yang hidup berdampingan dengan kondisi masa kini, (3) memberikan efisiensi dan efektivitas waktu, (4) memudahkan pengguna dalam menentukan sebuah keputusan. Demikian, keberadaan AI saat ini dapat memberikan manfaat sekaligus mengajarkan para pengguna agar bijak dalam menggunakan AI. Di sisi lain, AI juga memberikan berbagai dampak seperti menggeser posisi manusia dalam beberapa aspek, menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi, serta memicu adanya perubahan dan adaptasi terkait keberadaan AI.

1.6.2 Aplikasi ChatGPT

Aplikasi ChatGPT termasuk perangkat lunak yang berbentuk chatbot dengan menyajikan informasi berbasis kecerdasan buatan berdasarkan pencarian dari pengguna. Saat ini penggunaan aplikasi ChatGPT sangat masif sehingga mudah ditemukan dalam berbagai aspek, terutama di bidang pendidikan. Aplikasi ChatGPT difungsikan untuk memudahkan para pengguna ketika mencari sebuah informasi dalam bentuk teks. Berdasarkan pencarian yang diinput oleh para pengguna, maka terdapat sebuah algoritma yang membentuk kata kunci sejenis. Oleh sebab itu, ketika pengguna memasukkan kalimat pertanyaan atau pernyataan, aplikasi ChatGPT akan memberikan tanggapan yang relevan. Hal ini berkaitan dengan keberadaan aplikasi ChatGPT yang memberikan manfaat bagi setiap penggunanya terutama dalam pembuatan tulisan, tetapi sering kali terdapat oknum yang melakukan plagiaris dengan meniru tulisan orang lain melalui sistem aplikasi ChatGPT.⁴²

Aplikasi ChatGPT didirikan oleh OpenAI, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi AI dengan menciptakan berbagai produk yang berkaitan dengan kecerdasan mesin. Resmi rilis, menjadikan aplikasi ChatGPT sebagai teknologi yang membantu pekerjaan manusia dalam sehari-hari.

⁴² Benediktus Berlian Ade Pratama, Vemus Cakrawala Biru, et al., *Deteksi dan Antisipasi ChatGPT dalam Perkuliahan*, (Semarang: Siega Publisher, 2023), Hlm. 21-22.

Umumnya terdapat perbedaan antara aplikasi ChatGPT dengan jenis aplikasi chatbot yang lain karena sistem yang digunakan memiliki pemahaman lebih dalam terkait informasi yang akan diberikan dan lebih dari 90 bahasa telah dipelajari.⁴³ Selain itu, aplikasi kecerdasan buatan ini mudah untuk digunakan dan dapat memberikan informasi secara cepat. Hal inilah yang mendorong perkembangan aplikasi ChatGPT sangat pesat. Berdasarkan jenis AI yang digunakan, aplikasi ChatGPT menggunakan *Deep Learning* dan *Neural Network* sebagai metode dalam mempelajari pola dan struktur data yang dimasukkan oleh pengguna, sehingga terbentuk adanya interaksi antara pengguna dengan aplikasi tersebut.

Kemampuan yang dimiliki oleh aplikasi ChatGPT menimbulkan berbagai pro dan kontra dalam implementasinya. Pada konteks ini, aplikasi ChatGPT dapat memberikan manfaat maupun bahaya bagi para pengguna. Melalui aplikasi ChatGPT, para pengguna dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dengan mudah secara cepat dan efisien. Adanya aplikasi ini juga memberikan kesempatan bagi para pengguna untuk menyalurkan ide kreativitas dan produktivitasnya sebab aplikasi ChatGPT memiliki kapasitas dalam menyumbang berbagai inspirasi yang dibutuhkan. Akan tetapi, ada kondisi dimana aplikasi ChatGPT tidak dapat memberikan informasi yang tepat karena terkadang teks yang ditampilkan mengandung bias.⁴⁴ Maka dari itu dalam penggunaan aplikasi ChatGPT terdapat hal yang harus diperhatikan, seperti keamanan data pribadi, kredibilitas informasi yang diberikan, dan pemahaman terhadap informasi tersebut. Timbulnya dilema dalam pemanfaatan aplikasi ChatGPT sukar untuk dihindari, sehingga perlu adanya solusi dan tindakan yang tepat bagi pengguna.

1.6.3 Digital Native Generation

Pada tahun 2001, Marc Prensky mencetuskan sebuah istilah yang dikenal dengan *digital native generation*. Istilah ini diperkenalkan kepada generasi yang

⁴³ *Ibid.*, Hlm. 25.

⁴⁴ Misnawati, “*ChatGPT: Keuntungan, Risiko, dan Penggunaan Bijak dalam Era Kecerdasan Buatan*”, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau), 2023), Vol. 2, No. 1, Hlm. 59.

lahir bersamaan dengan perkembangan teknologi digital. Generasi ini mampu memahami dan mengimplementasikan teknologi dengan cepat. Hal tersebut terlihat pada pemakaian komputer dan menjadikan teknologi bagian yang telah melekat dalam kehidupannya. *Digital native generation* identik dengan adanya internet dan konten yang terhubung pada media sosial.⁴⁵ Tidak mengherankan jika kini setiap individu mempunyai alat komunikasi digital dan perangkat pendukung lainnya untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Terdapat juga berbagai produk digital yang dapat dipilih dan digunakan oleh individu dengan menyesuaikan kebutuhan masing-masing.

Kondisi ini menandakan bahwa *digital native generation* melahirkan individu yang terbuka terhadap pesatnya perkembangan digital dan interaksi secara luas. Selain itu, individu di era ini dapat disebut sebagai manusia modern karena teknologi yang muncul mampu memberikan responsif bagi setiap penggunaannya. Oleh karena itu, *digital native generation* cenderung memiliki keinginan dalam memperoleh data dengan mudah dan ringkas.⁴⁶ Pada konteks ini, pengguna aplikasi ChatGPT adalah gambaran sekaligus bagian dari *digital native generation*. Tampak dengan adanya aplikasi ChatGPT informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dalam waktu bersamaan tanpa perlu mencari sumber lain.

Dalam *digital native generation*, produk digital seperti aplikasi ChatGPT yang beredar memiliki pasarnya melalui layanan yang ditawarkan. Sebagai generasi yang menjadi bagian di dalamnya, tidak lepas dari pilihan-pilihan tersebut. Akhirnya ruang interaksi digital telah mengarahkan generasi ini terhadap sesuatu yang tidak nyata justru memiliki pengaruh terhadap kehidupan mereka. Melalui ini, setiap individu diharapkan memiliki kendali atas realitas nyata dan maya agar menghindari ketergantungan pada dunia digital, tetapi juga tidak tertinggal pada perkembangan teknologi.

⁴⁵ Riana Mardina, “*Literasi Digital bagi Generasi Digital Natives*”, (Prosiding Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif Di Era Digital, 2017), Hlm. 3.

⁴⁶ Siana Halim, Dian Wulandari, Demmy Kasih, Felecia, dan Ingrid, “*Library for The Digital Natives Generation: What to Do?*”, (Record and Library Journal, 2016), Vol. 2, No. 1, Hlm. 59.

1.6.4 Plagiarisme melalui Aplikasi ChatGPT

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), plagiarisme merupakan tindakan penjiplakan yang melanggar hak cipta. Adapun plagiat adalah pengambilan karangan orang lain dan menganggap karangan tersebut sebagai milik pribadi, bagi pelaku yang melakukan tindakan tersebut disebut sebagai plagiator. Berdasarkan definisinya, plagiarisme termasuk tindakan yang melanggar hak cipta dan etika karena merugikan orang lain, serta mengambil ide orisinal dari keabsahan sebuah karangan. Biasanya, plagiarisme berkaitan dengan kegiatan menulis dan dianggap tidak memberikan kemajuan pada ilmu pengetahuan.⁴⁷ Hal ini karena plagiarisme cenderung mengulang sebuah karangan yang sudah ada tanpa memberikan kontribusi terbaru. Terjadinya plagiarisme memberikan peringatan bahwa perlu adanya tindakan secara preventif dan kuratif dengan tujuan untuk mencegah dan memberikan pemahaman terkait tindakan plagiarisme. Para pelaku sering kali tidak memahami makna dari plagiarisme, maka dari itu terdapat beberapa jenis plagiarisme menurut turnitin yaitu *Clone*, *CTRL-C*, *Find Replace*, *Aggregation*, dan *Re-tweet*.⁴⁸ Di sisi lain, adanya kemajuan teknologi juga memberikan peluang bagi para pelaku untuk melakukan tindakan plagiarisme dengan memanfaatkan dunia maya (*cyber cheat*), sehingga sulit untuk melihat keaslian dari sebuah karangan.

Dalam hal ini, kehadiran aplikasi ChatGPT memberikan pengaruh yang signifikan bagi para penggunanya. Kondisi ini berkaitan dengan sikap para pengguna dalam memanfaatkan aplikasi ChatGPT sebagai media untuk mencari informasi yang diperlukan. Oleh sebab itu, terkadang ditemukan oknum yang menyalahgunakan aplikasi ChatGPT dengan cara mengutip informasi yang diperoleh tanpa mencantumkan sumber yang jelas dan tidak mengadaptasi kembali. Fenomena plagiarisme melalui aplikasi ChatGPT ini menjadi pembahasan penting karena menimbulkan berbagai sudut pandang. Terdapat argumen yang menyatakan bahwa bentuk plagiarisme melalui aplikasi ChatGPT

⁴⁷ Etty Indriati et al., *Strategi Hindari Plagiarisme*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), Hlm. 2.

⁴⁸ *Ibid.*, Hlm. 108.

dapat terjadi jika tidak meletakkan kutipan dan atribusi yang tepat. Sebaliknya, jika pengguna mengelola kembali informasi yang diberikan oleh aplikasi ChatGPT maka tindakan plagiarisme dapat dihindari.

Sementara itu, terdapat dampak yang dirasakan langsung oleh para pelaku plagiarisme tersebut, antara lain adanya konflik di dalam diri yang dapat menghambat segala aktivitas mereka dan hilangnya ruang untuk mengungkapkan ide kreativitas, berpikir kritis, serta menetapkan sebuah keputusan. Pada dasarnya, terdapat motif yang melatarbelakangi terjadinya tindakan plagiarisme tersebut terjadi seperti ketidaktegasan peraturan yang berlaku mengenai plagiat, kurangnya pengetahuan tentang plagiat, lupa untuk menyertakan sumber asal, dan lain sebagainya. Dengan itu, para pengguna aplikasi ChatGPT harus lebih cermat dalam menggunakan dan memahami makna dari plagiarisme.

1.6.5 Actor-Network Theory

Actor-Network Theory (ANT) yang dikemukakan oleh Bruno Latour menekankan pada objek dan subjek serta manusia dan non-manusia yang terhubung dalam suatu jaringan kompleks. Fungsi dari teori ini adalah menghubungkan elemen-elemen yang saling berpengaruh dan terbentuk dalam sebuah jaringan. Pada karyanya yang berjudul "*We Have Never Been Modern*", ia berpendapat bahwa terjadinya modernisasi dapat memberikan perbedaan antara manusia dan non-manusia.⁴⁹ Hal ini sejalan dengan pemahaman masyarakat terhadap teknologi sebagai kekuasaan instrumental, maka dari itu perlu adanya ruang bagi objek non-manusia yang berasal dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Melalui praktik sehari-hari, Latour mencoba untuk melihat hubungan antara pengetahuan dengan teknologi. Hal ini diungkapkan melalui pemikirannya mengenai '*decentering*' yaitu penjelasan pada aktor dalam jaringan.⁵⁰ Bahwa keberadaan objek non-manusia dapat menyebabkan manusia mengalami

⁴⁹ Bruno Latour, *We Have Never Been Modern Translated by Catherine Porter*, (United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 1993).

⁵⁰ Wahyu Budi Nugroho, "*Actor Network Theory Bruno Latour*", diakses dari <https://www.sanglah-institute.org/2022/07/actor-network-theory-bruno-latour.html>, pada tanggal 24 Juli 2024.

ketergantungan dan sulit untuk dipisahkan. Selain itu, hubungan antara manusia dengan non-manusia ini juga memberikan dampak yang signifikan. Oleh sebab itu, kondisi ini menggambarkan secara tidak langsung bahwa objek non-manusia memiliki keterkaitan dengan kehidupan manusia.

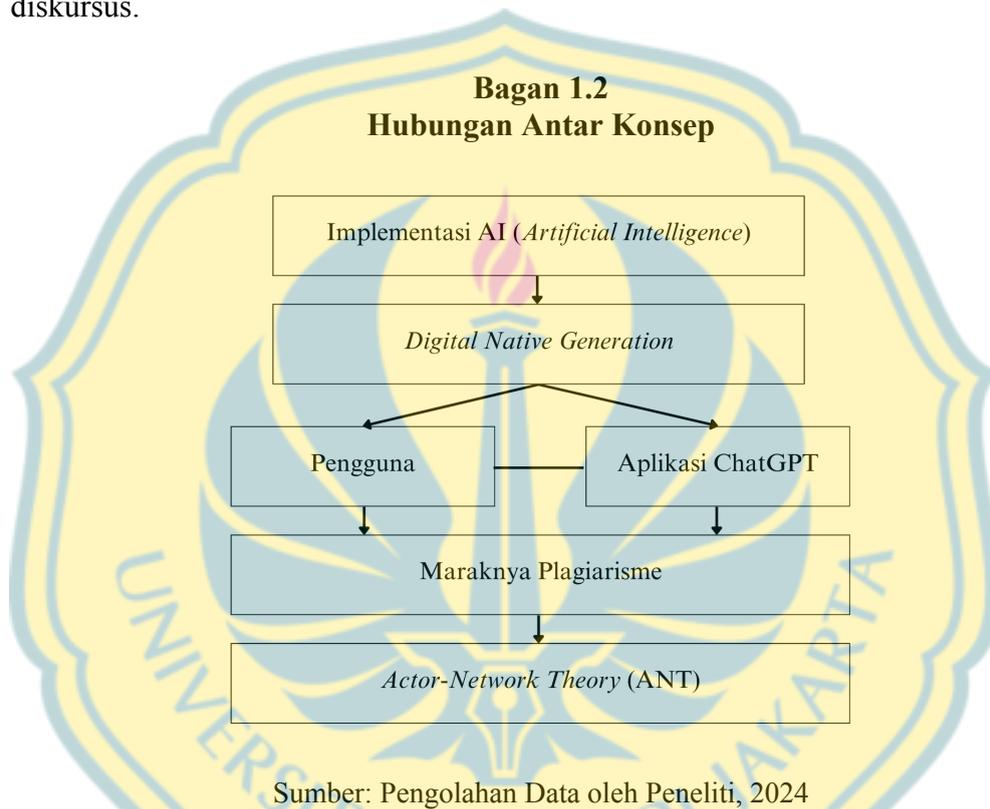
Adapun pandangan Latour bahwa objek non-manusia merupakan ‘aktor’ yang berperan dalam terciptanya interaksi sosial. Aktor dalam teori ini merupakan gabungan dari benda, identitas, relasi, dan tulisan yang membentuk sebuah simbolis, sehingga jaringan yang tercipta dalam interaksi tersebut beragam. Pada *Actor-Network Theory* (ANT), aktor yang bertindak disebut sebagai ‘actant’ yaitu individu atau kelompok yang terhimpun dalam sebuah jaringan.⁵¹ Actant dalam jaringan tersebut memberikan peluang bagi mereka untuk melakukan pelabelan atas identitas serta tujuan dari tindakan yang dilakukan. Selain itu, *Actor-Network Theory* (ANT) melihat unsur-unsur penting dalam jaringan yang menjadikannya sebagai landasan dalam memahami struktur, yaitu realitas sosial sebagai jaringan melibatkan manusia dan non-manusia, baik manusia maupun non-manusia tidak memiliki keutamaan dalam menjaga stabilitas realitas sosial, dan dalam pandangan relasi antara manusia maupun non-manusia adalah hasil dari terbentuknya jaringan yang bersifat heterogen.

Berdasarkan analisis Michel Callon, keadaan tersebut dapat dilihat melalui empat tahap jaringan sosio-teknis, antara lain *Problematization*, *Interessement*, *Enrolment*, dan *Mobilization*.⁵² *Problematization*, aktor merumuskan pokok persoalan penting yang menimbulkan berbagai persepsi dari setiap aktor. Permasalahan ini perlu dibahas karena memiliki keterkaitan dan dampak signifikan bagi para aktor yang terlibat dalam sebuah jaringan. *Interessement*, pada tahap ini aktor memiliki kebebasan untuk menerima, menolak, atau memberikan pengaruh bagi aktor lain dalam pokok persoalan yang dikaji. *Enrolment*, aktor mulai terlibat dan tertarik untuk memecahkan persoalan yang

⁵¹ George Ritzer, *Encyclopedia of Social Theory*, (United States of America: Sage Publications, 2005), Hlm. 1-2.

⁵² Elsa Destriapani, Sarwititi Sarwoprasodjo, dan Dwi Sadono, “Pemanfaatan Website Desa untuk Pembangunan: Perspektif Actor-Network Theory”, (Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan, 2021), Vol. 09, No. 03.

dibahas dengan mempertimbangkan kemampuan dan peran yang dimiliki. *Mobilization*, tahap ini menggambarkan kekuatan aktor yang sudah terbentuk dalam sebuah jaringan. Dari tahap-tahap ini dapat disimpulkan bahwa untuk membentuk sebuah jaringan perlu adanya keterlibatan para aktor dan pembahasan diskursus.



Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk menghubungkan antar konsep dengan menggunakan *Actor-Network Theory* (ANT) sebagai penopang konsep-konsep di atas. Fokus pada penelitian ini merujuk pada implementasi AI pada aplikasi ChatGPT dengan maraknya kasus plagiarisme. Aplikasi ChatGPT menjadi salah satu aplikasi kecerdasan AI yang cukup ramai dibicarakan dan digunakan oleh masyarakat umum, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka termasuk bagian dari *digital native generation*. Fitur yang diberikan dapat membantu pengguna dalam mengerjakan sesuatu atau sekedar untuk mencari informasi. Adanya beragam tujuan dari penggunaan aplikasi ini, menghasilkan berbagai dampak dan manfaat yang diperoleh bagi pengguna. Akan tetapi, timbul sebuah permasalahan penting terkait tindakan penyalahgunaan aplikasi ChatGPT. Masalah ini hadir karena melihat beberapa konteks, antara lain cara pengguna

dalam memakai aplikasi ChatGPT, pemahaman terhadap ketentuan yang berlaku baik secara tersirat maupun tersurat, dan keterlibatan pihak-pihak tertentu yang memberikan pengaruh bagi pengguna. Dengan ini, peneliti akan memahami bagaimana jaringan aktor (manusia dan non-manusia) membentuk sebuah jaringan melalui pemanfaatan teknologi AI berbasis chatbot yaitu aplikasi ChatGPT.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus sebagai acuan. Kualitatif merupakan pendekatan yang dilandasi filsafat postpositivisme yang objeknya bersifat alamiah dan peran peneliti dalam penelitian sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan analisis data yang bersifat induktif. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dari penelitian lebih menekankan pada makna.⁵³ Data dalam penelitian bersifat deskriptif analitik karena berasal dari pengamatan, wawancara, pengambilan gambar, analisis dokumen, dan catatan lapangan.⁵⁴ Adanya penggunaan metode ini menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam mendeskripsikan fenomena penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT yang berkaitan dengan masalah plagiarisme. Proses pengumpulan data pada penelitian ini berupa tulisan serta lisan yang berasal dari subjek dan sumber lain melalui wawancara secara mendalam dan melakukan tinjauan literatur.

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti di Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Jalan Rawamangun Muka No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur, Jakarta 13220. Universitas Negeri Jakarta merupakan

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), Hlm. 18.

⁵⁴ Salim dan Syahrums, *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), Hlm. 29.

salah satu kampus di Kota Jakarta, Indonesia yang sebelumnya bernama Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jakarta (IKIP Jakarta) dan sudah berdiri sejak tahun 1964.

Alasan penelitian ini dilakukan di UNJ karena observasi dan pra-survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa FISH dan FMIPA adalah pengguna aktif dari aplikasi ChatGPT. Selain itu, peneliti hendak mengamati terkait perbedaan penggunaan aplikasi ChatGPT pada mahasiswa FMIPA yang berfokus pada ilmu eksak dan FISH yang berfokus pada ilmu non-eksak. Inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk menganalisis penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT secara mendalam. Penggunaan aplikasi ChatGPT sejalan dengan kondisi mahasiswa saat ini yang merupakan bagian dari masyarakat digital. Masuknya AI pada ranah akademik dapat memberikan dampak sekaligus memengaruhi tindakan seseorang dalam menggunakannya. Penelitian dengan informan utama dilakukan oleh peneliti melalui wawancara pada 23-28 September 2024 guna memperoleh informasi terkait tindakan penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT dengan munculnya kasus plagiarisme di lingkup kampus.

1.7.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif subjek yang diteliti disebut informan yang bertujuan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti, maka dari itu informan harus dijelaskan secara rinci, seperti usia, jenis kelamin, agama, pekerjaan, tingkat pendidikan dan status di masyarakat. Informan pada metode kualitatif bersifat *purposive* yaitu harus sesuai dengan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, sehingga informan yang diperoleh harus berkualitas, kredibilitas, dan kaya akan informasi.

Dari penjelasan tersebut, peneliti melakukan wawancara pada lima mahasiswa FMIPA dan lima mahasiswa FISH UNJ selaku pengguna aplikasi ChatGPT dalam aktivitas pembelajarannya. Di samping itu informan dalam penelitian ini menyesuaikan kriteria yang ditetapkan yaitu mahasiswa FMIPA dan

FISH dari angkatan 2021-2023 sebagai pengguna aktif aplikasi ChatGPT. Adapun sebelum melakukan turun lapangan peneliti sudah mempersiapkan alat tulis dan perangkat pendukung seperti *smartphone* untuk mendata informasi yang diperoleh, serta mengumpulkan data sekunder untuk memvalidasi data yang didapatkan guna meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan data dari informasi yang disampaikan oleh setiap informan.

1.7.4 Peran Peneliti

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai partisipan dan pengamat partisipan agar memahami apa yang dialami oleh informan, serta menggali informasi yang dibutuhkan. Peneliti juga terlibat langsung saat proses wawancara untuk menganalisis fenomena penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT yang berkaitan dengan maraknya plagiarisme di lingkup kampus. Dalam menunjang proses wawancara yang dilakukan, peneliti menggunakan alat tulis, aplikasi Voice Recorder, dan Google Docs yang berada di *smartphone* dan laptop, serta aplikasi Google Meeting. Adapun pada proses pengumpulan data, peneliti mencari informan melalui Google Form Survei Pra-Penelitian yang telah diisi oleh informan dengan menyertakan ketersediaan wawancara secara mendalam.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan saat proses pengumpulan data yaitu instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data karena hal ini dapat memengaruhi kualitas dari data yang diperoleh.⁵⁵ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui *setting*, sumber, dan cara. *Setting*, data diperoleh peneliti berasal dari lingkungan kampus UNJ dengan mencari informan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. *Sumber*, peneliti membagi dua jenis sumber data yang dibutuhkan yaitu data primer dan data sekunder. *Cara*, peneliti melakukan kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperdalam data penelitian. Berikut, penjelasan metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini:

⁵⁵ Sugiyono, *Loc. cit.* Hlm. 194.

1. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data yang digunakan dalam mengungkapkan sebuah makna pada suatu kejadian, serta mengamati objek yang diteliti.⁵⁶ Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi melalui Google Form Survei Pra-Penelitian yang terdiri dari 10 pertanyaan dan secara tersamar, sehingga beberapa informan tidak mengetahui bahwa mereka sedang diteliti. Dalam observasi ini, peneliti berperan sebagai observer atau pengamat terhadap sesuatu yang berkaitan dengan objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui lokasi penelitian yaitu di UNJ yang merupakan kampus dari informan dalam menempuh pendidikan. Peneliti juga melakukan pengamatan secara langsung terkait aktivitas mahasiswa FIS dan FMIPA dalam menggunakan aplikasi ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai studi pendahuluan dalam menemukan permasalahan yang diteliti secara mendalam.⁵⁷ Dalam wawancara terdapat berbagai macam informasi yang diterima oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk membangun suasana yang akrab antara peneliti sebagai pewawancara dengan informan yang diwawancarai agar tidak ada batas. Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara *online* dan tatap muka dengan menyesuaikan kondisi dari setiap informan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan berbagai macam, seperti tulisan, foto, video, rekam suara, dan rekam wawancara yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti. Dalam hal

⁵⁶ Salim dan Syahrums, *Loc.cit.* Hlm. 114.

⁵⁷ Sugiyono, *Loc. cit.* Hlm. 195.

ini, dokumentasi menjadi pelengkap dari teknik observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Teknik dokumentasi digunakan sebagai penguat kredibilitas dari data yang diperoleh oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi dengan informan dalam bentuk foto dan rekam suara.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya untuk mencari dan menyusun data secara sistematis yang bersumber dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian lainnya, sehingga dapat menentukan sebuah kesimpulan yang dipahami. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu metode deskriptif analitik dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dalam bentuk kata-kata dan gambar. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis data penelitian ini:

1. Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data menjadi kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti. Data tersebut berasal dari kegiatan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau menggabungkan ketiga kegiatan tersebut (triangulasi). Pengumpulan data tersebut dapat dilakukan berhari-hari bahkan berbulan-bulan agar sehingga memperoleh data yang kaya dan bervariasi.⁵⁸ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dibantu dengan fitur yang terdapat di *smartphone* dan laptop berupa rekaman dan tulisan yang disimpan dalam sebuah folder.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah analisis data yang dilakukan dengan cara merangkum dan meninjau hal yang pokok untuk diidentifikasi ke dalam pola dan tema, serta membuang data yang tidak diperlukan.⁵⁹ Analisis data ini memberikan gambaran yang jelas dari data yang

⁵⁸ *Ibid.*, Hlm. 322.

⁵⁹ *Ibid.*, Hlm. 323.

diperoleh dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *smartphone* dan laptop untuk membantu mereduksi data dengan memberikan kode-kode pada aspek data yang didapatkan.

3. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti uraian, bagan, tabel, diagram, dan sejenisnya. Tujuan dari penyajian data ini untuk memudahkan peneliti dalam memahami dan merencanakan data yang telah diperoleh di lapangan. Penyajian data pada penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan terkait fenomena yang diteliti oleh peneliti melalui berbagai sajian data berupa tabel, bagan, dan uraian.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi menjadi suatu komponen penting dalam analisis data. Membuat suatu kesimpulan harus didukung dengan data yang valid dan konsisten, sehingga kesimpulan tersebut memiliki kredibilitas. Kesimpulan dalam penelitian ditujukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti. Oleh karena itu, diharapkan kesimpulan pada penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan gambaran terkait fenomena yang diangkat karena berhubungan dengan perkembangan teknologi di masa mendatang.

1.7.7 Triangulasi Data

Triangulasi dilakukan untuk melakukan uji kredibilitas saat pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan waktu dengan menggabungkan data yang telah tersedia. Tujuan dari triangulasi adalah menekankan pada pemahaman dari peneliti terhadap suatu temuan yang diperoleh. Terdapat jenis-jenis triangulasi data yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi berdasarkan waktu. Pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan

adalah triangulasi sumber yang diperoleh melalui wawancara bersama Bapak Herianto, MT selaku Dosen Universitas Darma Persada yang mengampu perkuliahan *Artificial Intelligence (AI)* dan *Machine Learning (ML)*. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbandingan data yang berasal dari informan utama dan triangulasi sumber.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam bentuk skripsi dengan menggunakan metode penelitian dengan menyesuaikan pada struktur sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab. Struktur sistematika terdiri dari Bab 1: Pendahuluan, Bab 2: Pembahasan Lokasi Penelitian dan Profil Informan, Bab 3: Pembahasan Hasil Penelitian, Bab 4: Pembahasan hubungan hasil penelitian dengan teori yang digunakan oleh peneliti, Bab 5: Kesimpulan dan Saran.

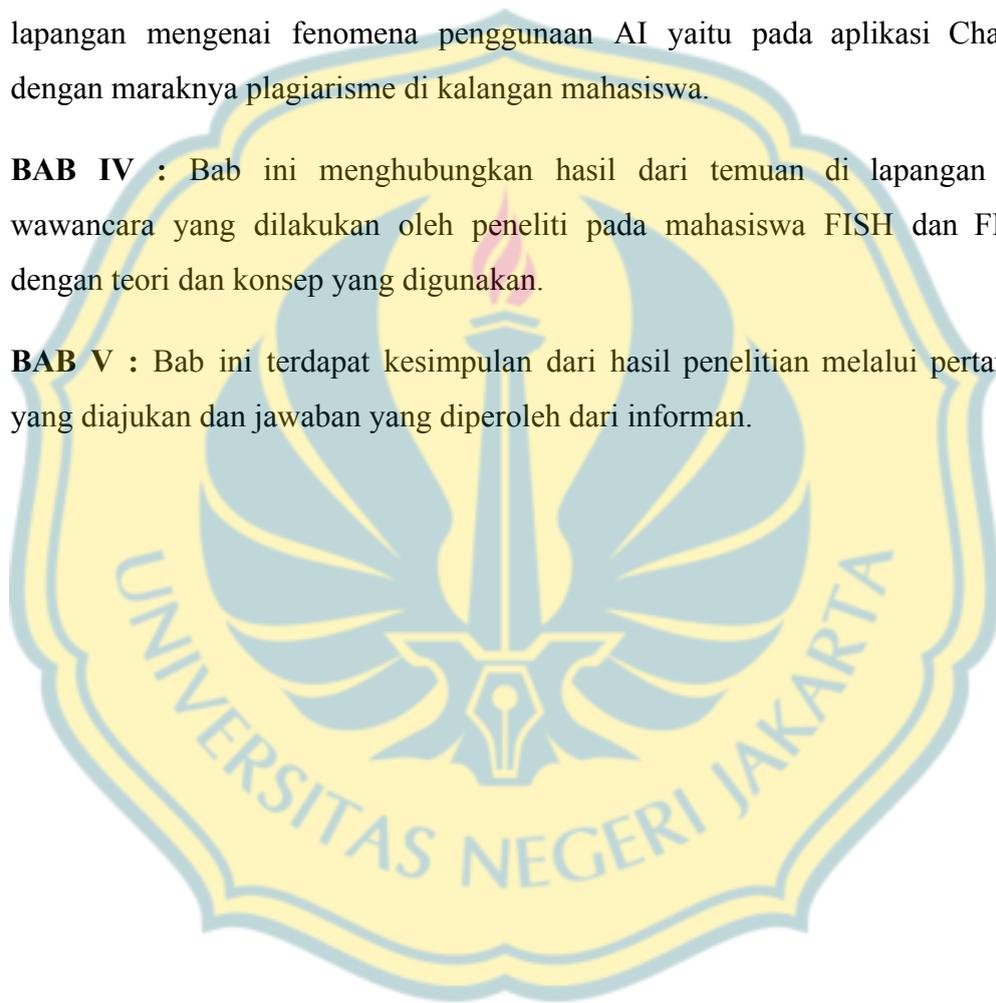
BAB I : Bab ini memberikan penjelasan pentingnya penelitian ini dilakukan yang dibagi menjadi beberapa sub-bab untuk menjelaskan hal tersebut. Terdiri dari Latar Belakang, menjelaskan konteks dan alasan dari penelitian yang diambil. Rumusan Masalah, dengan menjelaskan permasalahan utama yang akan diidentifikasi. Tujuan Penelitian, dengan harapan yang hendak dicapai dari adanya penelitian ini. Manfaat Penelitian, dapat memberikan implikasi di masa yang akan datang dan penelitian yang lain. Tinjauan Penelitian Sejenis, melihat bagaimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang lain dalam menjabarkan persoalan yang terjadi dan memberikan pengetahuan pada peneliti. Kerangka Konseptual menguraikan konsep teoritis yang digunakan oleh peneliti sebagai pisau analisis. Metodologi Penelitian memberikan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dengan pendekatan dan metode yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan, informan yang akan diwawancarai, serta adanya teknik pengumpulan data analisis data agar dapat mengolah data yang diperoleh baik primer maupun sekunder. Kemudian, melakukan Triangulasi Data untuk memastikan keandalan dan terakhir adanya penyusunan sistematika penulisan agar dapat menyusun penelitian berdasarkan tujuan peneliti.

BAB II : Bab ini memberikan gambaran umum penelitian yang dilakukan di Universitas Negeri Jakarta beserta penggunaan AI pada aplikasi ChatGPT dan profil informan yang diwawancarai oleh peneliti.

BAB III : Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian dan temuan yang terdapat di lapangan mengenai fenomena penggunaan AI yaitu pada aplikasi ChatGPT dengan maraknya plagiarisme di kalangan mahasiswa.

BAB IV : Bab ini menghubungkan hasil dari temuan di lapangan yaitu wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa FISH dan FMIPA dengan teori dan konsep yang digunakan.

BAB V : Bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian melalui pertanyaan yang diajukan dan jawaban yang diperoleh dari informan.



Intelligentia - Dignitas