

Analisis Literasi AI Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Makassar

Rosa Zulfikhar¹, Murthada², Yudha Nuffaiz³, Abd. Majid⁴, Sumarno⁵

¹Politeknik Pembangunan Pertanian Yogyakarta-Magelang Kementerian Pertanian

²Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh

^{3,4,5}Universitas Negeri Makassar

*Corresponding e-mail: rosazulfikhar@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

AI Literasi, Motivasi, Belajar, Mahasiswa

Diterima: 15.12.2023

Disetujui: 18.01.2024

Diterbitkan: 29.01.2024

ABSTRAK

Dalam situasi ini, setiap orang terutama mahasiswa harus memiliki literasi digital yang memadai. Literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional dalam media digital sehingga dapat menemukan dan memilih informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, berkreasi, berkolaborasi dengan orang lain. Kecerdasan buatan atau AI (Artificial Intelligence) adalah kecerdasan berbasis teknologi dan pengetahuan yang dapat meniru kecerdasan manusia. Kecerdasan ini dapat menganalisis dan bereaksi dengan cepat. Untuk itu dilakukan sebuah penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk Literasi AI dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan tinggi Makassar yang memperoleh hasil . Hasil dari analisis data juga menunjukkan secara keseluruhan sebanyak 80% lebih responden setuju menggunakan aplikasi AI yang berpengaruh terhadap meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Kita hidup di zaman dimana hampir semua bidang kehidupan, termasuk pembelajaran, lebih banyak menggunakan digitalitas, dan bisa dikatakan ini juga merupakan era digital. Dalam situasi ini, setiap orang terutama mahasiswa harus memiliki literasi digital yang memadai. Menurut Cassie Hague dan Sarah Payton (2010:3), literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi, yang memerlukan keterampilan kognitif dan teknis.

Literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional dalam media digital sehingga dapat menemukan dan memilih informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, berkreasi, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik. dan semakin berkembangnya konteks sosial budaya di masyarakat pada umumnya. Dalam konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam pengembangan pengetahuan seseorang terhadap topik tertentu, mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas mahasiswa.

Saat ini perguruan tinggi semakin didorong untuk memasukkan pemanfaatan ICT di semua bidang dan departemen. Mengingat bagaimana literasi digital melibatkan subjektivitas

pengetahuan, yang dapat dipastikan dengan menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar, bukan sekadar menyelesaikan pengajaran. diterapkan sepanjang hidup. Asas ini sesuai dengan ketentuan umum Pasal 1 ayat (1) UU Sistem Pendidikan Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi belajar agamanya. kekuatan mental, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan penjelasan di atas, memposisikan pendidikan sebagai investasi jangka panjang dan faktor terpenting dalam pembangunan suatu negara menghadapi tantangan yang besar, sehingga sektor pendidikan mempunyai kepentingan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. siap bersaing dan melawan arus globalisasi. Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya terdapat di media cetak. Internet menyajikan informasi dalam format yang berbeda yaitu secara digital.

Informasi ini disediakan melalui berbagai layanan online seperti website, blog atau milis. Dengan berkembangnya internet dan teknologi digital, penyelesaian tugas menjadi sangat efisien. Fenomena tersebut telah melahirkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan menyajikan berbagai informasi yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran di perguruan tinggi. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran, literasi digital selain harus menggunakan perangkat digital dengan baik juga memerlukan pemahaman terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi digital.

Keuntungan era digital ini adalah mahasiswa mendapatkan informasi pendidikan terkini. Informasi tersebut dapat diakses melalui media digital seperti komputer online, laptop atau telepon pintar yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa sekolah melalui internet. Namun, kurangnya pengetahuan tentang literasi digital di kalangan pelajar menjadi kendala utama penerapannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membekali mereka dengan literasi digital untuk mengakses informasi digital secara bijak. Motivasi merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang yang dapat menciptakan, mengendalikan, memelihara dan mengarahkan perilaku agar tujuan tercapai.

Dalam suatu kegiatan pembelajaran sangat penting untuk memperhatikan motivasi, karena semua pengajaran di sekolah tidak dapat menarik hasil belajar dari siswa. Hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran yang terdiri dari tiga bidang yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Bidang kognitif merujuk pada kemampuan intelektual peserta didik yang menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul: Analisis Literasi AI Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Makassar

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif karena bertujuan menganalisis Literasi AI dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan tinggi Makassar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Peneliti mendistribusikan kuesioner kepada responden melalui platform Google Form. Dalam hal ini, responden yang menjadi target

adalah mahasiswa perguruan Tinggi Kota Makassar. Skala pengukuran untuk variabel X dan Y menggunakan modifikasi dari skala Likert, dengan menyediakan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat Tidak setuju. Berikut Skor untuk item pertanyaan.

Tabel 1. Skor Untuk Item Pertanyaan

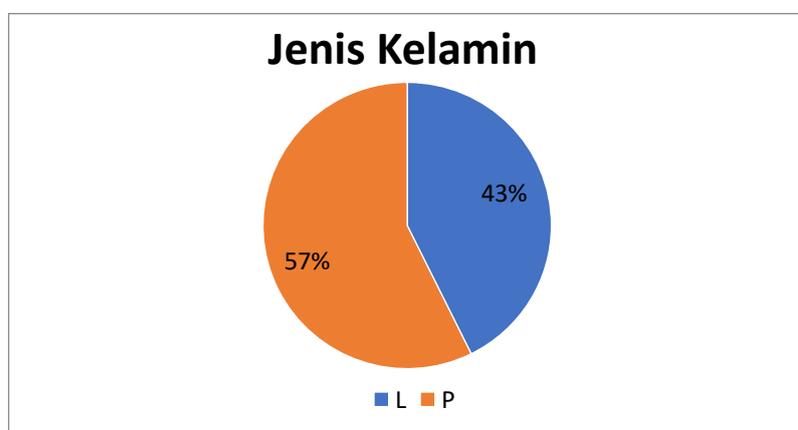
Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
netral (N)	3
tidak setuju (TS),	2
Sangat Tidak setuju (STS)	1

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, yang terdiri dari dua tahap, yaitu deskripsi data dan uji statistik (inferensi). Tahap deskripsi data bertujuan untuk menggambarkan data yang ada agar dapat memberikan gambaran yang jelas bagi peneliti atau pihak lain yang tertarik dengan hasil penelitian. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran statistik deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang responden dan hasil penelitian yang dilakukan.

3. HASIL DAN DISKUSI

Data deskriptif yang dijelaskan pada bagian ini berasal dari responden survei. Penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa aktif yang terdaftar di perguruan tinggi di Makassar. Kuesioner disebarakan secara online melalui platform Google Form dan diikuti oleh 82 peserta. Ciri-ciri responden yang mengisi kuesioner adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Berdasarkan data diatas menunjukkan grafik dari karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dimana sebagian besar responden adalah perempuan. Hal ini mengindikasikan

bahwa 57% responden adalah perempuan dan sebanyak 43% responden adalah jenis kelamin laki-laki.

Analisis Deskriptif Variabel Analisis Literasi AI Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa

- a. Untuk pernyataan “Saya selalu mematuhi prinsip-prinsip etika saat menggunakan aplikasi atau produk AI.”, diperoleh data:

Tabel 2. Jawaban Responden Pertanyaan 1

Jawaban Responden	Jumlah	Presentase (%)
SS	35	43%
S	40	49%
N	5	6%
TS	2	2%
STS	0	0%
Total	82	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 35 orang atau 43% responden menjawab sangat setuju (SS), sebanyak 40 orang atau 49% responden menjawab setuju (S), sebanyak 5 orang atau 6% responden menjawab Netral (N), dan sebanyak 2 orang atau 2% responden menjawab tidak setuju (TS).

- b. Untuk pernyataan “Saya selalu waspada terhadap penyalahgunaan AI teknologi.”, diperoleh data:

Tabel 3. Jawaban Responden Pertanyaan 2

Jawaban Responden	Jumlah	Presentase (%)
SS	38	46%
S	38	46%
N	6	8%
TS	0	0%
STS	0	0%

Total	82	100%
--------------	-----------	-------------

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebanyak 38 orang atau 46% responden menjawab sangat setuju (SS), sebanyak 38 orang atau 46% responden menjawab setuju (S), sebanyak 6 orang atau 8% responden menjawab netral (N).

- c. Untuk pernyataan “Saya selalu berkomitmen untuk memilih aplikasi atau produk AI yang paling tepat untuk tugas tertentu.”, diperoleh data:

Tabel 4. Jawaban Responden Pertanyaan 1

Jawaban Responden	Jumlah	Presentase (%)
SS	33	40%
S	34	41%
N	14	18%
TS	1	1%
STS	0	0%
Total	82	100%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan sebanyak 33 orang atau 40% responden menjawab sangat setuju (SS), sebanyak 34 orang atau 41% responden menjawab setuju (S), sebanyak 14 orang atau 18% responden menjawab netral (N), dan sebanyak 1 orang atau 1% responden menjawab tidak setuju (TS).

Data tersebut menunjukkan mayoritas responden berkomitmen untuk selalu menggunakan aplikasi atau produk AI. Hal itu terbukti dari 82 orang responden sebanyak 33 orang menjawab sangat setuju.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Literasi AI Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Makassar dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden mematuhi prinsip-prinsip etika saat menggunakan aplikasi atau produk AI. Hasil dari analisis data juga menunjukkan secara keseluruhan sebanyak 80% lebih responden setuju menggunakan aplikasi AI yang berpengaruh terhadap meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Dengan demikian hampir seluruh mahasiswa respon berkomitmen menggunakan aplikasi atau prduk AI dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa.

Untuk para pengguna aplikasi atau prduk AI khususnya mahasiswa perguruan tinggi di Makassar diharapkan waspada terhadap penyalahgunaan AI teknologi serta memperhatikan prinsip-prinsip etika yang berlaku.

REFERENSI

- Asnawati, A., Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, M., & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 67-72.
- Asrol, L. D., & Rifma, S. (2022). Evaluasi Literasi Kecerdasan Buatan Definisi. *Cybernetics: Journal Educational Research And Social Studies*, 1-11.
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601-608.
- Copriady, J. (2014). Penerapan spbm yang diintegrasikan dengan program exe learning terhadap motivasi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kimia dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 95-105.
- Nopal, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Matematika Interaktif Dalam Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(1).
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 10(1), 12-28.
- Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T., ... & Syam, A. (2023). Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru Smkn 1 Gowa Berbasis Ai. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4636-4643.
- Syahri, B., & Prasetya, F. (2018). Model Pembelajaran Analogi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Jurusan Teknik Mesin Ft-Unp.
- Tarigan, F. N., & Hasibuan, S. A. (2023). Pengembangan Digital Storytelling Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Critical Thinking Mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 485-491.
- Wahid, A., Syamsuri, A. S., & Hasrianti, A. (2023). Pendekatan Self Regulated Learning (Srl) Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Telaah Bahasa Mahasiswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 38-47.