



UIN SUSKA RIAU

No. 6273/KOM-D/SD-S1/2023

**STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP PENGGUNAAN
PLATFORM DIGITAL *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA
ERA *EDUCATION* 4.0 DI UIN SUSKA RIAU**

Hak cipta milik UIN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengecualian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengecualian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

DWI PUJA SYAHARANI
NIM. 12040320230

UIN SUSKA RIAU

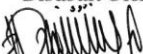
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM
DIGITAL ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA ERA EDUCATION 4.0 DI UIN SUSKA RIAU**

Disusun Oleh:


Dwi Puja Syaharani
NIM. 12040320230

Telah disetujui oleh Pembimbing Pada tanggal: 18 Desember 2023

Pembimbing,


Asyari Abdullah, M. I. Kom
NIK. 130 417 023

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,


Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Dwi Puja Syaharani
NIM : 12040320230
Judul :
Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* di UIN Suska Riau.

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 03 Januari 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 08 Januari 2024
Dekan

Prof. Dr. Anton Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Penguji I

Firdaus El Hadi, S.Sos, M.Soc. Sc
NIP. 19761212 200312 1 004

Penguji III

Julis Surtani, M. A Kom
NIK. 130 417 019

Penguji II

Assyari Abdullah, S.Sos., M. I.Kom
NIP. 198605102023211026
Penguji IV

Mardhiah Rubanj, S.Ag., M.Si
NIP. 19790302 200701 2 023

- a. Penguitan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Penguitan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Dwi Puja Syaharani
NIM : 12040320230
Judul : Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education* 4.0 di UIN Suska Riau

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Mei 2023

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Mei 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Usman, M. I. Kom
NIP. 130 417 119

Penguji II,

Rusyda Fauzana, M. Si
NIP. 19840504 201903 2 011

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dwi Puja Syaharani
NIM : 12040320230
Tempat/ Tgl. Lahir : Bukittinggi, 26 Maret 2003
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
Yang membuat pernyataan



DWI PUJA SYAHARANI
NIM. 12040320230



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 18 Desember 2023

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Dwi Puja Syaharani

NIM : 12040320230

Judul Skripsi :

Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* di UIN Suska Riau


Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,



Assyari Abdullah, M. I. Kom
NIK.130 417 023

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810513 201101 1 004



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kata Kunci

ABSTRAK

- : **Dwi Puja Syaharani**
: Ilmu Komunikasi
- : **Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* di UIN Suska Riau**

Platform digital *Artificial Intelligence* (AI) merupakan salah satu bentuk teknologi baru yang sedang marak digunakan pada saat ini dalam mendukung kelancaran pendidikan mahasiswa. Terlebih setelah adanya virus Covid-19. Seluruh aspek kehidupan mengalami transformasi menuju era *education 4.0* yang sarat akan penggunaan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan kemunculan AI sebagai kecerdasan buatan berbasis internet yang bisa melakukan kegiatan layaknya manusia. Riset ini bertujuan untuk mengkaji lebih rinci bagaimana penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* dilihat dalam perspektif fenomenologi. Riset ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teori fenomenologi Alfred Schutz. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini berupa wawancara dengan 13 orang informan yang dianggap berkompeten dan sesuai dengan topik yang dibahas. Temuan pada riset ini menunjukkan Platform *Artificial Intelligence* yang populer digunakan oleh mahasiswa Komunikasi adalah ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity. Selanjutnya bahwa ternyata kehadiran *Artificial Intelligence* secara langsung berhasil memberikan pengalaman yang interaktif dan menarik dalam pembelajaran dan memfasilitasi aksesibilitas dan fleksibilitas sebagai media pembelajaran. Begitu pula ditinjau dari segi motif mahasiswa menggunakan AI untuk meningkatkan kualitas belajar mereka melalui teknologi karena fitur lengkap dan kemudahan akses yang dimilikinya. Sedangkan secara makna, AI berhasil memberikan dampak yang sangat baik dalam dunia pendidikan.

- : *Platform Digital, Artificial Intelligence, Education 4.0*



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang dengan sengaja sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Key word

ABSTRACT

- : **Dwi Puja Syaharani**
- : Communication Studies
- : **Phenomenological Study on the Use of Digital Artificial Intelligence Platform as a Learning Media in the Education 4.0 Era at UIN Suska Riau**

The Artificial Intelligence (AI) digital platform is one form of new technology that is being widely used today in supporting the smooth education of students. Especially after the COVID-19 virus. All aspects of life have undergone a transformation towards the era of education 4.0 which is full of the use of technology. This is evidenced by the emergence of AI as an internet-based artificial intelligence that can carry out activities like humans. This research aims to examine in more detail how the use of Digital Artificial Intelligence Platforms as Learning Media in the Education 4.0 Era is viewed from a phenomenological perspective. This research uses qualitative research methods with a descriptive approach and Alfred Schutz's phenomenological theory. The data collection technique used in this research was in the form of interviews with 13 informants who were considered competent and in accordance with the topics discussed. The findings in this research show that the popular Artificial Intelligence platforms used by Communication students are ChatGPT, Notion AI, and Perplexity. Furthermore, it turns out that the presence of Artificial Intelligence directly succeeds in providing interactive and interesting experiences in learning and facilitates accessibility and flexibility as a learning medium. Similarly, in terms of the motive of students using AI to improve the quality of their learning through technology because of its complete features and ease of access. Meanwhile, in a sense, AI has succeeded in having a very good impact on the world of education.

- : *Platform Digital, Artificial Intelligence, Education 4.0*

KATA PENGANTAR



Bismillah 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah hirabbil 'alamin. Segala puji beserta syukur kepada Allah SWT., sebagai berkat rahmat, karunia, dan bantuan dari-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education* 4.0 di UIN Suska Riau” dengan lancar dan sangat baik. Selanjutnya, beserta salam tidak lupa kepada Nabi Muhammad SAW., selaku nabi akhir zaman yang sudah berhasil membawa agama Islam hingga saat ini. Sosok manusia yang penulis jadikan sebagai figur atau *role model* utama dalam perjalanan hidup sampai kapanpun. Semoga kita semua layak untuk mendapat *yafa'at* beliau di akhirat kelak.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu bukti dalam proses meraih gelar sarjana sekaligus menjadi syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Tentu saja semua proses tersebut berhasil tidak luput dari semua bimbingan, arahan, serta dukungan yang penulis peroleh selama masa pendidikan. Pada bagian ini penulis ingin mengucapkan rangkaian kata terima kasih kepada banyak pihak karena sudah kebersamai selama masa pendidikan ini, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menerima ilmu dan menempuh pendidikan di fakultas ini.
2. Bapak Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, karena sudah memberikan bimbingan, pengetahuan, arahan dan fasilitas yang layak bagi penulis.

3. Bapak Dr. Toni Hartono, M. Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang secara tidak langsung menjadi perantara bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Assyari Abdullah, M. I. Kom selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi. Terima kasih yang tidak terhingga untuk arahan, waktu, bimbingan, dukungan dan ilmunya, sehingga membantu penulis dalam membuka gagasan baru dalam bidang keilmuan terutama pada penulisan skripsi ini.
5. Kepada seluruh Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi yang sudah memberikan sumbangsih keilmuannya selama penulis menempuh pendidikan di jurusan Ilmu Komunikasi.
6. Kepada seluruh tenaga pendidik baik guru maupun dosen yang sudah berkontribusi dalam memberikan dukungan, ilmu, dan arahan dalam membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih baik seperti saat ini.
7. Terkhusus untuk kedua orangtua penulis, Renia Dinesta selaku Ibu dan Efri Lizau selaku Ayah yang sudah sangat berjasa dalam kehidupan penulis. Terima kasih untuk semua hal terbaik yang sudah diberikan kepada putrinya. Baik berupa dukungan, semangat, materi, moral, pengorbanan, perjuangan, ilmu dan banyak hal berharga lainnya. Penulis sadar kalau kata terima kasih saja tidak mampu untuk membalas jasa, bimbingan, perhatian, dan dukungan dari mereka, namun semoga dengan selesainya skripsi dan penyematan gelar sarjana ini menjadi perantara untuk mengukir sedikit bahagia bagi keduanya.
8. Kepada Aulia Ramadhan selaku kakak laki-laki penulis. Terima kasih sudah memberi dukungan dan semua hal berharga lainnya supaya adik perempuannya ini bisa menempuh sekaligus menikmati masa pendidikan dengan sangat baik.
9. Kepada seluruh anggota keluarga yang turut memberi semangat dan dukungan bagi penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Kepada teman seperjuangan terutama kelas Public Relations A angkatan 2020 yang sudah turut menemani dan memberi semangat kepada penulis dalam masa pendidikan di jurusan Ilmu Komunikasi.
11. Kepada Ulfia Rasyada selaku sahabat yang sudah menemani penulis selama delapan tahun ini. Terima kasih untuk semua dukungan, semangat, dan semuanya. Terima kasih sudah bertahan dan selalu ada bersama penulis dalam keadaan apapun.
12. Kepada Hasya Friendly selaku sahabat sekaligus rekan magang penulis selama menempuh pendidikan di UIN Suska Riau.
13. Kepada Sobat Cemara selaku sahabat sekaligus teman seperjuangan di program studi Ilmu Komunikasi.
14. Kepada teman-teman penulis di dunia literasi atau kepenulisan yang juga ikut memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi dan pendidikan ini.
15. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis tuliskan satu per satu. Terima kasih sudah berkontribusi dalam memberikan dukungan, semangat dan bantuan selama ini.

Semoga semua amal baik yang sudah diberi nantinya dibalas oleh Allah SWT., dengan balasan yang berlipat ganda. Penulis secara sadar mengetahui bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini terjadi karena masih ada keterbatasan pengetahuan, kemampuan, pengalaman dan wawasan yang penulis punya. Oleh karena itu, kritik maupun saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan tulisan ini agar berguna bagi kemajuan di masa mendatang dalam bidang keilmuan. Terakhir, semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan berguna khususnya bagi penulis dan secara umum bagi pembaca.

Hormat Saya

Penulis,

Dwi Puja Syaharani



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	7
C. Ruang Lingkup Kajian	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
F. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Terdahulu.....	12
B. Landasan Teori.....	19
C. Kerangka Berpikir	47
BAB III: METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Sumber Data Penelitian.....	49
D. Informan Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Validitas Data.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV: GAMBARAN UMUM	55
A. Sejarah UIN Suska Riau.....	55
B. Riwayat Periode Pimpinan	58

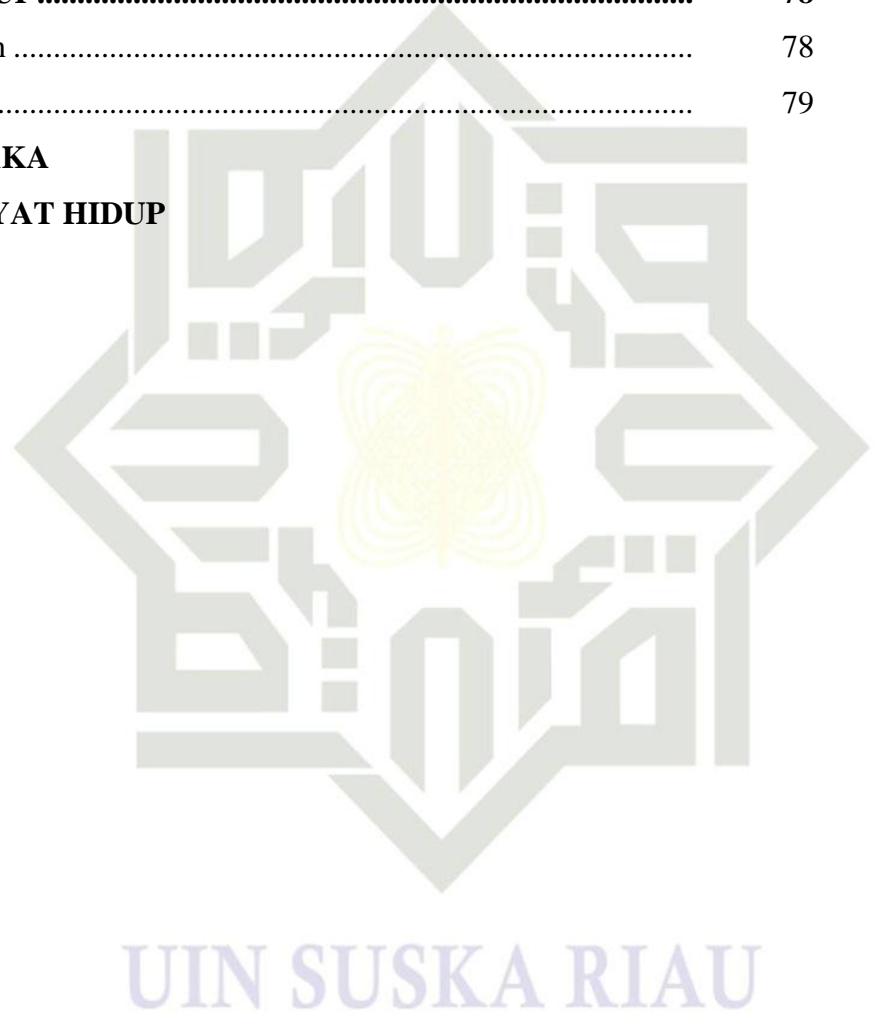


UIN SUSKA RIAU

C.	Visi dan Misi UIN Suska Riau.....	58
D.	Struktur Organisasi.....	59
E.	Tujuan UIN Suska Riau	60
BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN.....		61
A.	Hasil Penelitian	61
B.	Pembahasan.....	75
BAB VI: PENUTUP.....		78
A.	Kesimpulan	78
B.	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



DAFTAR TABEL

<p>Hak Cipta dan Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>Tabel 3: Informan Penelitian..... 51</p> <p>Tabel 4: Periode Pimpinan UIN Suska Riau..... 58</p> <p>Tabel 4: Struktur Kepemimpinan Prodi Ilmu Komunikasi..... 59</p> <p>Tabel 5: Identifikasi Informan dan Waktu Penelitian..... 62</p>
---	--



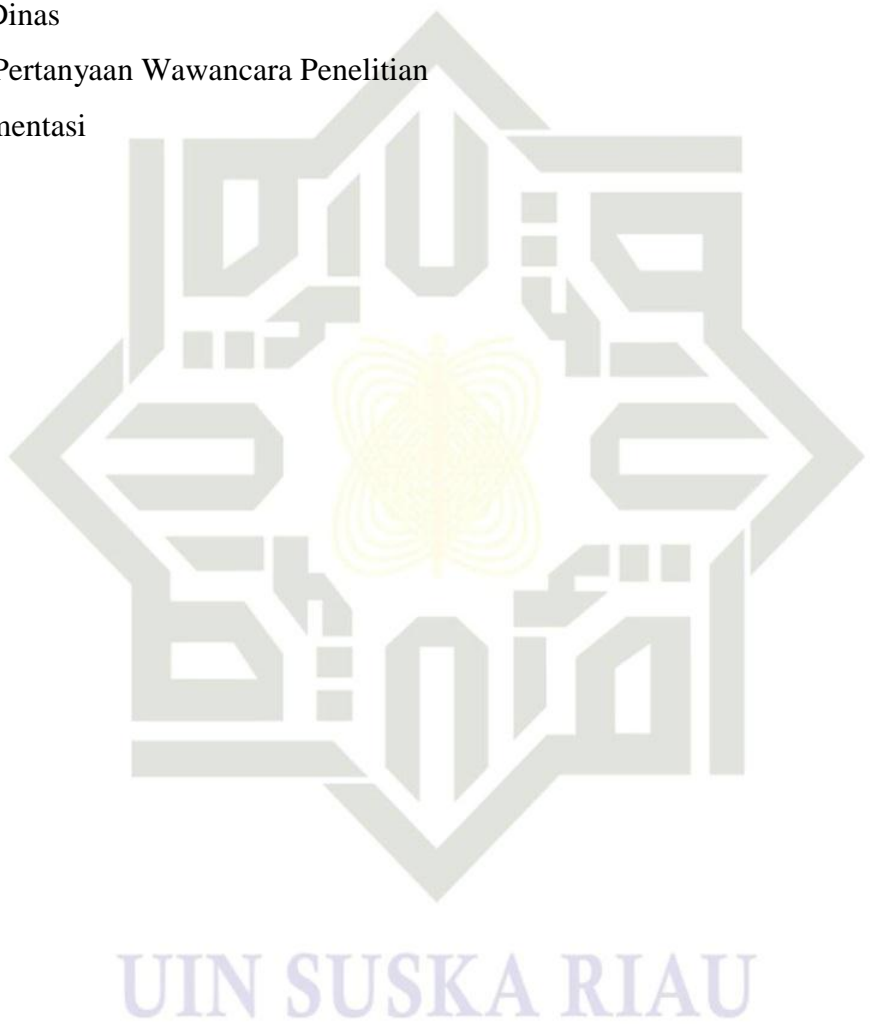
UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Grafik Penggunaan Internet di Dunia	1
Gambar 1.2: Angka Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2023	2
Gambar 1.3: Intensitas Waktu Penggunaan Media Digital di Indonesia	3
Gambar 2.1: Logo dan Tampilan ChatGPT	33
Gambar 2.2: Logo dan Tampilan Notion AI	36
Gambar 2.3: Logo dan Tampilan Perplexity	38
Gambar 2.4: Kerangka Berpikir Penelitian	47
Gambar 5.1: Platform Digital AI Mahasiswa UIN Suska Riau	73

DAFTAR LAMPIRAN

- © Himpunan Ilmiah UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Lampiran 1: Lembar Persetujuan Pembimbing
 2. Lampiran 2: Lembar Pengesahan Munaqasyah
 3. Lampiran 3: Lembar Pengesahan Seminar Proposal
 4. Lampiran 4: Surat Pernyataan Orisinalitas
 5. Lampiran 5: Nota Dinas
 6. Lampiran 6: Draft Pertanyaan Wawancara Penelitian
 7. Lampiran 7: Dokumentasi
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
1. Dilarang menyalip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



BAB I PENDAHULUAN

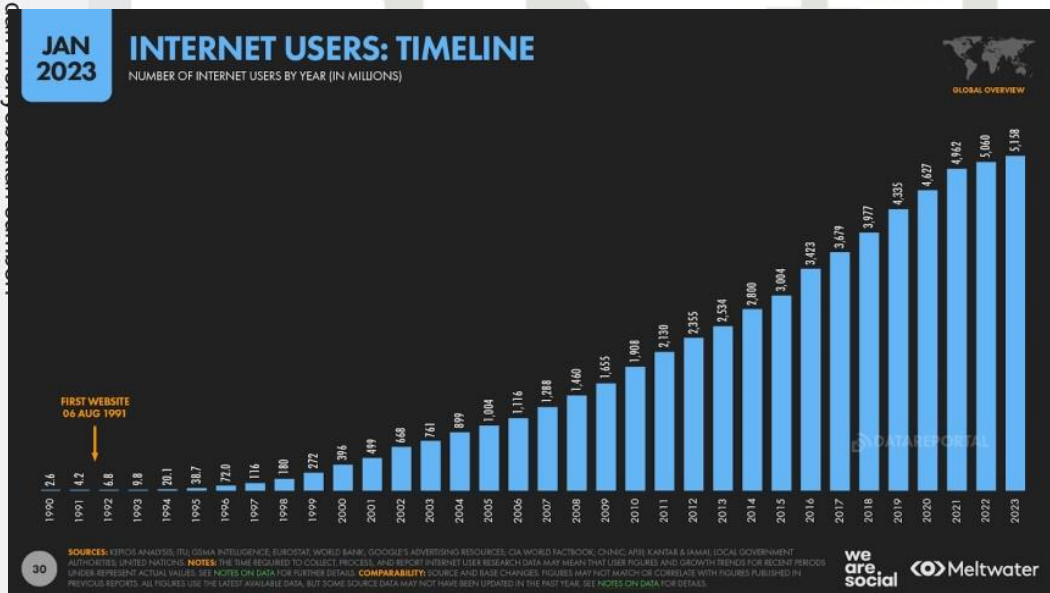
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menjiptakan atau menjiptakan ulang seluruh atau sebagian isi dan/atau unsur karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta memiliki daya saing di era digitalisasi. Terlebih di era ini, dewasa muda sudah berada di era revolusi industri 4.0. Era ini sangat sentral dengan kemajuan teknologi di segala bidang. Bahkan, semua kalangan harusnya tidak lagi mengenal istilah gagap akan teknologi. Penggunaan teknologi maupun jaringan internet semakin hari terus mengalami peningkatan yang sangat drastis penggunaannya. Apalagi para pengguna akan merasa gelisah jika tidak berinteraksi dengan *smartphone* atau sejenisnya setiap hari.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh melalui halaman website “*We are Social*” dengan judul gagasan “*The Changing World of Digital in 2023*”, yaitu:¹

Gambar 1.1: Grafik Penggunaan Internet di Dunia



Sumber: <https://wearesocial.com>

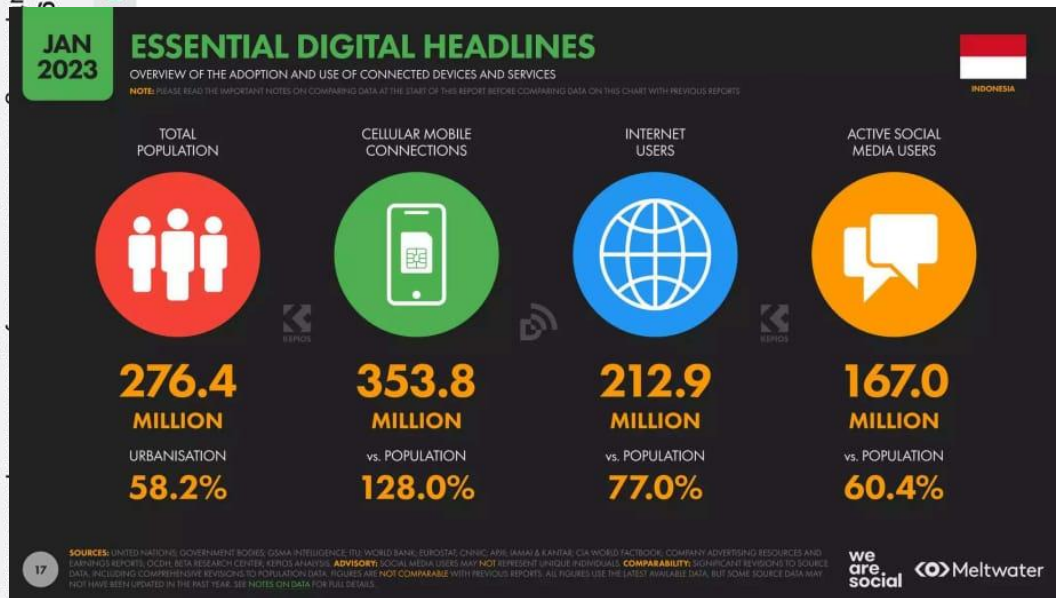
¹ “The Changing World of Digital in 2023,” *We are Social* (blog), 26 Januari 2023, <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>.



1. Dilansir oleh data pendukung terhadap angka penggunaan internet di Indonesia yang dikutip dari Andi.link dengan gagasan *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023*, yaitu:²

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 1.2: Angka pengguna internet di Indonesia tahun 2023



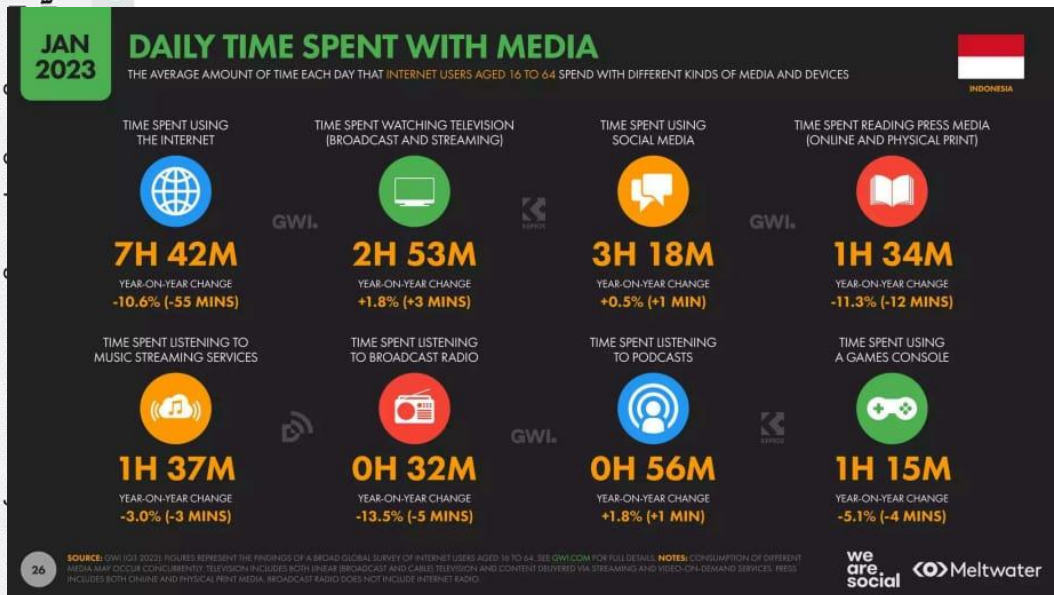
Sumber: <https://Andi.link>

Melalui data di atas dapat dilihat bahwa total populasi di Indonesia berjumlah 276,4 juta. Pengguna internet berjumlah 212,9 juta, sedangkan pengguna media sosial aktif tercatat sebanyak 167,0 juta. Angka tersebut dinilai sangat tinggi antara jumlah populasi dan pengguna aktif internet.

Tidak hanya itu, tentu saja jumlah populasi pengguna internet aktif di negara Indonesia juga memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan durasi penggunaannya tersebut. Pengguna memanfaatkan internet sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Ada yang sebagai media berbisnis, belajar, hiburan, dan lain sebagainya. Berdasarkan intensitas penggunaan media digital atau internet, penduduk Indonesia menghabiskan waktu yang bervariasi. Secara umum waktu rata-rata setiap hari dalam penggunaan internet kisaran 8 jam per hari.

² Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023," Digital Marketing, *Andi.Link* (blog), 18 April 2023, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>.

Gambar 1.3: Intensitas waktu penggunaan media digital di Indonesia



Sumber: <https://Andi.link>

Sejalan dengan data yang telah disajikan di atas, maka dapat dilihat bahwa durasi penggunaan internet berkisar 7 jam 42 menit per hari.³ Melihat grafik penggunaan dan perkembangan platform digital ini tentu saja menimbulkan kesan positif dan negatif terhadap penggunaannya dalam semua aspek. Salah satu kesan positifnya berdampak kepada penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0. Bentuk teknologi baru yang kini digunakan oleh sebagian besar mahasiswa maupun tenaga pengajar dalam konteks *education* 4.0 ini adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini berfokus kepada salah satu lembaga perguruan tinggi di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, tepatnya Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau disingkat dengan UIN Suska Riau. UIN Suska Riau merupakan lembaga perguruan tinggi yang mengusung nilai-nilai keislaman dan berkomitmen untuk menciptakan mahasiswa yang memiliki daya saing dan mampu berkompetisi secara sehat dalam setiap bidangnya terutama teknologi. Melalui perkembangan

³ Riyanto.

1. Ha
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

teknologi AI tersebut membuat mahasiswa UIN Suska Riau turut memanfaatkan platform digital AI dalam kegiatan pembelajaran mereka. Bahkan, mereka merasa bahwa mahasiswa yang tidak tahu mengenai AI (ChatGPT, Notion AI, Perplexity) merupakan mahasiswa yang tidak mengikuti perkembangan teknologi atau “*Kudet Krang Update*”. Sebelumnya mahasiswa yang selalu mencari referensi melalui dosen atau dosen, sekarang malah mereka mengutamakan platform AI-nya sebagai tempat bertanya atau sumber untuk mendapat informasi.

Menurut artikel yang dikutip melalui halaman *website* Cloud Computing Indonesia, dikatakan bahwa sekarang Indonesia berada pada peringkat pertama yang mengadopsi perangkat *Artificial Intelligence* (AI) di ASEAN. Tingkat penggunaannya sudah mencapai 24,6 persen.⁴ Melihat perkembangan ini, maka tidak dapat dipungkiri bahwa platform digital *Artificial Intelligence* (AI) memberikan dampak positif oleh pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Penggunaan AI dapat memberikan serta membuka peluang bagi mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Namun di balik manfaat yang dimiliki platform ini, penggunaan AI sebagai media pembelajaran justru memunculkan sejumlah keraguan akan dampak positifnya serta tantangan bagi para penggunanya. Alasannya karena fitur yang dihasilkan oleh AI hampir mencapai titik sempurna serta tidak menyita waktu lama, sehingga mahasiswa kerap berulang kali menggunakan platform ini sebagai jalan pintas demi kelancaran pendidikan mereka. Bahkan penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) dinilai sangat mengancam kreativitas serta kecerdasan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan di era perkembangan *education* 4.0.

Selanjutnya, merujuk kepada penelitian yang ditulis oleh Muhammad Sony Maulana, dkk adalah Platform digital *Artificial Intelligence* memberikan dampak positif kepada pelajar jika dimanfaatkan seiring dengan memberi arahan,

⁴ Anandati Swastika Waranggani, “Adopsi AI Indonesia Peringkat Tinggi di ASEAN, Intel dan JCI Prakarsai Pelatihan AI Bagi Siswa di Surabaya,” *Cloud Computing Indonesia* (blog), Desember 2021, <https://www.cloudcomputing.id/berita/intel-jci-prakarsai-pelatihan-ai-pelajar>.



1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis tanpa izin UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendampingan, serta pelatihan. Platform AI dapat meningkatkan semangat dan antusiasme generasi muda untuk menjadikan AI sebagai salah satu sarana media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini juga akan membantu pelajar sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan. Pada penelitian Andi Kaswar, dkk ditemukan bahwa segi pemahaman maupun keterampilan pendidik serta siswa sangat dibutuhkan terkait penerapan teknologi AI sebagai media pembelajaran. Platform digital *Artificial Intelligence* (AI) dapat menantang inovasi, memberikan kesan yang relevan kepada siswa di era digital, dan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah di mana penelitian saat ini membahas mengenai pengalaman individu tentang fenomena yang sedang berkembang di era *education* 4.0. Bukan hanya membahas mengenai penerapan, dampak, dan sejenisnya, melainkan membahas lebih mendalam mengenai penggunaan platform digital AI khususnya pada tiga bentuk yaitu ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity bagi mahasiswa UIN Suska Riau sebagai media pembelajaran menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz.

Education 4.0 dan digitalisasi ini selalu berkembang berdampingan dengan teknologi baru yang terus dikembangkan dalam berbagai konsep, seperti kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang membutuhkan kepada kompetensi serta kemampuan yang mendalam akan pembaruan teknologi. Selain itu, *education* 4.0 akan menuntut bagaimana cara merealisasikan sesuatu secara nyata, penerapan pengetahuan, dan keterampilan. Ini berkaitan dengan munculnya teknologi baru yang relevan.⁵

Terdapat lima model konseptual bentuk rekayasa pendidikan pada era *education* 4.0, diantaranya; (1) *Planning*, (2) *Problem definition* (perencanaan dan melakukan definisi permasalahan), (3) *Digital models development* (pengembangan model *computer aided design* digital), (4) *Digital prototype*

⁵ Christina Hong dan Will W. K. Ma, "Introduction: Education 4.0: Applied Degree Education and the Future of Work," dalam *Applied Degree Education and the Future of Work*, ed. oleh Christina Hong dan Will W. K. Ma, Lecture Notes in Educational Technology (Singapore: Springer Singapore, 2020), 3, https://doi.org/10.1007/978-981-15-3142-2_1.



(Penerapan teknologi untuk mengevaluasi model digital), dan (5) *Physical social development* (Pengembangan model manufaktur penting untuk evaluasi solusi yang diajukan).⁶

Konsep mengenai *education* 4.0 berupa ada kritik yang membangun, pembelajaran secara personal sesuai dengan kekuatan, kepentingan, serta kebutuhan siswa, mempersiapkan siswa untuk sukses dalam industri, memiliki tanggung jawab terhadap tugas, dan semua siswa dapat mengaksesnya.⁷ Merujuk kepada survei lain yang dilakukan oleh lembaga penelitian yang dikutip dari situs *Website Databoks* dikemukakan bahwa ChatGPT merupakan platform AI yang paling banyak diminati oleh seluruh kalangan, sehingga tercatat sebanyak 52% responden yang sudah menggunakan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) ini.⁸ Namun, meskipun ChatGPT berada di peringkat pertama. Tetap saja kalangan mahasiswa tetap mengenal platform AI lainnya seperti Notion AI dan Perplexity yang akan dibahas di dalam penelitian ini.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada program studi Ilmu Komunikasi, maka diperoleh bahwa hampir seluruh mahasiswa UIN Suska Riau mengetahui dan pernah menggunakan platform AI, seperti ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity dalam menunjang pendidikan mereka. Fenomena ini yang menjadi latar belakang utama bagi peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi para mahasiswa di UIN Suska Riau, terhadap penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0.

⁶ Santiago-Omar Caballero-Morales dkk., "Education 4.0 To Support Entrepreneurship, Social Development and Education in Emerging Economies: Caballero-Morales, S.O., Cordero-Guridi, J., Alvarez-Tamayo, R.I., dan Cuautle-Gutiérrez, L. (2020). Education 4.0 to Support Entrepreneurship, Social Development and Education in Emerging Economies. *International Journal of Entrepreneurial Knowledge*, 8(2), 89-100. Doi: 10.37335/Ijek.V8i2.119," *International Journal of Entrepreneurial Knowledge* 8, no. 2 (31 Desember 2020): 95,

<https://doi.org/10.37335/ijek.v8i2.119>.

⁷ Naveen Joshi, "Understanding Education 4.0: The Machine Learning-Driven Future Learning," *Forbes* (blog), 31 Maret 2022, <https://www.google.com/amp/s/www.forbes.com/sites/naveenjoshi/2022/03/31/understanding-education-40-the-machine-learning-driven-future-of-learning/amp/>.

⁸ Cindy Mutia Annur, "Survei: ChatGPT Jadi Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia," *Databoks* (blog), 26 Juni 2023, <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/06/26/survei-chatgpt-jadi-aplikasi-ai-paling-banyak-digunakan-di-indonesia>.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan AI sebagai media pembelajaran di UIN Suska Riau yang dapat diperoleh dari pengalaman setiap individu serta observasi yang dilakukan selama berlangsung penelitian.

Peneliti berharap agar penelitian mengenai fenomena ini memberikan pemahaman yang lebih dalam terkait dengan penerapan AI bagi mahasiswa di UIN Suska Riau. Selain itu, harapannya penelitian ini dapat memberikan panduan serta saran bagi pengembangan kebijakan media pembelajaran, kurikulum, pendidikan, serta peningkatan keterampilan tenaga pendidik dan mahasiswa dalam menghadapi perubahan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan membahas fenomena ini melalui penelitian berjudul “Studi Fenomenologi Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* di UIN Suska Riau”.

B. PENEKASAN ISTILAH

a. Fenomenologi

Fenomenologi terdiri dari dua kata dasar, yaitu: fenomena dan logos. “Fenomena” berarti sesuatu yang memanifestasikan atau mendefinisikan dirinya, sedangkan “Logos” berarti ilmu. Secara umum, fenomenologi adalah pendekatan filosofis yang mempelajari mengenai pengalaman manusia.⁹ Ini juga dipahami sebagai cara berpikir yang dimiliki oleh individu untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan terbaru atau digunakan untuk mengembangkan pengetahuan yang telah ada dengan harapan yang sistematis, logis, kritis dan tidak menggunakan prasangka dan tidak bersifat dogmatis.

Fenomenologi terkadang juga diartikan sebagai suatu bentuk metode yang tidak hanya digunakan dalam ilmu filsafat saja, melainkan juga dipakai dalam ilmu sosial dan pendidikan. Namun, menurut Brouwer, fenomenologi bukanlah sebuah ilmu, melainkan cara berpikir individu saat

⁹ Steeva Yeaty Lidya Tumangkeng dan Joubert B Maramis, “Kajian Pendekatan Fenomenologi: Literature Review,” *Jurnal Pembangunan Ekonomi dan Keuangan Daerah* 23, no. 1 (2022): 11–32.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melihat sesuatu. Fenomenologi juga tidak ada mencakup teori, hipotesis, dan sistem.¹⁰ Fenomenologi berfokus kepada tiga paradigma yang meliputi nilai, pengalaman, serta motif. Konsep fenomena di sini juga memiliki banyak versi pemahaman para ahli. Salah satunya adalah fenomenologi Alfred Schutz.

b. Platform Digital

Platform adalah sebuah ruang atau alat digital yang digunakan oleh individu maupun kelompok untuk tujuan yang berbeda. Seperti digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis digitalisasi. Secara sederhana, platform digital adalah kumpulan perangkat lunak yang membentuk suatu sistem tertentu. Perangkat lunak ini dapat dibuka pada Komputer atau sistem Android.¹¹

c. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah suatu sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas menyerupai kegiatan yang sama dengan mengandalkan kepada kecerdasan manusia. AI ini juga bisa melakukan kegiatan yang lebih lagi seperti membuat keputusan melalui metode analisis dan menggunakan data yang sudah tersedia dalam sistem komputer. Proses dari *Artificial Intelligence* atau AI ini meliputi proses *learning*, *reasoning*, dan *self-correction*.¹² Bentuk platform kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) yang sedang marak di lingkungan perguruan tinggi adalah ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu penyebaran pesan maupun informasi

¹⁰ Abd Hadi, "Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi," CV. Pena Persada, 2021, 22.

¹¹ Agga Eka Yuda Wibawa, "Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19," *Berajah Journal* 1, no. 2 (21 Agustus 2021): 76–84, <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>.

¹² Sobron Yamin Lubis, "Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu," *Semnastek Uisu*, 2021, 1–7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau tanpa izin dari UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terkait bahan pembelajaran, sehingga dapat menarik minat, perhatian, pikiran, dan perasaan pelajar dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan tertentu.¹³

Education 4.0

Education 4.0 adalah perkembangan berbasis konsep yang menerapkan digitalisasi atau teknologi digital pada proses belajar mengajar.¹⁴

Education 4.0 ditandai dengan kursus virtual dengan acara interaktif yang luas berupa praktik teknologi pendidikan berbasis kecerdasan buatan dan pembelajaran campuran.¹⁵

C. RUANG LINGKUP KAJIAN

Ruang lingkup kajian merupakan batasan yang dibuat untuk menyusun dan menyelesaikan sebuah penelitian serta observasi agar lebih tepat kepada sasaran. Tanpa ruang lingkup kajian, maka sebuah penelitian akan menghabiskan waktu relatif lebih lama. Hal ini karena tidak adanya batasan dalam penelitian. Adapun ruang lingkup kajian ini adalah membahas terkait penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0. Platform digital AI yang akan dikaji nantinya hanya fokus pada tiga platform saja, yaitu: ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity. Target penelitian ini dibatasi hanya kepada mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2020, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dibuat pada poin sebelumnya, maka fokus penelitian ini adalah “Bagaimana studi fenomenologi terhadap

¹³ Ketut Surata, I Made Sudiana, Dan I Gede Sudirgayasa, “Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi,” *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (10 Maret 2020): 23, <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.

¹⁴ Ina Neaga, “Applying Industry 4.0 And Education 4.0 To Engineering Education,” *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*, 21 November 2019, 1, <https://doi.org/10.24908/pceea.vi0.13859>.

¹⁵ Zhong Shan Chen dkk., “Education 4.0 Using Artificial Intelligence for Students Performance Analysis,” *Inteligencia Artificial* 23, no. 66 (2020): 126, <https://doi.org/10.4114/intartif.vol23iss66pp124-137>.



penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau??"

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana studi fenomenologi terhadap penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau.

Manfaat Penelitian

Adapun mengenai manfaat dari penelitian ini, maka peneliti membagi manfaat kepada dua kategori, diantaranya:

1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumbangan nilai tambah dalam bidang pendidikan serta dapat menjadi landasan dalam mengkaji fenomenologi serta pemanfaatan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau secara khusus. Penelitian ini diharap bisa menjadi acuan serta rujukan pada penelitian sejenisnya.

2 Manfaat Praktis

1) Bagi pihak kampus, penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 yang di mana saat ini baik lembaga pendidikan, guru, maupun siswa dituntut untuk berdampingan dengan platform digital.

Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi bukti terhadap bentuk implementasi dalam keilmuan yang sudah dipelajari selama bangku perkuliahan. Penelitian ini juga berguna sebagai bahan rujukan bagi peneliti nantinya dalam memahami penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) serta *education* 4.0.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun secara sistematis sesuai dengan ketentuannya. Hal ini bertujuan untuk memberi kemudahan dalam pengkajian dan pemahaman terhadap persoalan yang ada. Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:



BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka pemikiran.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan mengenai desain penelitian, lokasi serta waktu penelitian, sumber data penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

BAB IV: GAMBARAN UMUM

Bab ini akan menjelaskan secara detail mengenai gambaran umum terkait lokasi yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan mengenai hasil dari tahapan penelitian serta bahasan secara rinci mengenai tema penelitian.

BAB V: PENUTUP

Bab penutup berisi mengenai kesimpulan serta saran dalam penelitian yang telah dilakukan mengenai studi fenomenologi terhadap penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya serta diperbolehkan untuk dipaparkan atau diterbitkan tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

KAJIAN TERDAHULU

Pada bab ini peneliti akan menyajikan atau memaparkan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan penelitian selanjutnya. Ini juga akan menjadi bahan rujukan serta tolak ukur dalam pembahasan ini. Selain itu, penelitian terdahulu juga berguna sebagai bahan rujukan maupun perbandingan. Melalui pemaparan ini dapat dinilai bahwa penelitian yang sedang dilakukan dibuat secara orisinal tanpa adanya plagiasi. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang sudah dirangkum, diantaranya:

1. Jurnal penelitian oleh Suryani, dkk (Community Development Journal, Juni: 2023) yang berjudul “*Literasi Digital dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI*”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi dan pengembangan pengetahuan mengenai IT menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence (AI)* agar mampu mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi AI. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah analisis data dengan cara melakukan wawancara secara langsung. Selanjutnya, metode *problem solving* berupa melakukan persentasi, pelatihan, serta pendampingan, dan metode evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 93,84615% mengenai platform Google Drive sebagai penyimpanan digital dan pengembangan media edukasi berupa penguasaan terhadap penggunaan aplikasi AI yng digunakan untuk membuat video pembelajaran agar lebih unik, responsif, dan cerdas.¹⁶
- Persamaan dalam penelitian ini sama-sama berfokus meneliti mengenai penggunaan platform digital *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media

¹⁶ Nurlindasari Tamsir, Muh Syahlan Natsir, dan Asrul Syam, “Literasi Digital dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI,” *Community Development Journal* 4 no. 2 (2023): 4636–4643.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran pada era serba digital seperti ChatGPT, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian serta platform AI secara spesifik. Penelitian ini membahas platform AI lain seperti Pictory AI dan berfokus kepada memberikan pelatihan serta pendampingan pemanfaatan AI bagi guru SMKN tidak hanya mengkaji fenomena di perguruan tinggi.

Jurnal penelitian oleh Amelya Amandha, dkk (IKIP PGRI Bojonegoro: 2023) yang berjudul *“Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality”*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui secara mendalam mengenai penerapan *Artificial Intelligence* serta untuk mengetahui bentuk penerapan AI dalam pembuatan media edukasi berbasis *Augmented Reality*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa studi pustaka. Hasil penelitian ini adalah menjelaskan terkait implementasi *Artificial Intelligence* dalam penciptaan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*. Melalui penelitian ini juga diketahui bahwa AI bisa digunakan sebagai sarana dalam membantu proses pembuatan media edukasi yang lebih sesuai seiring dengan perkembangan teknologi.¹⁷

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pentingnya pemanfaatan AI serta peran AI yang juga bisa berkontribusi dalam bidang pendidikan atau sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian ini membahas AI dalam bentuk *Augmented Reality* tidak sebatas platform digital AI seperti ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity. Selanjutnya penelitian ini tidak bertempat di perguruan tinggi UIN Suska Riau, sedangkan penelitian yang sekarang mengkaji fenomena dengan metode penelitian kualitatif.

3. Jurnal oleh Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, dkk (PETISI, Juli 2023) yang berjudul *“Tantangan dan Peluang Penggunaan Aplikasi ChatGPT dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Dimensi 5.0”*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih detail mengenai pengalaman

¹⁷ Amelya Amandha dkk., “Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality,” *IKIP PGRI Bojonegoro*, 2023, 240–44.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari individu dalam penggunaan aplikasi ChatGPT yang merupakan bagian dari platform digital *Artificial Intelligence*. Mengkaji terkait tantangan dan peluang yang dihasilkan AI bagi tenaga pengajar maupun siswa. Peneliti menggunakan metode kualitatif pada pembahasan ini. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan bahwa keberadaan platform digital AI terutama ChatGPT dinilai seperti dua sisi mata uang yang akan memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif pada perkembangannya.¹⁸

Persamaan dengan penelitian yang sekarang adalah keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan teknologi baru yaitu platform digital AI berupa ChatGPT bagi media pembelajaran menggunakan metode kualitatif, sedangkan perbedaannya berupa pada penelitian ini hanya membahas ChatGPT saja, tanpa membahas Notion AI dan Perplexity pada era *education* 4.0. Terdapat perbedaan tempat dan informan penelitian juga serta penelitian ini tidak membahas mengenai fenomena melainkan tantangan serta peluang.

4. Jurnal oleh Muhammad Sony Maulana, dkk (JOTIKA, Agustus 2023) yang berjudul “*Pelatihan ChatGPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence di Kelas*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada setiap individu mengenai Artificial Intelligence terutama pada ChatGPT melalui pemberian arahan, pendampingan, serta pelatihan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis situasi. Hasil dari penelitian ini adalah dengan mempelajari lebih detail terkait ChatGPT sebagai bentuk dari penerapan teknologi AI ini, maka secara langsung dapat meningkatkan semangat dan antusiasme generasi muda untuk menjadikan AI sebagai salah satu sarana media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini juga akan membantu

¹⁸ Tobagus Umar Syarif Hadi Wibowo dkk., “Tantangan dan Peluang Penggunaan Aplikasi ChatGPT Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Dimensi 5.0,” *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 4, no. 2 (17 Juli 2023): 69–76, <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4226>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajar sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.¹⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah sama-sama membahas AI terhadap media pembelajaran, sedangkan perbedaannya penelitian ini hanya membahas platform ChatGPT saja dan menggunakan metode analisis data. Perbedaannya juga terletak pada tempat, informan, serta pembahasannya juga terkait penerapan serta pelatihan tidak mengkaji pengalaman individu.

5. Jurnal oleh Andi Baso Kaswar, dkk (VOKATEK, Oktober 2023) yang berjudul “*Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya yang dapat dilakukan saat mengalami kendala dari segi pemahaman maupun keterampilan yang dialami oleh tenaga pendidik terkait implementasi teknologi AI sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah mendapat wawasan mengenai upaya tenaga pendidik dalam merangsang inovasi, memberikan kesan yang relevan kepada siswa di era digital, dan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif.²⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan platform digital AI sebagai media pembelajaran di era digital, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini hanya membahas pemanfaatan AI secara umum bagi siswa oleh tenaga pendidik serta berfokus kepada melakukan pelatihan dan tidak mengkaji fenomena.

6. Jurnal oleh Rosdiana Ngitung, dkk (JHP2M, Makassar: 2023) yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*”. Tujuan

¹⁹ Muhammad Sony Maulana dkk., “Pelatihan ChatGPT Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence di Kelas” 3, no. 1 (2023): 16–19.

²⁰ Andi Baso Kaswar dkk., “Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence,” *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (30 Oktober 2023): 293–97, <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.m.v1i3.248>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dan tenaga pendidik dalam bidang desain sebagai media pembelajaran melalui platform digital AI berupa ChatGPT dan Canva. Metode yang dilakukan oleh penelitian ini adalah dengan cara melakukan pengamatan atau observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian ini adalah pelatihan yang dilakukan sebagai pengenalan platform AI sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan peserta sebesar 88% dan meningkatkan potensi yang berkelanjutan sebesar 90%.²¹

Persamaan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan platform digital AI sebagai media pembelajaran di era digital, sedangkan perbedaannya pada platform yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aplikasi Canva serta melalui pelatihan sebagai pengenalan tidak mengkaji fenomena penggunaan platform digital AI berupa ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity.

7. Jurnal oleh Kharisma Agustya Zahra Salsabilla, dkk (SITASI, Surabaya:2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecerdasan buatan atau AI ini bagi kehidupan mahasiswa serta tenaga pendidik di perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Hasil penelitiannya adalah penggunaan platform digital AI ini memiliki pengaruh yang cukup besar bagi mahasiswa. Baik itu pengaruh positif dan negatif sebagai media pembelajaran. Seluruh pengaruhnya dapat disesuaikan tergantung tujuan pengguna.²²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan teknologi baru yaitu *Artificial Intelligence* yang diaplikasikan secara mendalam sebagai media

²¹ Rosdiana Ngitung dkk., “Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugur 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa,” *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (April 2023): 65–71.

²² Kharisma Agustya Zahra Salsabilla dkk., “Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa Di Perguruan Tinggi,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* 3, no. 1 (7 November 2023): 168–75, <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan platform digital AI bagi mahasiswa di perguruan tinggi bukan membahas mengenai fenomena ini dari segala sisi bagi mahasiswa di UIN Suska Riau.

Jurnal oleh Billy Sabella, dkk (Lavanda Dharma Bali, Juli 2023) yang berjudul “*Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengajar SMP Berbasis Artificial Intelegent*”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan serta pelatihan kepada tenaga pendidik maupun mahasiswa terkait AI serta pemanfaatan AI yang bisa digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik berupa *game* sederhana. Hasil dari penelitian ini adalah mengatakan bahwa melalui pelatihan tenaga pendidik serta mahasiswa dapat lebih memahami mengenai pemanfaatan teknologi AI sebagai media pembelajaran. Kedua pihak bisa menjadi lebih kritis dan kreatif dalam mengambil manfaat serta hal positif yang sudah disajikan oleh platform ini.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang adalah keduanya sama-sama akan membahas mengenai pemanfaatan platform AI sebagai media pembelajaran melihat fenomena yang terjadi di era digital ini, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menjelaskan mengenai kegunaan AI sebagai media pembelajaran dengan menciptakan *game* sederhana. Tidak hanya membahas fenomena serta pengalaman mahasiswa penggunaan platformnya seperti ChatGPT, Notion AI, Perplexity bagi kalangan mahasiswa serta penelitian ini memberikan bentuk upaya pengenalannya kepada tenaga pendidik melalui pelatihan dan lain sebagainya.²³

9. Jurnal oleh Lienggar Rahadiantino, dkk (Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2023) yang berjudul “*Implementasi*

²³ Billy Sabella, Herfia Rhomadhona, dan Ahmad Rusadi Arrahimi, “Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengajar SMP Berbasis Artificial Intelegen,” *Yayasan Lavandaia Dharma Bali* 3, no. 2 (Juli 2023): 69–76, <https://doi.org/0000000000>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur". Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman serta menjelaskan akan kegunaan *Artificial Intelligence* sebagai media pembelajaran bagi pelajar di era digital. Hasil penelitian ini adalah mendorong pelajar dan tenaga pendidik untuk dapat mendukung keberadaan sistem belajar sebagai hasil pendidikan yang lebih baik melalui pemanfaatan serta penerapan teknologi yang tepat.²⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan serta penggunaan teknologi AI sebagai media pembelajaran di era digital, sedangkan perbedaannya penelitian ini membahas platform AI berupa tiga aplikasi Duolingo, Khan Academy, dan Kejarcita yang tidak akan dibahas di dalam penelitian sekarang, karena penelitian sekarang berfokus kepada aplikasi Notion AI, ChatGPT, dan Perplexity. Selain itu ini juga membahas mengenai penerapan atau implementasi bukan kajian fenomenologi penggunaan AI di perguruan tinggi UIN Suska Riau.

10. Jurnal oleh Posma Sariguna Johnson Kennedy (Prosiding Nasional, 2023) yang berjudul "*Digitalisasi Pendidikan: Artificial Intelligence di Pendidikan Tinggi*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji mengenai peran kecerdasan buatan atau AI dalam pendidikan di perguruan tinggi sebagai upaya peningkatan pengajaran dan pembelajaran serta pengkajian terkait inovasi dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi AI yang secara garis besar dapat mengubah pola pembelajran di perguruan tinggi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data dari berbagai artikel akademik mengenai dampak AI dan sebagainya. Hasil dari penelitian ini adalah faktanya dengan adanya dukungan terhadap AI, pendidikan di perguruan tinggi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih luas, meningkatkan tingkat efisiensi pembelajaran, serta bisa

²⁴ Lengggar Rahadiantino, "Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6, no. 1 (6 Juni 2022), <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan dan menyetujui penerbitan.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memantau kinerja mahasiswa secara berkala. Namun, masih ditemukan beberapa tantangan serta kekurangan AI dalam berbagai bidang.²⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang adalah keduanya sama-sama membahas mengenai pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi bagi mahasiswa, sedangkan perbedaannya penelitian ini tidak membahas ketiga platform digital AI yang terdapat di latar belakang serta tidak membahas mengenai kajian fenomena semata, melainkan membahas mengenai kajian umum terkait *Artificial Intelligence*.

Setelah dipaparkan beberapa kajian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, maka dapat peneliti merumuskan mengenai persamaan dan perbedaan penelitiannya. Persamaan dari semua kajian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah sama-sama membahas atau mengkaji segala hal yang berkaitan dengan penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* dalam dunia pendidikan. Lebih tepatnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh tenaga pendidik, pelajar, maupun lembaga pendidikan untuk semua tingkatan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah di mana penelitian saat ini membahas mengenai pengalaman atau fenomena yang sedang berkembang di era *education 4.0*. Bukan hanya membahas mengenai penerapan, dampak, dan sejenisnya, melainkan membahas lebih mendalam mengenai penggunaan platform digital AI khususnya pada tiga bentuk yaitu ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity bagi mahasiswa UIN Suska Riau sebagai media pembelajaran menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz.

B. LANDASAN TEORI

Pada pembahasan landasan teori ini akan menyajikan serta membahas secara detail terkait teori penelitian bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjawab permasalahan secara teoritis dan ilmiah. Berdasarkan judul penelitian skripsi ini, maka terdapat beberapa konteks serta konsep kajian yang akan dibahas pada poin ini, diantaranya:

²⁵ Pisma Sariguna Johnson Kennedy, "Digitalisasi Pendidikan: Artificial Intelligence di Pendidikan Tinggi," *Prosiding Nasional*, 2023, 205–15.



a. Fenomenologi

Secara epistemologi, kata fenomenologi berasal dari bahasa Yunani dengan istilah fenomena atau *phaenesthai*, berarti meninggikan, memunculkan, dan menunjukkan keberadaan dan makna dirinya sendiri. Fenomenologi juga merupakan gabungan dari dua kata dasar, yaitu: *Logos* (ilmu) dan *Phenomenon* (mengenai sesuatu yang tampak).²⁶ Menurut Moleong, fenomenologi mengacu kepada pembahasan mengenai kenyataan, kesadaran individu terhadap suatu benda dengan jelas, kemampuan individu ketika memahami makna dari peristiwa dan keterkaitannya terhadap sesuatu yang berada dalam situasi tertentu. Para fenomenologis berpendapat bahwa sebenarnya kesadaran bukan sebuah kebetulan, melainkan disebabkan karena suatu hal lain yang muncul karena dirinya sendiri.²⁷

Fenomenologi juga merupakan sebuah konteks pendekatan filosofis berguna untuk menyelidiki serta mengamati terkait pengalaman seseorang. Kajian fenomenologi juga selalu berupaya untuk bisa menelaah dan mendeskripsikan pengalaman hidup manusia sesuai dengan realitanya, tanpa adanya proses abstraksi maupun interpretasi.²⁸ Konsep dasar ilmu fenomenologi itu antara lain: konsep fenomena, *epoche*, konstitusi, kesadaran, dan reduksi.²⁹

Pada kajian fenomenologi terdapat dua hal pokok yang menjadi fokus penelitiannya, antara lain:³⁰

1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya penulis ini tanpa memunculkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

²⁶ Arief Nuryana, Pawito Pawito, dan Prahastiwi Utari, "Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi," *Ensains Journal* 2, no. 1 (29 Januari 2019): 20, <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>.

²⁷ Hari Budayanti Usop, "Kajian Literatur Metodologi Penelitian Fenomenologi dan Etnografi," *ResearchGate*, 2019, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15786.47044>.

²⁸ Imalia Dewi Asih, "Fenomenologi Husserl: Sebuah Cara 'Kembali Ke Fenomena,'" *Jurnal Keperawatan Indonesia* 9, no. 2 (24 April 2014): 75, <https://doi.org/10.7454/jki.v9i2.164>.

²⁹ Steeva Yeaty Lidya Tumangkeng dan Joubert B Maramis, "Kajian Pendekatan Fenomenologi: Literature Review," *Jurnal Pembangunan Ekonomi dan Keuangan Daerah* 23, no. 1 (2022): 1.

³⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Fenomenologi*, 1 ed. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 75.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Textual description*: Ini digunakan untuk mengetahui terkait fenomena yang terjadi kepada subjek penelitian. Penjelasan atau datanya harus bersifat objektif, faktual, dan tampak secara empiris.

2. *Structural description*: Ini digunakan untuk mengetahui mengenai bagaimana subjek mengalami dan memaknai sebuah pengalaman. Penjelasan atau data yang diberikan harus bersifat subjektif, harus sesuai dengan persepsi yang dimiliki, penilaian, harapan, perasaan, maupun respons yang sesuai. Hal ini juga berkaitan dengan pengalaman subjek penelitian.

Pada dasarnya kajian tentang fenomenologi ini dibagi kepada beberapa teori penelitian. Semuanya tentu saja memiliki keunggulan, ciri khas, serta kekurangan masing-masing. Namun, pada pembahasan ini peneliti menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz. Berdasarkan pandangan ilmiah, interpretasi mengenai realitas merupakan aspek utama yang digunakan oleh Schutz sebagai landasan pemikiran dalam mengungkapkan objek penelitiannya tentang ilmu sosial. Kajian mengenai bagaimana seseorang memahami tindakan sosial mereka yang memiliki orientasi kepada perilaku individu di masa lalu, sekarang, dan akan datang merupakan inti dari pemikiran Schutz.³¹

Menjujuk kepada sumber yang peneliti dapat dikatakan bahwa segala bentuk kajian mengenai ilmu sosial serta penelitian dominan dipelopori oleh Alfred Schutz. Hal ini didukung dengan dua alasan utama. Pertama, adanya penjelasan yang lebih dapat dipahami dari ide Husserl di mana sebelumnya masih bersifat abstrak menjadi lebih jelas melalui pemikiran Schutz. Kedua, Alfred Schutz merupakan pelopor utama yang menerapkan kajian serta teori fenomenologi dalam konteks ilmu sosial. Alfred Schutz mengembangkan model tindakan manusia kepada tiga landasan umum, diantaranya:³²

³¹ Annisa Febrina, "Motif Orang Tua Mengunggah Foto Anak di Instagram," *Universitas Pembangunan Panca Budi* 2, No. 1 (2019): 57.

³² Tika Ristia Djaya, "Makna Tradisi Tedhak Siten Pada Masyarakat Kendal: Sebuah Analisis Fenomenologis Alfred Schutz," *INTELEKTIVA: JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA* 1, no. 6 (2020): 24.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *The postulate of logical consistency* (Konsistensi Logis)

Ini kajian mengenai validitas dan tujuan sebuah penelitian supaya bisa dianalisis terkait hubungan sebuah persoalan dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Apakah penialian tersebut bisa dipertanggungjawabkan atau sebaliknya.

2. *The postulate of subjective interpretation* (Persepsi Subyektif)

Ini mengharuskan peneliti untuk memahami tentang perilaku dan pemikiran individu melalui tindakan secara nyata. Pada kegiatan ini peneliti harus memosisikan dirinya secara subyektif agar bisa memahami seseorang dalam konteks mengkaji fenomenologi sosial.

3. *The postulate of adequacy* (Kecukupan)

Peneliti diminta agar bisa membuat sebuah kontruksi ilmiah atau hasil penelitian yang sesuai agar bisa memahami mengenai tindakan sosial individu

Alfred Schutz memandang realitas tertinggi di dalam kehidupan adalah dunia sehari-hari yang bersifat intersubjektif atau *life world*. Adapun karakteristik dari *life world*, yaitu:

- Wide-awakeness* yang berarti adanya kesadaran penuh.
- Reality* berarti yakin akan eksistensi dunia.
- Interaksi sehari-hari.
- Pengalaman orang lain merupakan wujud dari pengalaman individu itu sendiri.
- Dunia intersubjektif, ini merupakan keterkaitan antara komunikasi dengan tindakan sosial.
- Perspektif waktu

Menurut Schutz pada bidang keilmuannya juga dipaparkan juga bahwa ada empat unsur pokok pada fenomenologi sosial, yakni adanya perhatian terhadap aktor, perhatian kepada kenyataan, memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan



proses tindakan dengan memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat yang diciptakan dalam kehidupan sehari-hari.³³

Merujuk kepada referensi keilmuan, maka didapat bahwa terdapat tiga paradigma pokok yang terdapat pada teori fenomenologi Alfred Schutz, diantaranya:

1. Motif

Motif adalah sebuah alasan yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok yang berperan untuk mendukung manusia dalam kegiatan menyampaikan informasi kepada manusia lain. Jenis-jenis motif diantaranya berbentuk kesenangan, ajakan, pelarian, kontrol dan relaksasi.³⁴

Berdasarkan sumber lain motif dapat didefinisikan sebagai sebuah rangsangan atau suatu konstruksi yang bersifat potensial serta dibentuk dari pengalaman dan relati, dorongan ini juga bisa bertahan meskipun ada kemungkinan untuk berubah dan sebagainya serta berfungsi untuk menggerakkan perilaku manusia kepada tujuan tertentu.³⁵

Selanjutnya terkait dengan penjabaran definisi serta konteks dari motif. Alfred Schutz merumuskan bahwa konsep motif yang digunakan dalam teori fenomenologi Alfred Schutz ada dua kategori, yaitu:³⁶

- a. *In order to motive (Um-zu-Motiv)*, yaitu ini merujuk kepada tindakan yang akan dilakukan serta tindakan ini tentu saja memiliki tujuan untuk dilakukan. Secara sederhana motif jenis ini membahas mengenai untuk apa sebuah kegiatan itu dilakukan.

³³ Hamzah, *Metode Penelitian Fenomenologi*, 43.

³⁴ Chevanya Karunia Suntoro, Auriel Maulidya, dan Iqbal Ariel Maulana, "Motif Remaja Melakukan Kenakalan Remaja melalui Konteks Komunikasi Keluarga," *Seminar Nasional 2023*, 2023, 1272.

³⁵ Azziela Paramitha, Steven Tanuwijaya, dan Susilowati Natakoesoemah, "Analisis Motif dan Dampak Penggunaan Aplikasi Tinder Berbayar," *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media* 5, no. 2 (2021): 93.

³⁶ Anisa Febrina, "Motif Orang Tua Mengunggah Foto Anak Di Instagram," *Universitas Pembangunan Panca Budi* 2, no. 1 (2019): 57.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. *Because motive (Weil Motiv)*, yaitu sebuah tindakan atau kegiatan yang berasal dari masa lalu. Secara sederhana motif ini bercerita mengenai alasan atau latar belakang seseorang melakukan sesuatu.

2. Pengalaman

Pengalaman adalah sebuah kejadian atau keadaan yang terjadi pada diri individu serta saling berkaitan dengan alur kehidupan. Pengalaman ini bisa dijadikan sebagai pelajaran serta pedoman bagi kehidupan. Konsep pengalaman meliputi segala hal yang sudah dirasakan serta dialami oleh individu selama masa hidupnya yang dapat diambil pelajaran oleh dirinya sendiri atau orang lain.³⁷

Konsep pengalaman ini juga memiliki peran penting pada teori penelitian fenomenologi di mana peneliti ingin mengungkap pengalaman yang dirasakan atau dialami oleh informan terkait penggunaan platform digital *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media pembelajaran pada era education 4.0 di UIN Suska Riau.

3. Makna

Makna adalah aspek khusus maupun umum yang dialami dalam kehidupan individu atau aktor sosial yang dapat dilihat dari tindakannya. Menurut Alfred Schütz sebenarnya makna membutuhkan kepada kesadaran individu terhadap pengalamannya. Ia juga memaparkan bahwa makna dari setiap tindakan maupun kegiatan yang dilakukan oleh aktor sosial dapat diproyeksikan. Sama halnya dengan konteks pengalaman, ini tidak hanya menggali mengenai bagaimana pengalaman tersebut dialami, melainkan juga terkait konteks makna pada pengalaman itu. Secara kontekstual makna dari pengalaman individu ini dapat diperoleh melalui tindakan sosial yang dilakukan.³⁸

³⁷ Agung Prasetya dan Dasrun Hidayat, "Pengalaman Pekerja Informal di Tengah Pandemi Covid-19 di Kota Bandung," *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan* 2, no. 2 (10 Oktober 2020): 20. <https://doi.org/10.31599/komaskam.v2i2.3221>.

³⁸ Noila Putri Aldira, "Motif Penggunaan Fitur Stories Highlight Instagram sebagai Memori Media bagi Generasi Milenial," *Avant Garde* 8, no. 2 (18 Desember 2020): 150. <http://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1180>.



Berdasarkan tiga paradigma yang dirumuskan pada teori Alfred Schutz ini, maka peneliti akan mengungkap ketiga konteks tersebut dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang diinginkan pada pembahasan mengenai studi etnografi mengenai teknologi terhadap penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era education 4.0 di UIN Suska Riau.

b. Platform Digital

Secara umum platform didefinisikan sebagai sebuah bentuk produk, layanan, atau teknologi yang dikembangkan oleh satu atau lebih perusahaan dengan tujuan sebagai fondasi bagi perusahaan agar dapat terus membangun serta menciptakan inovasi pelengkap lebih lanjut.³⁹

Pada dasarnya platform adalah sebuah wadah digital yang banyak digunakan oleh individu untuk berbagai macam keperluan, kepentingan, dan aktivitas. Misalnya dalam ruang lingkup pendidikan platform ini dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam jaringan atau disingkat dengan kata daring, mencari bahan pembelajaran, dan sebagainya. Secara menyeluruh platform digital dapat dipahami dengan seperangkat perangkat lunak atau *software* yang membentuk suatu sistem tertentu yang bisa diakses melalui PC atau sistem android.⁴⁰

Selanjutnya, platform industri digital adalah sebuah wadah yang bisa digunakan oleh individu untuk mengumpulkan, mengintegrasikan data, menyediakan data serta memberikan dukungan teknologi untuk ekosistem organisasi pihak ketiga dalam upaya memengaruhi pengoperasian data dan perangkat industri, memberikan fasilitas terkait interaksi antar pengguna, dan

³⁹ Maxime Thomas dkk., "The Future of Digital Platforms: Conditions of Platform Overthrow," *Creativity and Innovation Management* 30, no. 1 (Maret 2021): 85, <http://doi.org/10.1111/caim.12422>.

⁴⁰ Eka Yuda Wibawa, "Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19."



lainnya.⁴¹ Selain itu, platform digital juga memiliki banyak keunggulan dalam mempengaruhi hidup seseorang di era digitalisasi seperti saat ini. Semua kepentingan dan kebutuhan serba *online*.

Platform digital juga dinilai sebagai salah satu bentuk teknologi dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di era digital. Pada era ini, khususnya pada *education 4.0* di mana pembelajaran sudah berbasis digitalisasi. Mahasiswa dan tenaga pendidik tidak lagi memerlukan waktu sangat lama untuk memperoleh wawasan keilmuan. Semua bisa dilakukan secara instan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Tidak lagi membutuhkan tempat khusus, karena pembelajaran dapat dilakukan secara tentatif tergantung kepentingan serta kebutuhan.

Setelah melihat banyak konsep mengenai platform digital dapat disimpulkan bahwa platform digital merupakan sebuah wadah yang diciptakan serta dikembangkan dalam bentuk pengumpulan data dari sistem serta dapat dilakukan pengoperasiannya melalui jaringan internet. dalam pengumpulan data serta pengoperasian segala hal dengan menggunakan jaringan internet. Platform digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan semata. Namun, bisa dimanfaatkan untuk mendapat sumber informasi, media dakwah, media komunikasi, terutama media edukasi atau pembelajaran. Terdapat empat taktik yang diterapkan oleh platform digital, yaitu memanfaatkan, mengendalikan, mengeksploitasi dan mempertahankan eksistensi keberlangsungan teknologi.⁴²

Terdapat ciri-ciri dari platform digital yaitu, bersifat terbuka sehingga memudahkan semua kalangan untuk bisa membuat akun pribadi maupun komunitas, adanya menu profil pengguna yang memungkinkan pengguna dalam menyajikan atau menampilkan informasi tentang data diri pemilik akun, dapat digunakan untuk melakukan interaksi antar pengguna melalui fitur *like*, komentar, *share*, *follow*, dan sejenisnya, adanya fitur *user generated content* yang

⁴¹ Tobias Pauli, Erwin Fieft, dan Martin Matzner, "Can ChatGPT Replace the Role of the Teacher in the Classroom: A Fundamental Analysis," *Business & Information Systems Engineering* 63, no. 2 (April 2021): 123, <https://doi.org/10.1007/s12599-020-00681-w>.

⁴² Jimmo Karhu dkk., "Four Tactics for Implementing a Balanced Digital Platform Strategy," *MIS Quarterly Executive*, 2020, 108, <https://doi.org/10.17705/2msqe.00027>.



berarti pengguna diberi kebebasan dalam membuat dan menyebarkan konten kepada pengguna lain ataupun penggemar.⁴³

a. Karakteristik Platform Digital

Selanjutnya, karakteristik yang harus dimiliki oleh platform digital, sebagai berikut:

1. Platform yang berbasis pengguna, maksudnya pada dasarnya semua konten, informasi, data yang berada di platform media sosial merupakan bagian dari kendali atau tanggung jawab dari pengguna platform tersebut.
2. Bersifat interaktif, faktanya interaksi antar pengguna sangat penting.
3. Pengguna merupakan pembuat konten, artinya semua tulisan, gambar, video, foto serta postingan yang terdapat pada platform digital merupakan tanggung jawab dan kendali penuh dari pengguna platform itu sendiri.
4. Pengguna bebas menentukan sendiri pengaturan akunnya. Ingin diarahkan ke mana penggunaannya.
5. Media sosial dapat membangun hubungan atau interaksi antar pengguna maupun komunitas yang terbentuk.
6. Memberikan peluang koneksi tanpa batas. Platform digital menciptakan wadah yang bisa secara mudah diakses tanpa terikat waktu dan tempat selama masih terhubung dengan internet.

b. Jenis-Jenis Platform Digital

Menurut Kaplan dan Andreas dalam <https://indonesiabaik.id/> yang dimuat di dalam buku Literasi Digital diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Informasi Dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, terdapat beberapa jenis kategori media sosial, antara lain:⁴⁴

⁴³ Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital," 2021, 1008.

⁴⁴ Yuni Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital" 5 (2021): 1009.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Proyek Kolaborasi (*Collaborative Projects*), merupakan media sosial memberi izin dan kebebasan bagi para pengguna untuk membuat, menambah serta memperbarui sebuah konten.

2. Blog dan *Microblog*, merupakan salah satu bentuk platform yang disajikan dalam bentuk tulisan dan ditampilkan secara tersusun dan teratur.

3. Komunitas Konten (*Content Communities*), merupakan suatu bentuk platform digital yang digunakan penggunaanya sebagai sarana berbagi informasi, ilmu, wawasan berbentuk konten berbasis foto, video, gambar maupun audio.

4. Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*), merupakan platform yang berguna untuk melakukan interaksi atau komunikasi antar pengguna dengan memanfaatkan berbagai fitur yang sudah disediakan oleh platform digital tersebut.

5. *Virtual Game Worlds*, ini merupakan platform yang menciptakan refleksi dari dunia tiga dimensi atau 3D, sehingga pengguna dapat berinteraksi melalui permainan.

6. *Virtual Social Worlds*, merupakan platform yang berwujud dunia dalam jaringan atau virtual, di mana bisa terjalin interaksi dengan individu maupun kelompok dari berbagai negara layaknya kehidupan nyata yang memiliki cakupan lebih bebas dan luas.

Tentu saja di balik penggunaan platform ini terdapat banyak manfaatnya, berupa bisa menjadi alat komunikasi digital, sarana pembelajaran, sarana pengembangan diri, media hiburan, dan lainnya.

c. **Artificial Intelligence (AI)**

Artificial Intelligence atau AI adalah salah satu teknologi baru yang sedang marak digunakan saat ini. Teknologi ini sudah dimanfaatkan serta digunakan di segala bidang, baik bidang industri kesehatan, keuangan dan lain sebagainya. Secara ilmiah *Artificial Intelligence* juga disebut sebagai “Intelijen sintetis” dan konsep ini merujuk kepada sistem AI yang menggabungkan serta memeroses



informasi maupun data dari berbagai sumber dalam skala yang tidak dapat dipahami oleh manusia, karena semua proses tersebut terjadi di luar kendali manusia itu sendiri.⁴⁵

Artificial Intelligence juga sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari bagi semua kalangan untuk berbagai kepentingan. AI juga dinilai sebagai teknologi yang dapat membantu individu dalam melangsungkan kegiatan komunikasi, menemukan titik lokasi, serta kecerdasannya mampu menyelesaikan tugas yang biasa dilakukan oleh manusia melalui kecerdasan manusia.⁴⁶

Berdasarkan analisis yang dilakukan dapat dikemukakan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) sekarang sudah semakin berkembang baik dari segi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). AI sudah berhasil menciptakan dan membuat produk sistem yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ada empat teknik yang dilakukan oleh AI tersebut, yaitu *searching* berarti pencarian, *reasoning* berarti pemikiran, *planning* berarti perencanaan, dan *learning* berarti pengajaran.⁴⁷

Artificial Intelligence (AI) mengadopsi proses kerja teknologi yang serupa dengan kinerja manusia, mulai dari memproses informasi baik proses penerimaan, penyimpanan, pengolahan informasi dalam bentuk tampilan yang beraneka ragam. Proses ini dikenal sebagai bentuk siklus kecerdasan dalam teknologi AI tersebut. Salah satu tokoh keilmuan bernama Watson menggunakan AI untuk memeriksa sekaligus merangkum kontrak dan dokumen dengan jumlah halaman yang mencapai ribuan. Tidak hanya itu, Watson juga mengatakan bahwa sistem AI mampu melakukan pemeriksaan serta menganalisa data mengenai transaksi.⁴⁸

⁴⁵ Asyari Abdullah, "Public Relations in The Era of Artificial Intelligence: Peluang atau Ancaman," *ARISTO* 8, no. 2 (31 Mei 2020): 408, <https://doi.org/10.24269/ars.v8i2.2629>.

⁴⁶ M. Sobron Yamin Lubis, "Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu," *SEMNASTEK UISU*, 2021, 1.

⁴⁷ Endang Irawan Supriyadi dan Dianing Banyu Asih, "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal RASI* 2, no. 2 (9 Januari 2021): 15, <https://doi.org/10.52496/rasi.v2i2.62>.

⁴⁸ Maryani Farwati Dkk., "Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen* 11, no. 01 (2023): 41.



Penggunaan *Artificial Intelligence* dipahami dapat meningkatkan kualitas hidup serta menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dengan mengintegrasikan keberadaan teknologi. Melalui sumber ini diperoleh bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap penggunaan AI menjadi sorotan utama karena mengingat peluang potensi serta dampak yang ada.⁴⁹

Pada dasarnya penggunaan *Artificial Intelligence* bukan hanya segala sistem berbasis robot, namun AI juga sebuah sistem tentang bagaimana memahami sifat, menganalisis, dan pemikiran untuk mengoperasikan komputer sebagai perangkat eksperimen. Secara sederhana *Artificial Intelligence* dalam dunia pendidikan sebagai asisten digital yang digunakan untuk memberikan tutorial pembelajaran, sistem komunikasi siswa, dan mengevaluasi mengenai sistem pembelajaran.⁵⁰ Ada beberapa kelebihan atau karakteristik yang dimiliki oleh sistem di dalam *Artificial Intelligence*, diantaranya:⁵¹

1. Sistem dapat berperan sebagai konsultan, instruktur atau rekan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Mampu meningkatkan *availability* atau keahlian yang tersedia dalam semua perangkat komputer.
3. Mengurangi biaya dalam menjalankan program AI ini.
4. Bersifat permanen.
5. Pengetahuan serta informasi yang disajikan bisa saja tidak lengkap. Namun, secara garis besar bisa dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan.
6. *Database* yang disajikan secara cerdas.

⁴⁹ Selly Anastassia Amellia Kharis dkk., "Analisis Tren Minat Masyarakat Indonesia terhadap *Artificial Intelligence* dalam Menyongsong Society 5.0: Studi Menggunakan Google Trends," *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan* 7, no. 4 (3 Oktober 2023): 1346, <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i4.3091>.

⁵⁰ Prana Rukmayuninda Ririh Dkk., "Studi Komparasi dan Analisis SWOT Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) di Indonesia," *Jurnal Teknik Industri* 15, no. 2 (2020): 124.

⁵¹ Paulus Wisnu Yudoprakoso, "Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Sebagai Alat Bantu Proses Penyusunan Undang-Undang Dalam Upaya Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di Indonesia," *Simposium Hukum Indonesia* 1, no. 1 (2019): 457.

Terkait kekurangan atau kelemahan yang dimiliki oleh sistem *Artificial Intelligence*, antara lain:⁵²

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. AI tidak kreatif, dengan keberadaan AI ini dinilai sebagai perangkat yang tidak kreatif dibandingkan kecerdasan manusia yang bisa lebih kreatif dan luwes. Hal ini disebabkan oleh AI harus menyesuaikan dengan sistem yang sudah dibangun oleh teknologi.
2. Penggunaan terhadap pengalaman, di mana sistem manusia harus menggunakan input-input simbolik tidak seperti manusia yang bisa mendapatkan dan berbagi pengalaman secara langsung.
3. AI memiliki ruang lingkup bahasan yang lebih sempit dan terbatas untuk masalah tertentu saja dibandingkan manusia yang memiliki lingkup kemampuan lebih luas serta bebas.

Pada pembahasan mengenai pembagian dalam sistem *Artificial Intelligence*, maka bagian utama dari kecerdasan utama atau AI antara lain:⁵³

1. Berbasis Pengetahuan (*Knowledge Base*). Ini meliputi fakta, teori, pemikiran serta hubungan antar komponen.
2. Kemampuan sistem AI untuk menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman yang dialami oleh individu maupun kelompok serta melakukan representasi dan duplikasi menggunakan mesin.
3. Konsep kecerdasan buatan. Salah satunya yaitu *turning test*.
4. Metode pengujian Kecerdasan. Ini melibatkan orang yang bertanya atau manusia dengan obyek yang ditanya.

Menurut Ensiklopedia Brintannica, *Artificial Intelligence* merupakan cabang keilmuan di bidang komputer yang berhasil menyajikan pengetahuan serta wawasan yang lebih banyak kepada individu atau kelompok dan memproses informasi sesuai dengan kebutuhan. Namun, faktanya sistem *Artificial Intelligence* (AI) ini tidak bisa secara menyeluruh menggantikan peran manusia dalam segala

⁵² Ryendara, *Kecerdasan Buatan*, 1 ed. (Solok: Mitra Cendekia Media, 2021), 11.

⁵³ Ryendara, 10.



bidang, termasuk pendidikan. Hanya saja AI berperan sebagai program atau sistem yang mendukung kinerja manusia serta membantu manusia dalam menyelesaikan tugas yang dimiliki.⁵⁴

Pada dasarnya *Artificial Intelligence* di dalam dunia pendidikan dibagi ke dalam beberapa bentuk penerapan kecerdasan, diantaranya seperti *mentor virtual* (bimbingan melalui dunia internet), *voice assistant* (asisten suara), *smart content* (konten cerdas), *presentation translator* (penerjemah presentasi), *global courses* (kursus secara global), *automatic assessment* (penilaian otomatis), *personalized learning* (pembelajaran yang dipersonalisasi).⁵⁵

Platform digital *Artificial Intelligence* ini sebenarnya begitu banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Mulai dari AI yang bisa dimanfaatkan sebagai media untuk membuat desain, berinteraksi dengan rekan melalui audio maupun video, mengirim pesan, mencari informasi, media pembelajaran, bermain *game* dan lain sebagainya. Namun, pada penelitian ini peneliti ingin mempersempit bahasan terkait penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* sebagai media pembelajaran sesuai dengan fenomena yang terjadi dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, peneliti akan membahas tiga platform digital *Artificial Intelligence* yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa, diantaranya:

1. ChatGPT

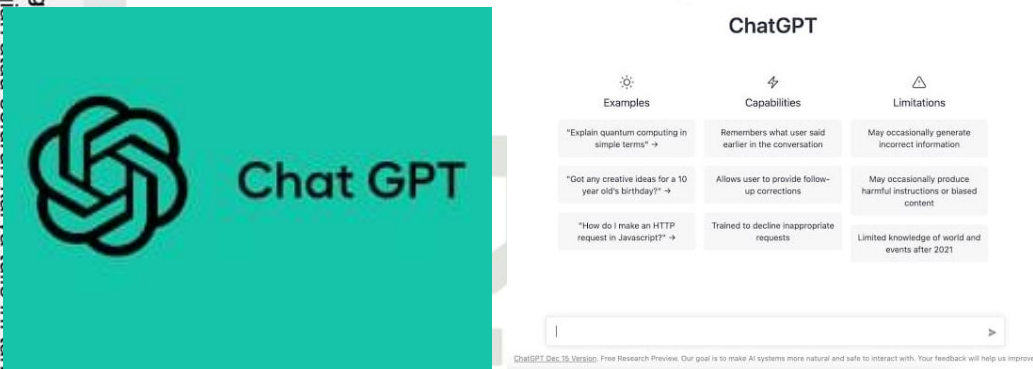
ChatGPT (*Generative Pre-trained*) adalah salah satu perangkat yang tergolong dalam kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* yang berguna untuk melakukan interaksi melalui komunikasi berbasis teks. Platform AI ini dapat merangsang komunikasi atau percakapan seseorang serta memberikan respons secara otomatis terhadap pertanyaan dan perintah penggunanya menggunakan

⁵⁴ Yudo Devianto dan Saruni Dwiasnati, "Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia," *Jurnal Telekomunikasi dan Komputer* 10, no. 1 (8 April 2020): 20, <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>.

⁵⁵ N. Astuti Iriyani dkk., "Studi Literatur: Pemanfaatan Teknologi ChatGPT dalam Pendidikan," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 10, <https://doi.org/10.30812>.

sistem NLP (*Natural Language Processing*). Selain itu, platform ChatGPT ini dapat mengumpulkan data atau informasi sebuah dokumen dari internet kemudian digabungkan tanpa memberikan penanda untuk dimasukkan ke dalam algoritma *deep learning*. ChatGPT juga bisa memberikan informasi secara tepat dan cepat.⁵⁶

Gambar 2.1: Logo dan Tampilan ChatGPT



Sumber: <https://www.google.com>

ChatGPT merupakan sebagai salah satu platform AI yang memiliki keahlian untuk membantu tenaga pendidik dalam menyusun program pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa aspek, baik dari segi tujuan pembelajaran, model, pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran sesuai kebutuhan.⁵⁷ ChatGPT merupakan perangkat yang menggunakan model “*Instruct GPT*” yang diciptakan serta dilatih untuk mampu mengikuti segala intruksi atau perintah yang diminta oleh pengguna secara cepat dengan jawaban yang detail.⁵⁸

Sesuai dengan pembahasan yang telah dipaparkan bahwa platform digital *Artificial Intelligence* khususnya ChatGPT memiliki peran penting dalam membantu pendidikan para mahasiswa, pelajar, maupun tenaga pendidik apalagi

⁵⁶ Inyani dkk., 10.

⁵⁷ Sardianus Sardianus dan Tjendanawangi Saputra, “Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0,” *Masokan: Ilmu Sosial dan Pendidikan* 3, no. 1 (20 Juni 2023): 4, <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.100>.

⁵⁸ Open AI, “Introducing ChatGPT,” *Open AI* (blog), 30 November 2022, <https://openai.com/blog/chatgpt>.



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

di era *education* 4.0 ini. Berikut beberapa cara yang digunakan oleh ChatGPT dalam membantu pendidikan, diantaranya.⁵⁹

- a. Bimbingan dan bantuan: Platform ini dinilai bisa membantu para mahasiswa atau pelajar untuk mengerjakan tugas serta menjawab pertanyaan maupun perintah yang dimiliki oleh pengguna.
- b. Bantuan penelitian: Selain memberikan bimbingan, ChatGPT juga berperan dalam membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penelitian mereka untuk menyediakan sumber daya pemikiran ilmiah, artikel, dan makalah yang sesuai dengan topik penelitiannya.
- c. Peninjauan esai dan makalah: Platform ChatGPT dinilai juga dapat membantu mahasiswa atau pelajar dalam mengoreksi, memperbaiki, mengedit esai atau makalah mereka. Selain itu juga diberikan fitur yang berfungsi untuk memberikan umpan balik terkait tata bahasa, konten, dan struktur kalimat.
- d. Penjadwalan dan pengingat kelas: ChatGPT juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membuat jadwal, mengatur pengingat untuk kegiatan maupun tugas sesuai kebutuhan.
- e. Pembelajaran yang dipersonalisasi: Platform ChatGPT juga memberikan awaran yang sudah disesuaikan untuk sumber daya serta kegiatan pembelajaran sesuai tujuan dan preferensi pembelajaran.
- f. Jam kantor *virtual*: Pada menu ini tidak hanya dapat digunakan oleh mahasiswa saja, melainkan oleh tenaga pendidik atau dosen untuk menyediakan jam kantor secara virtual, menjawab pertanyaan dari mahasiswa serta memberikan bantuan kepada mahasiswa secara *real-time* atau tepat waktu.
- g. Keterlibatan Siswa: Platform ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa atau pelajar dalam kelas *online* dengan

⁵⁹ Bedi Prestiadi, Imam Gunawan, dan Raden Bambang Sumarsono, "Role of Transformational Leadership in Education 4.0.," dalam *Proceedings of the 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)* (6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020), Malang, Indonesia: Atlantis Press, 2020), 2, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201204.020>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyediakan kelas yang interaktif serta memberikan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya kelemahan yang tidak bisa dipungkiri pasti ada dalam segala bentuk buatan manusia, yaitu:⁶⁰

- a. Pada konsep pembelajaran itu bergantung kepada adanya interaksi langsung atau koneksi emosional antara guru dengan sehingga tercipta proses pembelajaran yang sukses, sedangkan ChatGPT tidak dapat memberikan konsep ini.
- b. Sebuah pembelajaran itu memerlukan kreativitas dalam membuat ide dan inovasi yang akan diberikan kepada pelajar untuk memperoleh umpan balik serta dikembangkan oleh manusia, sedangkan ChatGPT tidak mempunyai kreativitas melebihi yang dimiliki oleh manusia.
- c. Platform ChatGPT dinilai tidak bisa membuat nuansa dan gaya belajar berbeda untuk setiap mahasiswa sesuai kebutuhan yang diinginkan.
- d. ChatGPT juga bisa membuat individu tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dengan baik, karena selalu mengandalkan ChatGPT yang selalu memanjakan mahasiswa dengan berbagai macam fitur yang serba cepat, sehingga membuat mahasiswa tidak bisa berpikir kritis dan lain sebagainya.

Faktanya penggunaan ChatGPT ini selalu mengalami peningkatan kunjungan maupun penggunaan setiap hari secara drastis. Merujuk kepada salah satu artikel *website* disajikan data bahwa saat ini ChatGPT sudah diadopsi oleh lebih dari 180 juta pengguna, platform ini juga tercatat memiliki 1 juta pengguna dalam lima hari. Secara keseluruhan situs *web* ChatGPT ini sudah menghasilkan 1,7 miliar kunjungan pada bulan Oktober 2023.⁶¹

⁶⁰ Matthew Hutson, "Could AI Help You to Write Your Next Paper?," *Nature* 611, no. 7934 (3 November 2022): 354, <https://doi.org/10.1038/d41586-022-03479-w>.

⁶¹ Fabio Duarte, "Number of ChatGPT Users (Dec 2023)," *Exploding Topics* (blog), 30 November 2023, <https://explodingtopics.com/blog/chatgpt-users>.

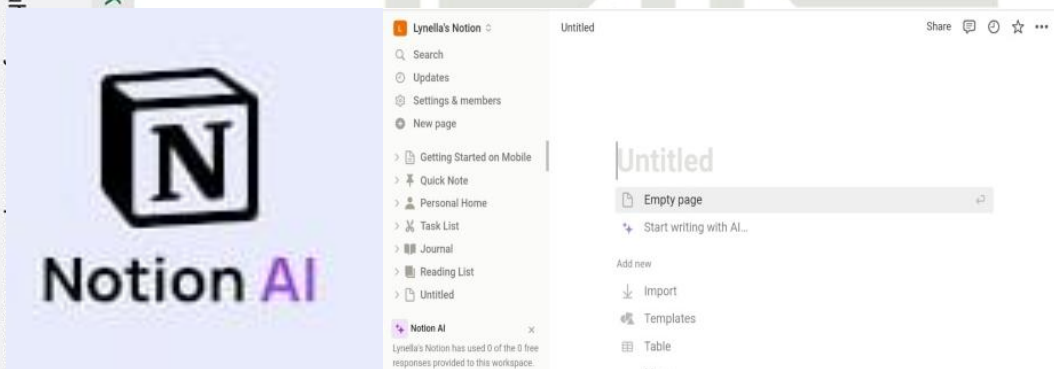


1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi dan menyebarkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pada konteks pendidikan, platform digital ChatGPT bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran, namun bukan berarti digunakan sebagai pengganti peran guru. Platform ini juga dapat memberikan kontribusi sebagai upaya untuk menyederhanakan tugas tenaga pendidik dalam membantu pelajar. Selain itu, tetap ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan konteks pendidikan.⁶²

2. Notion AI

Gambar 2.2: Logo dan Tampilan Notion AI



Sumber: <https://www.google.com>

Notion merupakan salah satu aplikasi yang berkembang yang menjadi bagian dari jenis platform digital *Artificial Intelligence* di mana bisa diakses secara gratis oleh pengguna serta dapat mengelola tugas serta perintah secara individu maupun kelompok dalam satu platform saja. Pengguna Notion bisa menulis teks pada menu yang sudah disediakan serta dapat untuk mengoreksi dan merevisi berbagai bentuk tulisan. Selanjutnya secara lengkap, Notion AI didefinisikan sebagai asisten menulis yang menggunakan tenaga AI untuk mengedit serta menghasilkan konten sebagai umpan balik dari perintah penggunanya. Platform ini juga bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki ejaan, tata bahasa, mengubah teks, menerjemahkan, meringkas, memperbaiki nada sesuai dengan kebutuhan

⁶² Abu Muna Almaududi Ausat dkk., "Can ChatGPT Replace the Role of the Teacher in the Classroom: A Fundamental Analysis," *Journal on Education*, 05, no. 04 (2023): 16103.



pengguna.⁶³ Fitur atau *tools* yang terdapat dalam platform Notion AI juga menarik, sehingga dapat memikat mahasiswa untuk menggunakan platform ini.

Perkembangan di bidang teknologi apalagi didukung dengan munculnya platform digital *Artificial Intelligence* berupa Notion AI. Tentu saja memberikan sudut penilaian terhadap platform tersebut. Penilaian positif yang dimiliki Notion AI seperti platform ini mampu menyelesaikan tugas serta menyelesaikan tugas dari manusia secara cepat, tepat, dan sesuai dengan harapan. Fitur yang ada di dalam platform Notion AI juga tidak hanya berfokus untuk memberikan jawaban akan pertanyaan, tetapi juga digunakan untuk mengatur jadwal, menganalisis jurnal, mengedit teks dan lainnya. Hal ini dinilai bagian dari kelebihan yang dimiliki oleh Notion AI.

Selain kelebihan yang diperoleh dari platform Notion AI, platform ini juga memiliki kelemahan yang bisa saja ditemukan oleh pengguna saat menggunakan platform ini. Kekurangan dari platform Notion AI, yaitu:⁶⁴

- a. Notion AI bisa menampilkan informasi yang salah dan tidak bisa dijamin kebenarannya.
- b. Platform ini juga bisa menyajikan informasi, pernyataan, atau data yang tidak aman maupun berbahaya.
- c. Seringkali platform Notion tidak bisa mendeteksi keadaan sebuah permasalahan rentang 6-12 bulan, karena terkadang platform ini tidak memunculkan informasi yang akurat dan terbaru.
- d. Memberikan informasi yang bias.

Platform Notion AI ini merupakan salah satu bentuk realisasi dari fitur AI generatif yang memiliki tujuan untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan

⁶³ Koji Osawa, "Integrating Automated Written Corrective Feedback into E-Portfolios for Second Language Writing: Notion and Notion AI," *RELC Journal*, 20 September 2023, 2, <https://doi.org/10.1177/00336882231198913>.

⁶⁴ Jurnal Whiteboard, "Fitur AI Terbaru Kini Lengkapi Notion untuk Permudah Kerja Pengguna Media," *Whiteboard Jurnal* (blog), Februari 2023, <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/media/fitur-ai-terbaru-kini-lengkapi-notion-untuk-permudah-kerja-user/>.

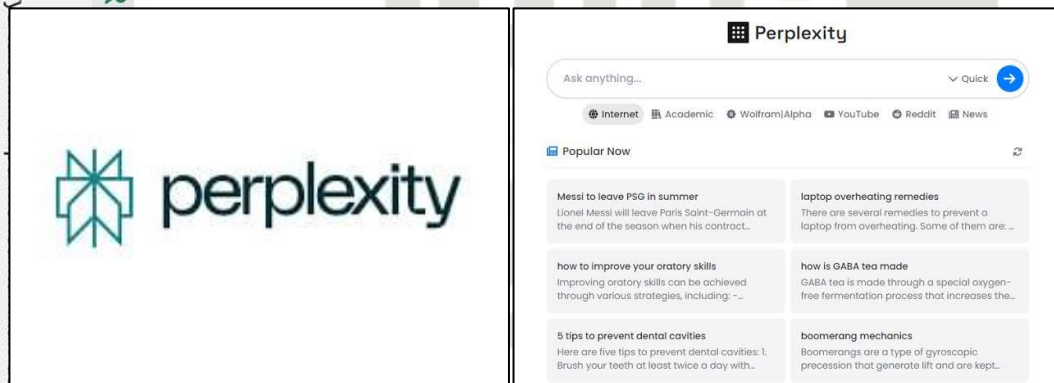


1. Di dalam cipta, mengedit teks, membuat serta mengoreksi teks. Berdasarkan data yang didapat dinyatakan bahwa hingga saat ini Notion AI sudah memiliki 20 juta pengguna secara keseluruhan.⁶⁵ Pengguna platform ini sebagiannya merupakan pelajar, mahasiswa, maupun tenaga pendidik. Hal ini karena Notion AI juga memberikan manfaat yang dapat diperoleh bukan hanya dalam bidang komersial, bisnis saja, melainkan juga bisa digunakan dalam bidang pendidikan.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Perplexity

Gambar 2.3: Logo dan Tampilan Perplexity



Sumber: <https://www.google.com>

Perplexity AI merupakan sebuah perangkat sistem AI yang berbasis *chatbot* atau mesin pencari cerdas yang menggunakan kecerdasan buatan, pembelajaran mesin untuk menawarkan respons atau umpan balik yang tepat dan lengkap, pemrosesan bahasa alami terhadap pertanyaan serta intruksi dari pengguna. Selain itu, platform ini juga dapat memberikan informasi secara langsung (*real-time*) mengenai berbagai topik melalui teknologi canggih yang dimiliki sistemnya.⁶⁶

⁶⁵ Hayden Field, "The Notion App's Strategic Bet on Generative AI," *AI, Tech Brew* (blog), 17 Maret 2023, <https://www.emergingtechbrew.com/stories/2023/03/17/inside-notion-s-strategic-bet-on-generative-ai>.

⁶⁶ Ayush, "Perplexity AI: Review, Benefits & Guide (2023)," *Elegant Themes* (blog), Oktober 2023, <https://www.elegantthemes.com/blog/business/perplexity-ai>.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Perplexity AI adalah sebuah sistem yang berbasis alat obrolan yang dapat digunakan sebagai mesin pencari yang akurat dengan beberapa tambahan yang unggul. Platform AI ini dirancang dengan model pembelaaran mesin dan bahasa yang menggunakan sistem NLP, seperti yang diterapkan pada Chat GPT dan lainnya. Perplexity ini memiliki tugas utama berupa memberikan jawaban yang akurat dan informatif atas pertanyaan dari pengguna melalui pencarian yang relevan melalui akses jangkauan internet. Platform ini dapat menyusuri semua jawaban yang tersedia di internet secara tepat waktu, cepat, sehingga dapat memberikan jawaban dilengkapi dengan sumber referensi secara gratis.⁶⁷ Pada saat ini mahasiswa menjadikan Perplexity sebagai bahan rujukan serta pedoman ketika mendapat makna dari informasi yang sedang mereka butuhkan, sehingga mahasiswa merasa terbantu dengan keberadaan platform AI ini dalam dunia pendidikan.

d. Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar maupun menciptakan vitalitas pendidikan serta bisa digunakan sebagai alat untuk mengirim informasi dan konten pembelajaran. Secara umum media adalah semua hal yang bisa digunakan sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan maupun informasi serta melibatkan antara dua pihak dari pengirim kepada penerima guna untuk memicu dorongan pikiran, perasaan, perhatian, minat dari individu, sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik dan interaktif.⁶⁸

Media pembelajaran ini bisa berupa alat yang dimanfaatkan atau bisa digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Contoh alat ini seperti buku, kaset, video, foto, grafik, *tape recorder*, komputer, slide, gambar dan sejenisnya.

⁶⁷ John, "What is Confusion AI? Delving into the Latest Phenomenon of AI," *The Decoder* (blog), 30 November 2023, <https://the-decoder.com/perplexity-ais-api-and-online-llms-with-up-to-date-information-go-public/>.

⁶⁸ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (25 Desember 2020): 32. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Secara teoritis Adam mendefinisikan media pembelajaran merupakan bagian dari alat maupun perangkat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan informasi agar lebih mudah dicerna oleh mahasiswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran tersebut.⁶⁹

Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pelajar atau mahasiswa terkait isi pelajaran sekaligus untuk memicu adanya dorongan terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan pelajar. Hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya untuk mendukung proses belajar mengajar berlangsung secara baik dan efisien.⁷⁰ Sebenarnya Media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan agar tercapainya tingkat pembelajaran yang efektif dan efisien saja, melainkan berguna untuk mempermudah mahasiswa untuk mendapat pengetahuan baru, memiliki daya tarik dan dapat menyentuh seluruh modalitas pelajar dengan desain media yang menarik serta unik.⁷¹

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi penggunanya. Ini seperti media pembelajaran dapat menyajikan materi secara jelas dan lengkap, meningkatkan perhatian pelajar sehingga memunculkan motivasi belajar bagi mereka karena bisa belajar sesuai dengan kemauan serta kemampuan tiap individu, bisa mengatasi segala bentuk keterbatasan, memberi kesamaan pengalaman belajar kepada pelajar dan dapat meningkatkan minat belajar.⁷²

Sekarang ini di masa teknologi dan kehidupan yang semakin maju membuat guru tidak hanya berperan sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge* (berbagi ilmu pengetahuan) saja, melainkan juga harus berperan

⁶⁹ Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (21 Desember 2019): 66, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.

⁷⁰ Encha Tiara Hutamy dan Muhammad Hasan, "Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dompet Dhufa* 11, no. 1 (2021): 22.

⁷¹ Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (30 Maret 2020): 340, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

⁷² Fatinadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," 95.



sebagai pengelola, perancang, fasilitator, manajer, pendamping dengan berbagai bantuan media dan sumber belajar. Pengajar perlu berpikir sebagai *computational thinking* (CT). Media pembelajaran bisa diklasifikasikan kepada beberapa kategori, yaitu media cetak, audio, visual, audio-visual, cetak, model, realita melalui *computer*, multimedia, dan internet.⁷³

Menurut Nana Sudjana hal yang harus diperhatikan oleh tenaga pengajar maupun mahasiswa dalam memilih media sebagai media pembelajaran, yaitu dari beberapa aspek penilaian, antara lain dari segi ketepatan media dengan tujuan pengajaran, dukungan media terhadap materi, kemudahan mengakses media, keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menggunakannya, adanya waktu untuk menggunakannya dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.⁷⁴

Penggunaan media pembelajara tentu saja memiliki fungsi dan tujuannya, dikutip dari pendapat Wina Sanjaya di antara fungsinya, yaitu:⁷⁵

1. Fungsi komunikatif, ini dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan antara pengirim dan penerima pesan baik secara verbal maupun lainnya, sehingga tidak terjadinya salah paham dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Fungsi motivasi, maksudnya di sini adalah media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat untuk memberi motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa, alasannya dikarenakan pengembangan media pembelajaran tidak mengandung unsur artistik media saja. Jadi, ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi karena adanya gairah untuk belajar.

⁷³ Veny Agustini Prianggita dan Meliyawati Meliyawati, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (1 Januari 2022): 151, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>.

⁷⁴ Inawan Mustaqim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2 Agustus 2017): 42, <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.

⁷⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 176, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau pendapat yang terdapat dalam publikasi ini tanpa menyebutkan sumbernya.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Fungsi kebermaknaan, ini artinya adalah penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna. Adanya manfaat media terhadap penambahan informasi sekaligus analisis serta menciptakan wawasan baru bagi siswa atau mahasiswa.
4. Fungsi penyamaan persepsi, di mana siswa akan memiliki persepsi serta pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan oleh media.
5. Fungsi individualitas, di mana media pembelajaran dapat memenuhi setiap kebutuhan seluruh orang yang mempunyai minat dan cara belajar yang berbeda.

Pada dasarnya terdapat tiga prinsip utama yang menjadi bahan rujukan oleh pengajar dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mahasiswa baik secara langsung atau pun menggunakan media digital. Pertama, prinsip efektivitas. Efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran atau hasil belajar bisa diukur dari segi tingkat pencapaian tujuan saat pelajaran atau materi selesai. Kedua, prinsip relevansi. Pengajar dituntut untuk bisa memilih media sesuai dengan isi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Terakhir, prinsip produktivitas. Pengajar dapat menganalisis media mana yang bisa digunakan dalam meningkatkan pencapaian tujuan belajar.⁷⁶

a. *Education 4.0*

Keterampilan belajar mengajar pada abad-21 menjadi modal yang harus dikuasai oleh guru maupun pelajar untuk menyongsong era 4.0. Era yang sangat identik dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.⁷⁷ Penggunaan teknologi ini dikenal dengan sistem siber yang mana sistem ini mampu membuat

⁷⁶ Khasanah Khasanah, Edy Nasan, Dan Jus'aini Jus'aini, "Efektifitas Media Whatsapp Group dalam Pembelajaran Daring," *Akademika* 10, no. 01 (30 Mei 2021): 61, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1339>.

⁷⁷ Andi Haris, I Made Sentaya, dan I Gusti Made Sulindra, "Keterampilan Guru Abad 21 Dalam Mengurangi Learning Loss Pada Peserta Didik (Kajian Fenomenologis Di Sma Kabupaten Sumbawa)," *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 1 (Januari 2022): 629, <https://doi.org/10.36312>.



proses belajar berlangsung tanpa batas ruang dan waktu.⁷⁸ Faktanya pendidikan memiliki tiga peran dalam kehidupan individu dalam masa kini dan mendatang. Pertama berperan dalam pengembangan kapasitas dan sikap sosial dan individu untuk memitigasi perubahan iklim dan memberdayakan masyarakat untuk bertindak secara proaktif menuju masa depan, berperan untuk mengembangkan keterampilan, kapasitas dan sikap, untuk menyesuaikan dengan kemampuan individu dan untuk merangsang dan memperkuat pemahaman tentang perubahan iklim, mencegah orang dari hal yang memiliki dampak buruk bagi kehidupan.⁷⁹

Education 4.0 berpusat kepada manusia dan modal intelektual buatan. Namun, faktor krusial dalam pengaplikasiannya adalah manusia. *Education 4.0* membutuhkan kepada sumber daya manusia yang terampil dalam menggunakan teknologi digital, beradaptasi dengan cepat, dan menggunakan teknologi yang inovatif.⁸⁰ Perubahan paradigma pada era *education 4.0* ini berkisar pada dua unsur, yaitu mengenai pendidikan guru dan ekosistem lembaga pendidikan.⁸¹ Secara sederhana *education 4.0* adalah bidang yang muncul dan diminati oleh blog pendidikan, media arus utama, penyedia teknologi, dan lembaga pemerintah mengenai perancangan bangunan, ruang belajar, pelayanan digital, dan kurikulum pembelajaran bagi peserta didik.⁸²

Secara ilmiah, *education 4.0* adalah paradigma baru dalam bidang belajar mengajar yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dan generasi baru peserta didik untuk menghadapi revolusi industri mendatang yang membutuhkan kepada

⁷⁸ Anissa Lestari Kadiyono dkk., "Develop Leadership Style Model for Indonesian Teachers Performance in Education 4.0 Era," *Systematic Reviews in Pharmacy* 11, no. 9 (2020): 363.

⁷⁹ Katyeudo K. De S. Oliveira dan Ricardo A. C. De Souza, "Digital Transformation towards Education 4.0," *Informatics in Education* 21, no. 2 (31 Agustus 2021): 285, <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.13>.

⁸⁰ Muhammad Imran Qureshi dkk., "Digital Technologies in Education 4.0. Does It Enhance the Effectiveness of Learning? A Systematic Literature Review," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* 15, no. 04 (26 Februari 2021): 43, <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i04.20291>.

⁸¹ Pauline Swee-Choo Goh dan Norwaliza Abdul-Wahab, "Paradigms to Drive Higher Education 4.0," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 19, no. 1 (30 Januari 2020): 162, <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.1.9>.

⁸² Christopher Alan Bonfield dkk., "Transformation or Evolution?: Education 4.0, Teaching and Learning in the Digital Age," *Higher Education Pedagogies* 5, no. 1 (1 Januari 2020): 225, <https://doi.org/10.1080/23752696.2020.1816847>.



keaktivitas dan keterampilan baru terkait teknologi baru seperti robotika canggih, *Internet of Things* (IIoT), 3D percetakan, dan sejenisnya.⁸³ *Education 4.0* cukup menantang bagi pengajar maupun pelajar, karena konsep pendidikan ini harus memenuhi tuntutan berupa proses belajar, mengajar, memahami informasi, digitalisasi, jaringan ekosistem industri dan bisnis. Pendekatan pada *education 4.0* berupa *blended*, pembelajaran yang dipersonalisasi, eksperimental dan pendampingan teman sebaya.⁸⁴

Education 4.0 juga memiliki karakteristik pokok yang dapat membentuk peserta didik untuk belajar mandiri, berpikir kritis, kemampuan digital dan kemampuan memecahkan masalah.⁸⁵ Revolusi industri *education 4.0* menekankan pentingnya membekali peserta didik dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).⁸⁶ Era *education 4.0* memiliki sebelas kriteria dalam melangsungkan proses belajar mengajar, diantaranya pengalaman belajar, akses belajar yang bebas serta nyaman, lokasi dan waktu mandiri, memungkinkan untuk mengakses sumber daya yang dinamis, aspek budaya, bahan ajar yang bersifat interaktif dengan penggunaan media, sistem kontrol yang *real-time*, bahasa, pembelajaran sosial, pengaturan diri dan keamanan sistem. Teknologi yang digunakan pada era *education 4.0* berupa robot otonom, simulasi, integrasi sistem, *Internet of Things*, *cybersecurity*, komputasi awan, manufaktur aditif, *augmented reality* dan Big Data.⁸⁷

⁸³ Burak Kizilkaya dkk., "5G-Enabled Education 4.0: Enabling Technologies, Challenges, and Solutions," *IEEE Access* 9 (2021): 166962, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3136361>.

⁸⁴ Claudia-Melania Chituc, "A Framework for Education 4.0 in Digital Education Ecosystems," dalam *Smart and Sustainable Collaborative Networks 4.0*, ed. oleh Luis M. Camarinha-Matos, Xavier Boucher, dan Hamideh Afsarmanesh, vol. 629, IFIP Advances in Information and Communication Technology (Cham: Springer International Publishing, 2021), 682, https://doi.org/10.1007/978-3-030-85969-5_66.

⁸⁵ Siti Dianah Abdul Bujang dkk., "Digital Learning Demand for Future Education 4.0—Case Studies at Malaysia Education Institutions," *Informatics* 7, no. 2 (30 April 2020): 3, <https://doi.org/10.3390/informatics7020013>.

⁸⁶ Prestiadi, Gunawan, dan Sumarsono, "Role of Transformational Leadership in Education 4.0," 122.

⁸⁷ Nor Azah Mansor, Natrah Abdullah, dan Hayati Abd Rahman, "Towards Electronic Learning Features in Education 4.0 Environment: Literature Study," *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science* 19, no. 1 (1 Juli 2020): 445, <http://doi.org/10.11591/ijeecs.v19.i1.pp442-450>.



Model *education* 4.0 secara konsep nyatanya memiliki dua sudut pandang. Sisi yang menilai akan eksploitasi teknologi yang dikembangkan seperti teknik visualisasi canggih yang mengintegrasikan realitas virtual dalam memberi kepada proses pengajaran, sedangkan sisi lainnya adanya metode dan aplikasinya yang akan membiasakan pelajar dengan teknologi dengan orientasi akan bekerja di lingkungan industri.⁸⁸

Tren baru dalam masa *education* 4.0 berupa layanan internet menawarkan kesempatan pendidikan jarak jauh sesuai dengan kemampuan pelajar, tidak terbatas ruang dan waktu, aplikasi komputer atau teknologi memungkinkan pelajar dalam menciptakan pengalaman belajarnya, penggunaan media digital (*BYOD: Bring Your Own device*) yang membuat pelajar memiliki pilihan mengenai cara atau gaya belajar yang diinginkan, dasar pelajaran adalah kegiatan praktis di mana adanya implementasi proyek untuk membantu pelajar dalam menguasai keterampilan organisasi, kerja sama, dan manajemen waktu dan siswa dituntut untuk menerapkan pengetahuan secara teoritis dalam bentuk menganalisa informasi atau pelajaran menggunakan logika yang mereka miliki.⁸⁹

Fitur terpenting yang terdapat pada era *education* 4.0 terhadap mahasiswa berupa:

1. Keterampilan komunikasi-kerjasama, ini termasuk menjadi bagian dari anggota kelompok dan dapat berkomunikasi dengan baik antar sesama mereka.
2. Keterampilan teknologi, ini meliputi sikap dan perilaku terhadap teknologi seperti memiliki pengetahuan tentang keamanan dunia maya,

⁸⁸ D Mourtzis dkk., "Cyber- Physical Systems and Education 4.0 –The Teaching Factory 4.0 Concept," *Procedia Manufacturing* 23 (2018): 130, <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.005>.

⁸⁹ University of Silesia in Katowice dan Tomasz Huk, "From Education 1.0 to Education 4.0 - Challenges for the Contemporary School," *The New Educational Review* 66, no. 4 (31 Desember 2021): 40, <https://doi.org/10.15804/tner.21.66.4.03>.

⁹⁰ beyza Himmetoglu, Damla Aydug, dan Coskun Bayrak, "Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, And The School Manager Aspects Of The Revolution," *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17 Juli 2020, 19, <https://doi.org/10.17718/tojde.770896>.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghasilkan informasi atau teknologi baru, menggunakan teknologi secara efektif dan mengikuti perkembangan teknologi.

3. Keterampilan belajar, ini mencakup keterampilan yang menuntut pelajar untuk belajar, memperoleh pengetahuan, menggunakan kompetensi kognitif. Hal ini juga meliputi kepada pola pikir secara analitis, pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, membedakan informasi yang benar dan salah.

4. Keterampilan mandiri atau personal, ini meliputi cara belajar, menghasilkan pengetahuan baru, dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini juga mencakup menjadi seorang peneliti, pengusaha, terbuka untuk pengembangan, rasa ingin tahu, produktif, mudah beraaptasi, bertanggung jawab, ulet dan memiliki jiwa kepemimpinan.

Education 4.0 mengandalkan strategi digital, keamanan digital, dan infrastruktur yang mengorganisasikan *enabler* transformasi digital dalam *education 4.0* ke dalam enam kategori, yaitu: (1) *enabler* teknologi, (2) *enabler* organisasi, (3) pengajaran kompetensi digital, (4) *soft skill* pembelajar, (5) *hard skill* pembelajar, dan (6) pedagogi atau metode belajar.⁹¹

Terdapat Sembilan tren pembelajaran pada era *education 4.0*, diantaranya: (1) Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (2) Pembelajaran dapat dipersonalisasi pada individu siswa, (3) Pelajar memiliki pilihan akan metode yang akan digunakana, (4) Pelajar dihadapkan dengan pembelajaran berbasis proyek, (5) Pelajaran akan lebih banyak mendapat pekerjaan lapangan berupa pengalaman magang, proyek kolaborasi, dan proyek pendampingan, (6) Penerapan pengetahuan teoritis berupa penalaran terhadap data yang diberikan, (7) Penilaian akan ditinjau menggunakan platform konvensional, (8) Merancang dan memperbarui kurikulum dalam menanggapi pendapat siswa, (9) Pelajar akan lebih mandiri, sedangkan guru dituntut untuk bijak menjadi fasilitator dalam

⁹¹ Laura Icela González-Pérez dan María Soledad Ramírez-Montoya, "Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review," *Sustainability* 14, no. 3 (27 January 2022): 3, <https://doi.org/10.3390/su14031493>.

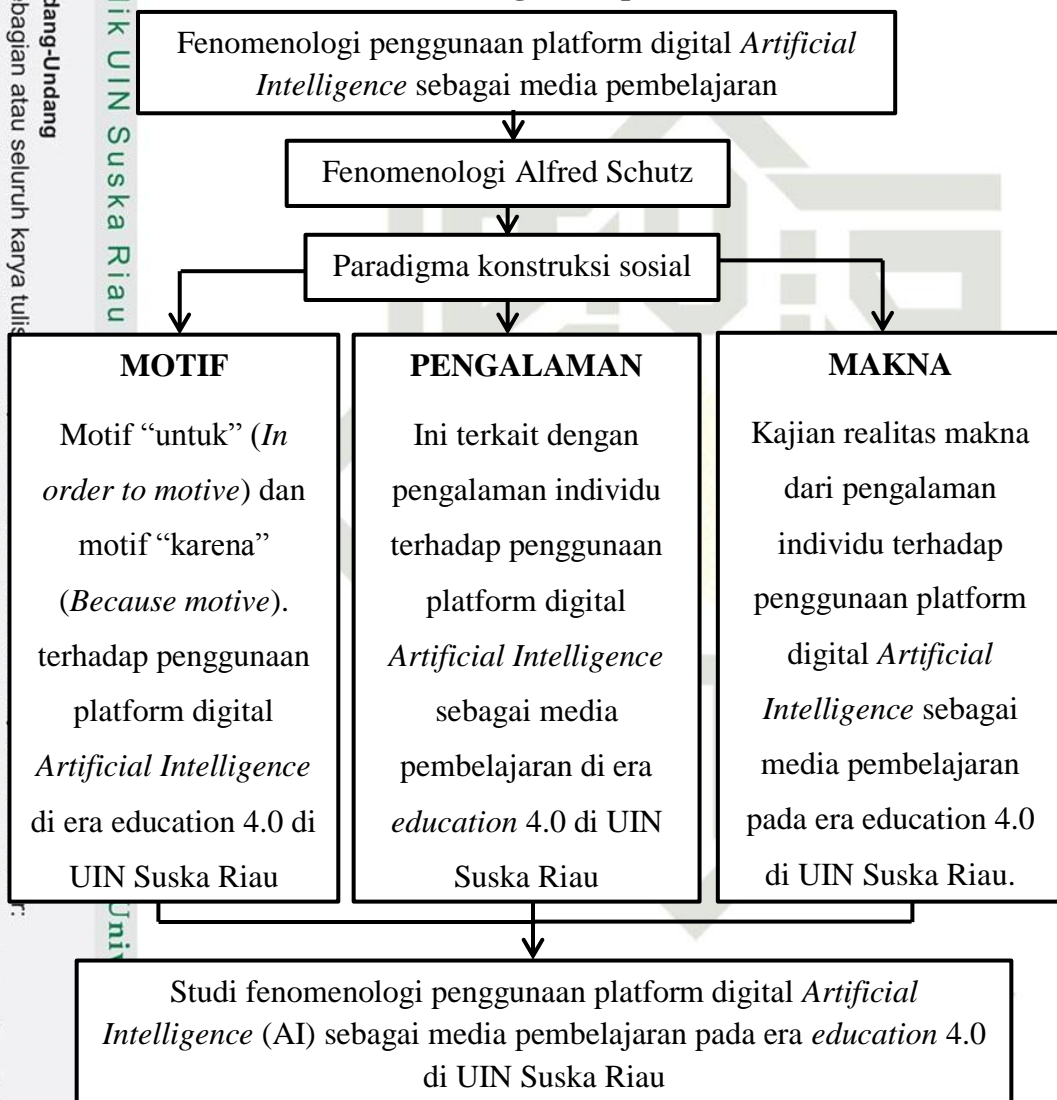


1. Dilaksanakan sebagai bagian atau seluruh karya tulis.
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses belajar.⁹² Selanjutnya, peran penting lainnya yang harus ada pada *education* 4.0 adalah faktor pendidik, karena pendidik harus memiliki kemampuan kreatif, inovatif, serta menguasai akan perkembangan teknologi.

KERANGKA BERPIKIR

Gambar 2.4: Kerangka Berpikir Penelitian



Sumber: Olah data peneliti, 2023

⁹² Azealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching," *International Journal of Education and Literacy Studies* 6, no. 3 (31 Juli 2018): 92, <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS DAN PENDEKATAN PENELITIAN

Berdasarkan penelitian terkait penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* sebagai media pembelajaran, maka peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui desain penelitian fenomenologi. Metode kualitatif memiliki asumsi bahwa pengetahuan merupakan wujud terkait hasil dari proses konstruksi pemahaman yang berasal dari kegiatan komunikasi dan interaksi individu, sehingga pengetahuan dinilai bukan bersifat “*out there*”, tetapi pengetahuan itu berbentuk persepsi, interpretasi dan penilaian dari seseorang.⁹³ Penelitian kualitatif juga dipahami sebagai suatu proses penelitian dalam memahami fenomena yang dialami oleh manusia atau lingkungan sosial dengan cara menciptakan konsep secara menyeluruh dan kompleks serta dipaparkan melalui kata-kata, menyampaikan informasi detail yang didapat dari informan serta dilakukan melalui pengaturan atau latar *setting* alamiah.⁹⁴

Secara sederhana, metode penelitian kualitatif merupakan sebuah bentuk penelitian yang berusaha mengkonstruksi realitas dan memahami makna sebuah keadaan, kejadian, atau fenomena dengan memperhatikan proses, peristiwa dan autentisitas.⁹⁵ Penelitian kualitatif ini juga bagian dari studi berupa menggunakan dan mengoleksi variasi materi empiris, pengalaman pribadi seseorang, studi kasus, cerita hidup, *interview*, observasi, introspektif, sejarah, interaksional, dan teks

⁹³ Muhammad Firmansyah, Masrun, dan I Dewa Ketut Yudha S, “Esensi Perbedaan Metode Kualitatif dan Kuantitatif,” *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (16 September 2021): 154, <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>.

⁹⁴ Muhammad Rijal Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021): 35, <https://doi.org/10.21831>.

⁹⁵ Iswandi Syahputra dan Mochammad Sodik, *Dinamika Masyarakat di Era Pandemi*, 1 ed. (Yogyakarta: Manggar Media, 2020), 6.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

visual yang menggambarkan rutinitas, permasalahan waktu, dan arti hidup individual.⁹⁶

Penelitian kualitatif bersifat induktif, artinya peneliti memberi kebebasan dalam masalah yang ada dan membiarkannya terbuka untuk dilakukan interpretasi. Pada penelitian ini metode kualitatif ditinjau dari segi kajian terkait fenomena atau pengalaman individu mengenai konsep struktur kesadaran pengalaman hidup seseorang. Metode pendekatan yang mengkaji terhadap realitas sosial dengan mengkaji pengalaman sebagai data utama realitas.

Jenis fenomenologi yang digunakan pada pembahasan mengenai penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di sini adalah fenomenologi Alfred Schutz dengan paradigma konstruksi sosial. Fenomenologi ini menitikberatkan kepada pengalaman subjektif seseorang dan interpretasinya terhadap dunia. Terdapat asumsi pokok dalam teori fenomenologi, yaitu seseorang menginterpretasikan pengalamannya sekaligus memberikan makna atas pengalaman tersebut. Interpretasi merupakan proses aktif untuk memberikan makna mengenai segala hal yang dialami oleh manusia, sedangkan pemahaman merupakan bagian dari tindakan menuju pemaknaan. Selanjutnya, konstruksi sosial adalah penciptaan dan penambahan pengetahuan seseorang yang dihasilkan melalui penemuan sosialnya.⁹⁷

B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Lokasi penelitian ini bertempat di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau UIN Suska pada bulan April 2023 hingga Desember 2023.

C. SUMBER DATA PENELITIAN

Sumber data yang dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu:

⁹⁶ Muhammad Hasan dkk., *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 (Tahta Media Group, 2022), 39.

⁹⁷ Sivi Mefita, Much Yulianto, dan Ji H Soedarto, "Fenomena Gaya Hidup Selebgram (Studi Fenomenologi Selebgram Awkarin)," *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro*, t.t., 3, <http://www.fisip.undip.ac.id>.

1. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang didapat secara langsung dari lokasi penelitian. Jenis data ini merupakan rangkaian awal dalam proses pengambilan dan penyusunan data.⁹⁸ Data primer dari penelitian ini berupa hasil wawancara yang akan dilakukan kepada informan penelitian.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh oleh peneliti dari sumber selain. Bahan data yang dikumpulkan dari jurnal, artikel, majalah, buku. Data sekunder dari penelitian ini adalah semua data yang didapat selama melakukan penelitian melalui media-media perantara.

D. INFORMAN PENELITIAN

Informan penelitian adalah seseorang atau individu yang diyakini memiliki pengetahuan luas mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Penetapan informan dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* yang mana peneliti menetapkan informan berdasarkan anggapan bahwa orang yang bersangkutan bisa memberi informasi terkait permasalahan sesuai dengan keinginan peneliti.¹⁰⁰ Penggunaan metode ini ditujukan untuk memilih informan dengan kriteria mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau dan sudah menggunakan ketiga platform tersebut sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan definisi mengenai informan penelitian tersebut, maka peneliti memilih beberapa informan yang akan memberi informasi dan membantu kelancaran pada penelitian mengenai “Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education* 4.0 di UIN Suska Riau”. Informan pada

⁹⁸ Haydir dan Aidin, “Analisis Yield Sedimen Saluran Sekunder Langgonaweeha Kecamatan Konawe,” *Jurnal Talenta Sipil* 6, no. 1 (Februari 2023): 203, <https://doi.org/10.33087>.

⁹⁹ Murtiadi Awaluddin, Aenun Mutmainna, dan Rulyanti Susi Wardhani, “Komparasi Efisiensi Penyaluran Kredit Pada Bank Umum Syariah (BUS) antara Bank Mega Syariah dan Bank CIMB Niaga Syariah Dengan Pendekatan Data Envelopment Analysis (DEA),” *Al-Mashrafiyah: Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Perbankan Syariah* 3, no. 2 (1 Oktober 2019): 95, <https://doi.org/10.24252/al-mashrafiyah.v3i2.9273>.

¹⁰⁰ Sukin, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021), 67.



1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 2. Dilarang mengutip, menyalin, atau menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini berfokus kepada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2020 semester 7 di UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh melalui program studi Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau, jumlah mahasiswa jurusan yang bersangkutan angkatan 2020 tercatat aktif berjumlah 589 orang dan 16 kelas. Ini terdiri dari tiga konsentrasi, diantaranya konsentrasi *Public Relations* berjumlah 8 kelas, konsentrasi *Broad Casting* berjumlah 6 kelas, dan konsentrasi Jurnalistik berjumlah 2 kelas. Melalui jumlah keseluruhan data ini, maka peneliti hanya mengambil 13 orang yang terdiri dari kelas berbeda menjadi perwakilan dari seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020 sebagai informan untuk dilakukan wawancara mengenai penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau.

Tabel 3.1: Informan Penelitian

No.	Nama	Kelas	Jurusan
1.	Fregista Andrifilla (F. A)	7 PR A	Ilmu Komunikasi
2.	Herfina Amalia (H. A)	7 PR A	Ilmu Komunikasi
3.	Firdaus (F)	7 PR A	Ilmu Komunikasi
4.	Muhammad Irwandi (M. I)	7 PR B	Ilmu Komunikasi
5.	Irfan Pratama (I. P)	7 PR B	Ilmu Komunikasi
6.	Yulia Hasmanda (Y. H)	7 PR B	Ilmu Komunikasi
7.	Windi Astuti (W. A)	7 PR B	Ilmu Komunikasi
8.	Rindu Silvia (R. S)	7 PR D	Ilmu Komunikasi
9.	Safrans Ramadhan (S. R)	7 PR E	Ilmu Komunikasi
10.	Ari Fauzi (A. F)	7 PR G	Ilmu Komunikasi
11.	Khoirul Solih Lubis (K. S. L)	7 BR I	Ilmu Komunikasi
12.	Karin Virgina (K. V)	7 JR O	Ilmu Komunikasi
13.	Indah Permata Sari (I. P. S)	7 JR P	Ilmu Komunikasi

Sumber: Olah Data Peneliti

Berdasarkan data informan di atas dapat dilihat bahwa informan dalam penelitian ini berjumlah 13 orang dengan rincian 10 orang dari mahasiswa



1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konsentrasi *Public Relations* dari kelas A, B, D, E, F dan G, 1 orang mahasiswa dengan konsentrasi *Broad Casting* dari kelas I, terakhir 2 orang mahasiswa konsentrasi Jurnalistik dari kelas O dan P. Semuanya terdata sudah mengetahui, memahami serta menggunakan platform digital *Artificial Intelligence* (AI).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui tiga cara, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses komunikasi atau interaksi yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau data dari informan melalui proses tanya jawab. Pada dasarnya, wawancara ini merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi secara detail atau mendalam terkait isu atau topik yang diteliti sebagai proses dalam pembuktian akan kebenaran data yang diperoleh melalui teknik lainnya.¹⁰¹

Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada para informan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait topik yang dibahas tentang penggunaan platform digital AI sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa UIN Suska Riau. Kemudian jawaban yang diperoleh nantinya akan dicatat, rekam, dan diolah kembali untuk disusun dalam hasil penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan panca indera mulai dari penciuman, penglihatan, atau pendengaran untuk menemukan informasi maupun data untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Teknik observasi ini berkaitan dengan peristiwa, kejadian, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Kegiatan ini juga dilakukan untuk mendapatkan gambar asli dari suatu fenomena untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.¹⁰²

¹⁰¹ Hamzah, *Metode Penelitian Fenomenologi*, 87.

¹⁰² Hamzah, 89.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencari mencari data mengenai informasi atau variable-variabel bisa berupa buku, artikel, berita, majalah, catatan, transkrip, agenda, dan sebagainya.¹⁰³ Bahkan, pengambilan gambar, rekaman, dan cuplikan video singkat juga termasuk dari bagian dokumentasi.

Sesuai dengan metode pendekatan penelitian Alfred Shutz, maka motif, pengalaman, serta tindakan yang dilakukan oleh informan menjadi data primer atau pokok penelitian. Ini akan diperoleh melalui proses wawancara semistruktur yang mendalam.

4. VALIDITAS DATA

Tahap validitas ini digunakan untuk memastikan apakah data yang diperoleh benar atau tidak. Pada dasarnya validitas ini berorientasi pada kebenaran terkait temuan dalam sebuah penelitian. Hal ini bisa memberikan penjelasan terhadap informasi yang diperoleh apakah sesuai, jujur, seimbang dari persepsi pelaku sosial.¹⁰⁴

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka validitas data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa triangulasi data. Metode triangulasi ialah sebuah kegiatan dalam pengumpulan informasi serta sumber untuk menguji data. Triangulasi juga dapat dimaknai sebagai sebuah usaha pengecekan data dari berbagai macam sumber dengan beragam cara dan waktu. Pada penelitian ini akan digunakan metode triangulasi sumber, di mana akan dilakukan penggalian informasi dari berbagai sumber. Tugas peneliti nantinya adalah membandingkan data hasil wawancara dari semua informan. Secara sederhana triangulasi sumber adalah proses pengecekan ulang data dengan membandingkan fakta dari satu pihak dengan pihak lainnya.¹⁰⁵

¹⁰³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

¹⁰⁴ Asfi Manzilati, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017), 93.

¹⁰⁵ Andarusni Alfansyur, "Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020): 149.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data adalah usaha atau kegiatan menemukan dan mengganti hasil wawancara, observasi, dan lainnya secara sistematis, sehingga peneliti dapat memahami tentang topik dan masalah yang sedang diteliti serta dapat menyajikan untuk temuan di masa mendatang.¹⁰⁶ Tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan analisis data pada penelitian ini menggunakan alur yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing or verification*.¹⁰⁷

1. Reduksi Data.

Tahap reduksi data ini berarti peneliti mencatat secara detail dan rinci semua informasi yang diperoleh selama melakukan penelitian. Ini berarti data yang diperoleh di lapangan dicatat secara detail dan rinci. Poin penting pada tahap ini berupa merangkum informasi, mencari tema beserta polanya, membuang informasi yang tidak penting guna untuk mempermudah peneliti untuk melakukan tahap selanjutnya.

2. Penyajian Data.

Ini berarti peneliti menampilkan serta menyajikan data yang diperoleh selama melakukan penelitian dengan menggunakan model apapun dengan tujuan untuk memudahkan pengelompokkan dan penyusunan dalam membuat pola hubungan.

3. Verifikasi dan Validasi Data.

Ini berupa mengecek kembali data dan informasi yang didapat supaya lebih jelas, valid, dan dipercaya.

1. Dilakukan dengan cara atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁰⁶ Ahmad dan Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif," *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies* 1, no. 1 (Desember 2021): 178.

¹⁰⁷ Hamzah, *Metode Penelitian Fenomenologi*, 95.

BAB IV GAMBARAN UMUM

A. SEJARAH UIN SUSKA RIAU

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau biasa disingkat dengan sebutan UIN Suska Riau merupakan salah satu Institut perguruan tinggi yang berbasis Agama Islam di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Perguruan tinggi ini berasal dari nama Institut Agama Islam Negeri Suthan Syarif Qasim (IAIN Susqa) yang didirikan pada tanggal 19 September 1970. Perguruan tinggi ini juga memiliki motto berupa “Perubahan Menuju Maju”, sehingga menciptakan semangat terus dalam menghasilkan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan.¹⁰⁸ Secara resmi pendirian UIN Suska Riau dipertegas berdasarkan surat keputusan yang diterbitkan oleh Menteri Agama Republik Indonesia no. 194 tahun 1970. Awalnya perguruan tinggi UIN Suska memiliki tiga fakultas saja, diantaranya fakultas Tarbiyah (Keguruan), fakultas Syariah dan fakultas Ushuluddin.

Awalnya IAIN Suska ini terdiri dari beberapa Fakultas dari Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta yang diubah menjadi negeri, diantaranya Fakultas Tarbiyah di Universitas Islam Riau Pekanbaru, Fakultas Syariah Universitas Islam Riau yang berada di Tembilahan, dan Fakultas Ushuluddin Masjid Agung An-Nur Pekanbaru. Setelah melalui banyak diskusi dan perencanaan atas persetujuan dari Pemerintah Daerah, maka Institut Agama Islam Negeri Pekanbaru ini diberi nama Sulthan Syarif Qasim. Nama ini diambil dari nama Sulthan Kerajaan Siak Sri Indrapura yang ke-12 dan beliau juga dikenal sebagai pejuang nasional yang berasal dari Riau. Nama ini tersemat pada perguruan tinggi IAIN Susqa ini karena mengingat jasa-jasa dan pengabdian pahlawan kepada negeri terutama di dunia pendidikan.¹⁰⁹ Jadi dikarenakan latar belakang penyematan nama tersebut dinilai

¹⁰⁸ Universitas Islam Sultan Syarif Kasim,” dalam *Ensiklopedia Dunia* (Universitas Sains dan Teknologi Komputer)

http://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Universitas_Islam_Negeri_Sultan_Syarif_Kasim.

¹⁰⁹ Dwinda Permata Sari, “Profil UIN Suska Riau,” *SCRIBD* (blog), 2021, <https://id.scribd.com/document/582044254/Profil-Uin-Suska-Riau>.



baik dan berjasa bagi kemajuan Provinsi Riau, maka ditetapkanlah nama kampus Islam ini menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Seiring dengan dilakukan pengembangan, maka UIN Suska Riau berhasil membuka satu fakultas lagi pada tahun 1998/1999, yaitu Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang secara sejarah sudah berusia seperempat abad. Ini dipelopori oleh jurusan Ilmu Dakwah yang berada pada Fakultas Ushuluddin. Tercatat sekitar tahun 1995 jurusan Ilmu Dakwah dikembangkan menjadi dua jurusan baru, yaitu jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) dan jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI) dan jurusan PMI.

Kemudian perkembangannya berlanjut pada tahun akademik 1996/1997 fakultas ini melakukan penjajakan dan konsultasi kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran Bandung dalam agenda mempersiapkan dan memperluas ruang lingkup jurusan Fakultas Dakwah. Melalui kegiatan ini maka dihasilkan kesepakatan kerja sama antara IAIN Susqa Riau dengan Unpad yang diwujudkan melalui penandatanganan naskah kesepakatan berupa Memorandum of Understanding atau MoU pada bulan Januari tahun 1998 dengan nomor: IN/13/R/HM.01/164/1998 dan 684/706/1998 dan terkait pelaksanaan teknisnya dipercayakan kepada fakultas Ushuluddin dan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran Bandung.

Kesepakatan ini menghasilkan dengan kesepakatan untuk terus membuka program Strata Satu (SI) Ilmu Komunikasi dan Diploma Tiga (D3) Dakwah dan Komunikasi. Pembentukan ini dilakukan guna untuk melengkapi jurusan yang sudah ada di PMI dan BPI yang akan didirikan dengan melakukan upaya dalam perintisan fakultas berupa mengupayakan untuk mendapatkan pengukuhan secara yuridis formal dari pihak tertentu, mulai dari Departemen Agama, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI dan dari Menteri Pendayagunaan Aparat Negara melalui Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia tentang pendirian Fakultas Dakwah IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru nomor 104 tahun 1998 pada tanggal 28 Februari 1998.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



adalah Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi dan Fakultas Peternakan. Faktanya pengembangan UIN Suska Riau tidak hanya dalam bidang akademik saja, melainkan juga pengembangan secara fisik, sarana, dan prasarana.¹¹¹

RIWAYAT PERIODE PIMPINAN

Tabel 4.1: Periode Pimpinan UIN Suska Riau¹¹²

NO.	NAMA	PERIODE
1.	Prof. H. Ilyas Muh. Ali	1970-1975
2.	Drs. HA Moerad Oesman	1975-1979
3.	Drs. Soewarno Ahmady	1979-1987
4.	Drs. H. Yusuf Rahman, MA	1987-1996
5.	Prof. Dr. H. Amir Luthfi	1996-2000
6.	Prof. Dr. H. Amir Luthfi	2000-2005
7.	Prof. Dr. HM Nazir	2005-2010
8.	Prof. Dr. HM Nazir	2010-2014
9.	Prof. Dr. H. Munzir Hitami, MA	2014-2018
10.	Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S.Ag, M. Ag	2018-2020
11.	Prof. Dr. Hairunas, M. Ag	2021-2025

C. VISI DAN MISI UIN SUSKA RIAU

Adapun Visi dan Misi yang sudah ditetapkan UIN Suska Riau sebagai pelengkap identitas perguruan tinggi berkualitas, diantaranya:¹¹³

a. Visi

Adapun visi yang dimiliki oleh UIN Suska Riau adalah “Terwujudnya UIN Suska Riau sebagai perguruan tinggi Islam yang gemilang dan baik

¹¹¹ “Sejarah Universitas Ringkas,” *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (blog), t.t., <https://www.uin-suska.ac.id/sejarah-ringkas-universitas/>.

¹¹² “Periode Pimpinan UIN Suska Riau,” *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (blog), <https://www.uin-suska.ac.id/sejarah-ringkas-universitas/>.

¹¹³ “Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,” *Universitas, PDDikti* (blog), https://pdikti.kemdikbud.go.id/data_prodi/RDVBOUE3MDItNkZDNS00RUUOLTgyNEMtRjgwQzhDNDdGNkFC/20231.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam mengembangkan ilmu keislaman, sains, teknologi dan atau seni secara integratif di kawasan Asia pada tahun 2025”.

b. Misi

Adapun misi yang dimiliki oleh UIN Suska Riau adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran berbasis integrasi ilmu, teknologi dan atau seni dengan Islam untuk menghasilkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian yang inovatif dan tepat guna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni yang terintegrasi dengan Islam.
3. Menyelenggarakan pengabdian berbasis integrasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dengan Islam yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
4. Menyelenggarakan tata kelola universitas yang baik (*good university governance*) serta adaptif dengan sistem dan teknologi.

D. STRUKTUR ORGANISASI

Berdasarkan penelitian yang ditujukan kepada mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan berfokus di jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2020, maka perihal struktur organisasi dan penjelasan lebih lanjut peneliti mendeskripsikan hanya untuk gambaran umum di program studi ilmu komunikasi saja.

Tabel 4.2: Struktur Kepemimpinan Prodi Ilmu Komunikasi 2023

NO.	JABATAN	NAMA
1.	Rektor UIN Suska Riau	Prof. Dr. Hairunas, M.Ag
2.	Dekan FDK	Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A
3.	Ketua Prodi Ilmu Komunikasi	Muhammad Badri, SP., M.Si
4.	Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi	Artis, S.Ag., M.I.Kom

Sumber: <https://komunikasi.uin-suska.ac.id/profil/pimpinan/>

Selain itu, melalui data yang peneliti peroleh dari ketua program studi Ilmu Komunikasi didapat untuk saat ini mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi di semester ganjil 2023 angkatan 2020 sampai 2023 tercatat berjumlah 1253 orang.



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rinciannya terdiri dari angkatan 2020 berjumlah 589 orang, angkatan 2021 berjumlah 207 orang, angkatan 2022 berjumlah 269 orang dan angkatan 2023 berjumlah 188 orang.

TUJUAN UIN SUSKA RIAU

Menurut sumber yang didapat melalui laman *website* resmi UIN Suka Riau tujuan didirikan kampus ini, yaitu:

1. Menghasilkan lulusan yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik serta memiliki cara memandang dunia yang Islami (*Islamic worldview*).
2. Menghasilkan penelitian inovatif, integratif dan tepat guna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Memberikan pengabdian dan layanan yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
4. Menghasilkan tata kelola yang adaptif dengan sistem dan teknologi berdasarkan prinsip-prinsip transparansi, akuntabilitas, keadilan, independensi dan kewajaran.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan penerbit untuk menyalin atau menjabarkan kembali sumber atau kontribusi yang begitu signifikan dalam peningkatan mutu, minat, serta kualitas belajar mahasiswa. Hal ini bisa dinilai langsung dari pengalaman mereka saat menggunakan ketiga jenis AI ini. Platform digital AI juga menjadi sarana atau wadah bagi mahasiswa dalam meningkatkan wawasan, membuka wacana keilmuan, serta menambah pengetahuan mahasiswa terkait ilmu maupun informasi yang sulit dipahami serta tidak diajarkan dalam proses pembelajaran formal.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berjudul "Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai Media Pembelajaran pada Era *Education* 4.0 di UIN Suska Riau" dilengkapi dengan segala bentuk bahasan sebagai penguat dalam pembahasan ini, maka dapat disimpulkan melalui paradigma pada teori fenomenologi Alfred Schutz beberapa hal, yaitu:

Pertama, didapatkan hasil bahwa penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* sebagai media pembelajaran berhasil memberikan dampak yang positif dan pengaruh baik terhadap pengalaman belajar bagi mahasiswa. Platform AI membuat mahasiswa merasa terbantu dikarenakan banyak kemudahan yang diberikan oleh teknologi baru ini. Terlebih penggunaan ChatGPT, Notion AI, dan Perplexity hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat, jawaban akurat dan relevan, serta tersedia secara gratis oleh semua kalangan. Secara tidak langsung mahasiswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran tersebut serta menyediakan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran.

Kedua, keberadaan platform digital AI sudah memberikan sumbangsih atau kontribusi yang begitu signifikan dalam peningkatan mutu, minat, serta kualitas belajar mahasiswa. Hal ini bisa dinilai langsung dari pengalaman mereka saat menggunakan ketiga jenis AI ini. Platform digital AI juga menjadi sarana atau wadah bagi mahasiswa dalam meningkatkan wawasan, membuka wacana keilmuan, serta menambah pengetahuan mahasiswa terkait ilmu maupun informasi yang sulit dipahami serta tidak diajarkan dalam proses pembelajaran formal.

Ketiga, konsep fenomenologi Alfred Schutz memberikan pemahaman secara mendalam terkait pengalaman belajar mahasiswa melalui platform digital

BAB VI PENUTUP



Artificial Intelligence. Melalui fitur yang ditawarkan oleh ketiga platform tersebut mahasiswa merasakan adanya terjadi interaksi sosial virtual yang mirip dengan interaksi sosial dalam konteks dunia nyata. Hal ini karena ketiga platform ini berbasis pesan otomatis atau percakapan berbentuk teks melalui sistem perangkat AI yang dapat memberi umpan balik secara langsung.

Keempat, merujuk kepada hasil penelitian ini ditemukan bahwa meskipun terdapat banyak manfaat yang didapat dari AI, tetapi juga tidak luput dari beberapa kekurangan dan tantangan yang dihadapi dalam penggunaan platform digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran. Tantangan ini berkaitan dengan keterbatasan akses mahasiswa dan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan platform AI ini, adanya perbedaan bahasa antara bahasa sistem dengan bahasa manusia yang membuat kendala platform AI sulit memberikan sesuai keinginan individu dikarenakan bahasanya tidak sesuai, perubahan paradigma pembelajaran sehingga membutuhkan adaptasi bagi mahasiswa dan membutuhkan peran tenaga pendidik yang juga ikut sebagai fasilitator agar kebaruan teknologi digunakan semestinya.

Terakhir disimpulkan bahwa di antara tiga platform digital AI yang diteliti diuraikan pada pembahasan ini, hanya ada satu platform yang cenderung digunakan secara berkelanjutan oleh mahasiswa. Platform tersebut adalah ChatGPT yang dinilai selama melakukan observasi hampir keseluruhan mahasiswa tahu dan sudah pernah menggunakan serta memanfaatkan platform ini sebagai media pembelajaran pada era *education* 4.0 di UIN Suska Riau.

B. SARAN

Setelah menjabarkan kesimpulan dari temuan penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai penutup dari pembahasan ini, diantaranya:

1. Kepada mahasiswa khususnya menggunakan platform digital AI sebagai media pembelajaran untuk memosisikan AI sebagai salah satu teknologi yang dapat membantu, meningkatkan, mengarahkan dan membimbing

dalam pemahaman akan pembelajaran bukan malah sebaliknya menjadikan AI sebagai *boomerang* bagi kemajuan pendidikan mahasiswa. Peningkatan aksesibilitas teknologi bagi mahasiswa terhadap penggunaan AI perlu mendapat perhatian utama dari tenaga pendidik maupun kampus, sehingga mahasiswa dapat mengoptimalkan penggunaan platform digital Artificial Intelligence secara baik dan tepat.

3. Peran dosen sangat dibutuhkan dalam hal ini sebagai pihak yang terus mengembangkan kemampuan dalam mengelola pembelajaran melalui platform digital AI. Hal ini berupa memberikan teknologi dalam pembelajaran kepada dosen dan mahasiswa agar tercipta kerja sama dan mutu yang baik antara kedua pihak.

4. Penelitian ini secara umum berguna untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman belajar mahasiswa melalui platform digital *Artificial Intelligence*. Ini melibatkan banyak informan dalam melihat aspek yang berpengaruh terhadap pengalaman belajar mahasiswa berkenaan dengan motivasi dan interaksi sosial.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- © Hak Cipta Perinduk UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Abdush, “Perplexity AI: Review, Benefits & Guide (2023).” *Elegant Themes* (blog), Oktober 2023.
<https://www.elegantthemes.com/blog/business/perplexity-ai>.
- Abdullah, Assyari. “Public Relations in The Era of Artificial Intelligence: Peluang atau Ancaman?” *ARISTO* 8, no. 2 (31 Mei 2020): 406.
<https://doi.org/10.24269/ars.v8i2.2629>.
- Ahmad, dan Muslimah. “Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif.” *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies* 1, no. 1 (Desember 2021): 173–86.
- Aldira, Nabila Putri. “Motif Penggunaan Fitur Stories Highlight Instagram sebagai Memori Media bagi Generasi Milenial.” *Avant Garde* 8, no. 2 (18 Desember 2020): 149. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1180>.
- Alfanyur, Andarusni. “Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial.” *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020): 146–50.
- Amalia, Herfina. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Kamis, Desember 2023.
- Amandha, Amelya, Anita Rahayu, Dina Mariana, dan Indah Wahyuni. “Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.” *IKIP PGRI Bojonegoro*, 2023, 240–44.
- Andrifilla, Fregista. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Kamis, Desember 2023.
- Annur, Cindy Mutia. “Survei: ChatGPT Jadi Aplikasi AI Paling Banyak Digunakan di Indonesia.” *Databoks* (blog), 26 Juni 2023.
<https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/06/26/survei-chatgpt-jadi-aplikasi-ai-paling-banyak-digunakan-di-indonesia>.
- Asih, Imalia Dewi. “Fenomenologi Husserl: Sebuah Cara ‘Kembali Ke Fenomena.’” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 9, no. 2 (24 April 2014).
<https://doi.org/10.7454/jki.v9i2.164>.
- Astuti, Windi. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Rabu, Desember 2023.
- Ausat, Abu Muna Almaududi, Berdinata Massang, Mukhtar Efendi, dan Yasir Riady. “Can Chat GPT Replace the Role of the Teacher in the Classroom:



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Melarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A Fundamental Analysis.” *Journal on Education*, 05, no. 04 (2023): 16100–106.

Waluddin, Murtiadi, Aenun Mutmainna, dan Rulyanti Susi Wardhani. “Komparasi Efisiensi Penyaluran Kredit Pada Bank Umum Syariah (BUS) antara Bank Mega Syariah dan Bank CIMB Niaga Syariah Dengan Pendekatan Data Envelopment Analysis (DEA).” *Al-Mashrafiyah: Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Perbankan Syariah* 3, no. 2 (1 Oktober 2019): 95. <https://doi.org/10.24252/al-mashrafiyah.v3i2.9273>.

Mansor, Nor, Natrah Abdullah, dan Hayati Abd Rahman. “Towards Electronic Learning Features in Education 4.0 Environment: Literature Study.” *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science* 19, no. 1 (1 Juli 2020): 442. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v19.i1.pp442-450>.

Hussain, Anealka. “Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching.” *International Journal of Education and Literacy Studies* 6, no. 3 (31 Juli 2018): 92. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>.

Confield, Christopher Alan, Marie Salter, Alan Longmuir, Matthew Benson, dan Chie Adachi. “Transformation or Evolution?: Education 4.0, Teaching and Learning in the Digital Age.” *Higher Education Pedagogies* 5, no. 1 (1 Januari 2020): 223–46. <https://doi.org/10.1080/23752696.2020.1816847>.

Ujung, Siti Dianah Abdul, Ali Selamat, Ondrej Krejcar, Petra Maresova, dan Ngoc Thanh Nguyen. “Digital Learning Demand for Future Education 4.0—Case Studies at Malaysia Education Institutions.” *Informatics* 7, no. 2 (30 April 2020): 13. <https://doi.org/10.3390/informatics7020013>.

Caballero-Morales, Santiago-Omar, José de Jesús Cordero Guridi, Ricardo Iván Alvarez-Tamayo, dan Luis Cuautle-Gutiérrez. “Education 4.0 to Support Entrepreneurship, Social Development and Education In Emerging Economies: Caballero-Morales, S.O., Cordero-Guridi, J.J., Alvarez-Tamayo, R.I., & Cuautle-Gutiérrez, L. (2020). Education 4.0 to Support Entrepreneurship, Social Development and Education in Emerging Economies. *International Journal of Entrepreneurial Knowledge*, 8(2), 89–100. Doi: 10.37335/Ijek.V8i2.119.” *International Journal of Entrepreneurial Knowledge* 8, no. 2 (31 Desember 2020): 89–100. <https://doi.org/10.37335/ijek.v8i2.119>.

Chen, Zhong Shan, Juxiao Zhang, Xiao Yanjiang, dan Zio Jin Hu. “Education 4.0 Using Artificial Intelligence for Students Performance Analysis.” *INTELIGENCIA ARTIFICIAL* 23, no. 66 (2020). <https://doi.org/10.4114/intartif.vol23iss66pp124-137>.

Chituc, Claudia-Melania. “A Framework for Education 4.0 in Digital Education Ecosystems.” Dalam *Smart and Sustainable Collaborative Networks 4.0*, disunting oleh Luis M. Camarinha-Matos, Xavier Boucher, dan Hamideh Afsarmanesh, 629:702–9. IFIP Advances in Information and Communication Technology. Cham: Springer International Publishing, 2021. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85969-5_66.

Devianto, Yudo, dan Saruni Dwiasnati. “Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia



- Indonesia.” *Jurnal Telekomunikasi dan Komputer* 10, no. 1 (8 April 2020): 19. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>.
- Djaya, Fika Ristia. “Makna Tradisi Tedhak Siten Pada Masyarakat Kendal: Sebuah Analisis Fenomenologis Alfred Schutz.” *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 1, no. 6 (2020): 21–31.
- Quarte, Fabio. “Number of Chat GPT Users (Dec 2023).” *Exploding Topics* (blog), 30 November 2023. <https://explodingtopics.com/blog/chatgpt-users>.
- Yuda Wibawa, Angga. “Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Berajah Journal* 1, no. 2 (21 Agustus 2021): 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>.
- adhallah. *Wawancara*. 1 ed. Jakarta Timur: UNJ Press, 2021. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=info:77aWZVYo8kUJ:scholar.google.com/&ots=yyCHB715aO&sig=mX9OCTVTukDSc1INEs9bz0dt2z8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- adli, Muhammad Rijal. “Memahami desain metode penelitian kualitatif.” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021): 33–54. <https://doi.org/10.21831>.
- arwati, Maryani, Irenda Talitha Salsabila, Kholifah Raihanun Navira, dan Tata Sutabri. “Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Kehidupan Sehari-Hari.” *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen* 11, no. 01 (2023): 39–45.
- auzi, Ari. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Rabu, Desember 2023. <https://bit.ly/AriFauzi>.
- ebrina, Annisa. “Motif Orang Tua Mengunggah Foto Anak di Instagram.” *Universitas Pembangunan Panca Budi* 2, no. 1 (2019): 55–65.
- ield, Hayden. “The Notion App’s Strategic Bet on Generative AI.” *AI. Tech Brew* (blog), 17 Maret 2023. <https://www.emergingtechbrew.com/stories/2023/03/17/inside-notion-s-strategic-bet-on-generative-ai>.
- Firdaus. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Jumat, Desember 2023.
- Firmadani, Fifit. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Konferensi Pendidikan Nasional, No. Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0* (2020): 5.
- Firmansyah, Muhammad, Masrun Masrun, dan I Dewa Ketut Yudha S. “Esensi Perbedaan Metode Kualitatif dan Kuantitatif.” *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (16 September 2021): 156–59. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>.



- Fitriani, Yuni. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 5, no. 4 (2021): 1006–13. <https://doi.org/10.52362>.
- , Pauline Swee-Choo, dan Norwaliza Abdul-Wahab. "Paradigms to Drive Higher Education 4.0." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 19, no. 1 (30 Januari 2020): 159–71. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.1.9>.
- , González-Pérez, Laura Icela, dan María Soledad Ramírez-Montoya. "Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review." *Sustainability* 14, no. 3 (27 Januari 2022): 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>.
- Hadi, Abd. "Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi." *CV. Pena Persada*, 2021, 1–109.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Fenomenologi*. 1 ed. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- Hansen, Seng. "Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi." *Jurnal Teknik Sipil* 27, no. 3 (26 Desember 2020): 283–94. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>.
- Haris, Andi, I Made Sentaya, dan I Gusti Made Sulindra. "Keterampilan Guru Abad 21 Dalam Mengurangi Learning Loss Pada Peserta Didik (Kajian Fenomenologis Di Sma Kabupaten Sumbawa)." *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 1 (Januari 2022): 628–38. <https://doi.org/10.36312>.
- Hasan, Muhammad, Tuti Khairani Harahap, Syahrial Hasibuan, Iesyah Rodliyah, dan Sitti Zuhaerah Thalhhah. *Metode Penelitian Kualitatif*. 1. Tahta Media Group, 2022.
- Hasibuan, Mhd Panerangan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, dan Sri Ulfa Rahayu. "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi." *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023).
- Hasmanda, Yulia. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Platform Whatsapp, Rabu, Desember 2023.
- Haydir, dan Aidin. "Analisis Yield Sedimen Saluran Sekunder Langgonawehea Kecamatan Konawe." *Jurnal Talenta Sipil* 6, no. 1 (Februari 2023): 201–6. <https://doi.org/10.33087>.
- Himmetoglu, Beyza, Damla Aydug, dan Coskun Bayrak. "Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, And The School Manager Aspects Of The Revolution." *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17 Juli 2020, 12–28. <https://doi.org/10.17718/tojde.770896>.
- Hong, Christina, dan Will W. K. Ma. "Introduction: Education 4.0: Applied Degree Education and the Future of Work." Dalam *Applied Degree*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruhnya karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Education and the Future of Work, disunting oleh Christina Hong dan Will W. K. Ma, 1–13. Lecture Notes in Educational Technology. Singapore: Springer Singapore, 2020. https://doi.org/10.1007/978-981-15-3142-2_1.

Hidayat, Ericha Tiara, dan Muhammad Hasan. “Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Dompot Dhufa* 11, no. 1 (2021): 21–26.

Judson, Matthew. “Could AI Help You to Write Your Next Paper?” *Nature* 611, no. 7934 (3 November 2022): 353–57. <https://doi.org/10.1038/d41586-022-03479-w>.

Krisnani, Sri Astuti, Elyakim N S Patty, Abu Rizal Akbar, Ridwan Idris, dan Ayu Putu Priyudahari. “Studi Literatur: Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pendidikan.” *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 9–16. <https://doi.org/10.30812>.

Irwandi, Muhammad. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Rabu, Desember 2023. <https://bit.ly/MuhammadIrwandi>.

John. “What Is Confusion AI? Delving into the Latest Phenomenon of AI.” *The Decoder* (blog), 30 November 2023. <https://the-decoder.com/perplexity-ais-api-and-online-llms-with-up-to-date-information-go-public/>.

Joshi, Naveen. “Understanding Education 4.0: The Machine Learning-Driven Future Learning.” *Forbes* (blog), 31 Maret 2022. <https://www.google.com/amp/s/www.forbes.com/sites/naveenjoshi/2022/03/31/understanding-education-40-the-machine-learning-driven-future-of-learning/amp/>.

Kadiyono, Anissa Lestari, Rezki Ashriyana Sulistiobudi, Ikhfan Haris, Mohd Khaidir Abdul Wahab, Idan Ramdani, Agus Purwanto, Abdul Mufid, dkk. “Develop Leadership Style Model for Indonesian Teachers Performance in Education 4.0 Era.” *Systematic Reviews in Pharmacy* 11, no. 9 (2020): 363–73.

Karhu, Kimmo, Robin Gustafsson, Ben Eaton, dan Ola Hendfridsson. “Four Practices for Implementing a Balanced Digital Platform Strategy.” *MIS Quarterly Executive*, 2020, 105–20. <https://doi.org/10.17705/2msqe.00027>.

Kaswar, Andi Baso, Nurjannah, Meisaraswaty Arsyad, Dewi Fatmarani Surianto, dan Rosidah. “Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence.” *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (30 Oktober 2023): 93–97. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i3.248>.

Kennedy, Pasma Sariguna Johnson. “Digitalisasi Pendidikan: Artificial Intelligence di Pendidikan Tinggi.” *Prosiding Nasional*, 2023, 205–15.

Kharis, Selly Anastassia Amellia, Arman Haqqi Anna Zili, Agustiani Putri, dan Anton Robiansyah. “Analisis Tren Minat Masyarakat Indonesia terhadap Artificial Intelligence dalam Menyongsong Society 5.0: Studi Menggunakan Google Trends.” *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan* 7, no. 4 (3 Oktober 2023): 1345–54. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i4.3091>.



- Khasanah, Khasanah, Edy Nasan, dan Jus'aini Jus'aini. "Efektifitas Media Whatsapp Group dalam Pembelajaran Daring." *Akademika* 10, no. 01 (30 Mei 2021): 47–75. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1339>.
- Kinilkaya, Burak, Guodong Zhao, Yusuf A. Sambo, Liying Li, dan Muhammad Ali Imran. "5G-Enabled Education 4.0: Enabling Technologies, Challenges, and Solutions." *IEEE Access* 9 (2021): 166962–69. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3136361>.
- Komunikasi UIN Suska. "Profil Fakultas Dakwah dan Komunikasi," t.t. <https://komunikasi.uin-suska.ac.id/profil/sejarah/>.
- Suis, M Sobron Yamin. "Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu." *SEMNASTEK UISU*, 2021, 1–7.
- , "Implemetasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu." *SEMNASTEK UISU*, 2021, 1–7.
- Manzilati, Asfi. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.
- Maulana, Muhammad Sony, Septian Rhe no Widiyanto, Sri Dewi Ayu Safitri, dan Reza Maulana. "Pelatihan Chat Gpt Sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence di Kelas" 3, no. 1 (2023): 16–19.
- Mefita, Silvi, Much Yulianto, dan JI H Soedarto. "FENOMENA GAYA HIDUP SELEBGRAM (STUDI FENOMENOLOGI SELEBGRAM AWKARIN)." *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro*, t.t. <http://www.fisip.undip.ac.id>.
- Mourtzis, D., E. Vlachou, G. Dimitrakopoulos, dan V. Zogopoulos. "Cyber-Physical Systems and Education 4.0 –The Teaching Factory 4.0 Concept." *Procedia Manufacturing* 23 (2018): 129–34. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.005>.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2 Agustus 2017). <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Neaga, Irina. "Applying Industry 4.0 and Education 4.0 To Engineering Education." *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*, 21 November 2019. <https://doi.org/10.24908/pceea.vi0.13859>.
- Ngitung, Rosdiana, Nani Kurnia, Dewi Puspitasari, Anto Sukamto, dan Evi Ristiana. "Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa." *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (April 2023): 65–71.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (21 Desember 2019): 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.



Nuryana, Arief, Pawito Pawito, dan Prahastiwi Utari. "Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi." *ENSAINS JOURNAL* 2, no. 1 (29 Januari 2019): 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>.

Oliveira, Katyudo K. De S., dan Ricardo A. C. De Souza. "Digital Transformation towards Education 4.0." *Informatics in Education* 21, no. 2 (31 Agustus 2021): 283–309. <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.13>.

Open AI. "Introducing ChatGPT." *Open AI* (blog), 30 November 2022. <https://openai.com/blog/chatgpt>.

Osawa, Koji. "Integrating Automated Written Corrective Feedback into E-Portfolios for Second Language Writing: Notion and Notion AI." *RELC Journal*, 20 September 2023, 1–7. <https://doi.org/10.1177/00336882231198913>.

Paramitha, Anziela, Steven Tanuwijaya, dan Susilowati Natakoesoemah. "Analisis Motif dan Dampak Penggunaan Aplikasi Tinder Berbayar." *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media* 5, No. 2 (2021): 187–204.

Pauli, Tobias, Erwin Fiel, dan Martin Matzner. "Can Chat GPT Replace the Role of the Teacher in the Classroom: A Fundamental Analysis." *Business & Information Systems Engineering* 63, no. 2 (April 2021): 181–90. <https://doi.org/10.1007/s12599-020-00681-w>.

PDDikti. "Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau." Universitas, t.t. https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_prodi/RDVBOUE3MDItNkZDNS00RUU0LTgyNEMtRjgwQzhDNDdGNkFC/20231.

Permata Sari, Indah. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Platform Whatsapp, Minggu, Desember 2023.

Prasetya, Agung, dan Dasrun Hidayat. "Pengalaman Pekerja Informal di Tengah Pandemi Covid-19 di Kota Bandung." *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan* 2, no. 2 (10 Oktober 2020): 16–32. <https://doi.org/10.31599/komaskam.v2i2.3221>.

Pratama, Irfan. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Rabu, Desember 2023.

Pratidhina, Elisabeth. "Education 4.0: Pergeseran pendidikan sebagai konsekuensi revolusi industri 4.0." *Humanika* 20, no. 1 (10 November 2020): 1–12. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29290>.

Prestiadhi, Dedi, Imam Gunawan, dan Raden Bambang Sumarsono. "Role of Transformational Leadership in Education 4.0." Dalam *Proceedings of the 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)*. Malang, Indonesia: Atlantis Press, 2020. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201204.020>.

Prianggita, Veny Agustini, dan Meliyawati Meliyawati. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Pandemi Covid-19.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (1 Januari 2022): 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>.
- Qureshi, Muhammad Imran, Nohman Khan, Hamad Raza, Amina Imran, dan Fadillah Ismail. “Digital Technologies in Education 4.0. Does It Enhance the Effectiveness of Learning? A Systematic Literature Review.” *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 15, no. 04 (26 Februari 2021): 31. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i04.20291>.
- Rahadianjito, Lienggar. “Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur.” *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6, no. 1 (6 Juni 2022). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>.
- Rahendara. *Kecerdasan Buatan*. 1 ed. Solok: Mitra Cendekia Media, 2021.
- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar. “Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (30 Maret 2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Ririh, Kirana Rukmayuninda, Nur Laili, Adityo Wicaksono, dan Silmi Tsurayya. “Studi Komparasi dan Analisis SWOT Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia.” *Jurnal Teknik Industri* 15, no. 2 (2020): 122–33.
- Riyanto, Andi Dwi. “Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023.” Digital Marketing. *Andi.Link* (blog), 18 April 2023. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>.
- Rukin, Rukin. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021.
- Sabella, Billy, Herfia Rhomadhona, dan Ahmad Rusadi Arrahimi. “Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengajar Smp Berbasis Artificial Inteligent.” *Jurnal WIDYA LAKSMI* / 3, no. 2 (Juli 2023): 69–76. <https://doi.org/0000000000>.
- Safrans. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Rabu, Desember 2023. <https://bit.ly/Safrans>.
- Sari, Dwindi Permata. “Profil UIN Suska Riau.” *SCRIBD* (blog), 2021. <https://id.scribd.com/document/582044254/Profil-Uin-Suska-Riau>.
- Serdianus, Serdianus, dan Tjendanawangi Saputra. “Peran Artificial Intelligence Chatgpt dalam Perencanaan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Masokan: Ilmu Sosial dan Pendidikan* 3, no. 1 (20 Juni 2023): 1–18. <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.100>.
- Silvia, Rindu. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau. Voice Recorder, Desember 2023.
- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Solih Lubis, Khoirul. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era



Education 4.0 di UIN Suska Riau. Platform Whatsapp, Selasa, Desember 2023.

Sudoro, Chevanya Karunia, Auriel Maulidya, dan Iqbal Ariel Maulana. "Motif Remaja Melakukan Kenakalan Remaja melalui Konteks Komunikasi Keluarga." *Seminar Nasional 2023*, 2023, 1271–79.

Supriyadi, Endang Irawan, dan Dianing Banyu Asih. "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal RASI* 2, no. 2 (9 Januari 2021): 12–22. <https://doi.org/10.52496/rasi.v2i2.62>.

Suata, Ketut, I Made Sudiana, dan I Gede Sudirgayasa. "Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi." *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (10 Maret 2020): 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.

Syahputra, Iswandi, dan Mochammad Sodik. *Dinamika Masyarakat Di Era Pandemi*. 1 ed. Yogyakarta: Manggar Media, 2020.

Samsir, Nurlindasari, Muh Syahlan Natsir, dan Asrul Syam. "Literasi Digital Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Guru SMKN 1 Gowa Berbasis AI." *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 4636–43.

Sari Budayanti Usop. "Kajian Literatur Metodologi Penelitian Fenomenologi dan Etnografi." *ResearchGate*, 2019. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15786.47044>.

Thomas, Maxime, Pascal Le Masson, Benoit Weil, dan Julien Legrand. "The Future of Digital Platforms: Conditions of Platform Overthrow." *Creativity and Innovation Management* 30, no. 1 (Maret 2021): 80–95. <https://doi.org/10.1111/caim.12422>.

Christiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (25 Desember 2020): 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.

Sumangkeng, Steeva Yeaty Lidya, dan Joubert B Maramis. "Kajian Pendekatan Fenomenologi: Literature Review." *Jurnal Pembangunan Ekonomi dan Keuangan Daerah* 23, no. 1 (2022): 14–32.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. "Periode Pimpinan UIN Suska Riau," <https://www.uin-suska.ac.id/sejarah-ringkas-universitas/>.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. "Sejarah Universitas Ringkas," <https://www.uin-suska.ac.id/sejarah-ringkas-universitas/>.

"Universitas Islam Sultan Syarif Kasim." Dalam *Ensiklopedia Dunia*. Universitas Sains dan Teknologi Komputer, t.t.

https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Universitas_Islam_Negeri_Sultan_Syarif_Kasim.

University of Silesia in Katowice, dan Tomasz Huk. "From Education 1.0 to Education 4.0 - Challenges for the Contemporary School." *The New Educational Review* 66, no. 4 (31 Desember 2021): 36–46. <https://doi.org/10.15804/ner.21.66.4.03>.

Virgina, Karin. Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Melarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Education 4.0 di UIN Suska Riau. Platform Whatsapp, Selasa, Desember 2023.

Warngani, Arundati Swastika. "Adopsi AI Indonesia Peringkat Tinggi di ASEAN, Intel dan JCI Prakarsai Pelatihan AI Bagi Siswa di Surabaya." *Cloud Computing Indonesia* (blog), Desember 2021.

<https://www.cloudcomputing.id/berita/intel-jci-prakarsai-pelatihan-ai-pelajar>.

Wearesocial. "The Changing World of Digital in 2023," 26 Januari 2023.

<https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>.

Whiteboard, Jurnal. "Fitur AI Terbaru Kini Lengkapi Notion untuk Permudah Kerja Pengguna." Media. *Whiteboard Jurnal* (blog), Februari 2023.

<https://www.whiteboardjournal.com/ideas/media/fitur-ai-terbaru-kini-lengkapi-notion-untuk-permudah-kerja-user/>.

Vibowo, Tubagus Umar Syarif Hadi, Farhan Akbar, Sahrul Rohman Ilham, dan Muhammad Shafwan Fauzan. "Tantangan dan Peluang Penggunaan Aplikasi Chat GPT Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Dimensi 5.0." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 4, no. 2 (17 Juli 2023): 69–76. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4226>.

Widyanto, Handoyo, Ningrum Astriawati, Suyanti Suyanti, dan Fikri Fikri. "Aktivitas Port Clearance Pengurusan Dokumen PT. Pelayaran Sumatra Timur Indonesia." *Jurnal Maritim Polimarin* 9, no. 1 (20 Juli 2023): 7–13. <https://doi.org/10.52492/jmp.v9i1.95>.

Wudoprakoso, Paulus Wisnu. "Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Sebagai Alat Bantu Proses Penyusunan Undang-Undang Dalam Upaya Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di Indonesia." *Simposium Hukum Indonesia* 1, no. 1 (2019): 450–61.

Yahra Salsabilla, Kharisma Agustya, Tasya Diva Fortuna Hadi, Widya Pratiwi, dan Siti Mukaromah. "Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa di Perguruan Tinggi." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* 3, no. 1 (7 November 2023): 168–75. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>.



LAMPIRAN:

**DRAFT PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN BERJUDUL:
STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM
DIGITAL ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA ERA EDUCATION 4.0 DI UIN SUSKA RIAU**

Perkait dengan teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan demi untuk melengkapi bab hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti telah menyusun beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan dalam sesi wawancara. Hal ini akan digunakan sebagai sarana dan pedoman dalam mendukung penelitian ini agar sesuai dengan realita yang terjadi di UIN Suska Riau. Adapun draft wawancara ini telah peneliti susun dan buat dengan mempertimbangkan paradigma yang dimiliki oleh teori fenomenologi Alfred Schutz. Teori ini meliputi tiga hal pokok yang akan menjawab penelitian ini, antara lain: perihal motif yang terbagi kepada dua macam berupa motif “untuk” dan motif “karena”, terkait pengalaman yang dialami oleh mahasiswa UIN Suska Riau, dan makna ini mencakup pengaruh, dampak, harapan, terhadap pengalaman mahasiswa UIN Suska Riau dalam menggunakan platform digital AI ini.

Berikut draft pertanyaan wawancara yang sudah dibuat sebagai penunjang penelitian ini, diantaranya:

1. Apakah kamu mengetahui dan memahami apa itu Artificial Intelligence (AI)?
2. Apa saja platform yang pernah kamu gunakan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran?
3. Platform mana yang paling sering kamu gunakan sebagai media pembelajaran di antara semua jenis AI yang sebutkan tadi beserta alasan mengapa lebih memilih platform tersebut?
4. Bagaimana pengalaman kamu menggunakan platform AI tersebut sebagai media pembelajaran?
5. Menurut kamu apa saja manfaat platform AI yang kamu rasakan selama menggunakannya sebagai media pembelajaran?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Selama penggunaan platform digital AI itu apa hambatan atau tantangan yang kamu hadapi sebagai media pembelajaran?
 7. Menurut kamu bagaimana pengaruh penggunaan platform digital AI terhadap motivasi dan minat belajar kamu sebagai mahasiswa?
 8. Apakah dengan adanya platform digital AI dapat membantu kamu sebagai mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajara pada era *education 4.0* ini?
 9. Bagaimana menurut kamu mengenai peran tenaga pendidik atau dosen di UIN Suska dalam mendukung penggunaan platform digital AI sebagai media pembelajaran? Menurut kamu apakah sudah mendukung atau sebaliknya?
 10. Apa harapan kamu terhadap pengembangan dan pemanfaatan platform digital AI sebagai media pembelajaran kedepannya di UIN Suska Riau pada era *education 4.0*?
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN:

DOKUMENTASI

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau melakukan tindakan lainnya yang dianggap atau dapat merugikan hak pencipta dan/atau hak penyalur.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

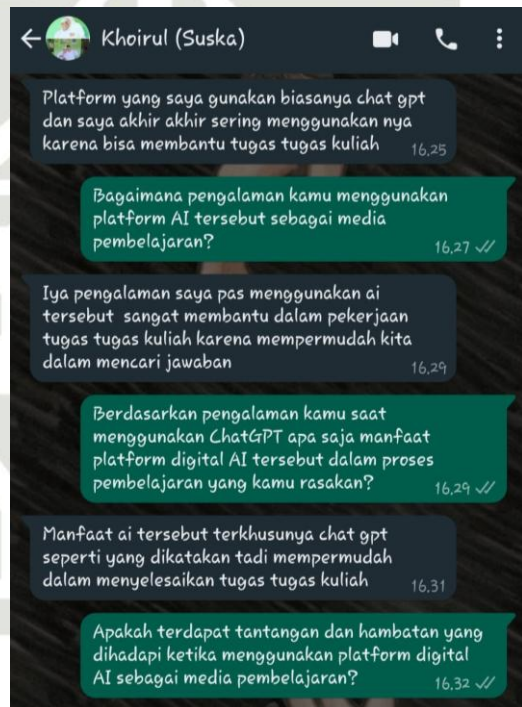
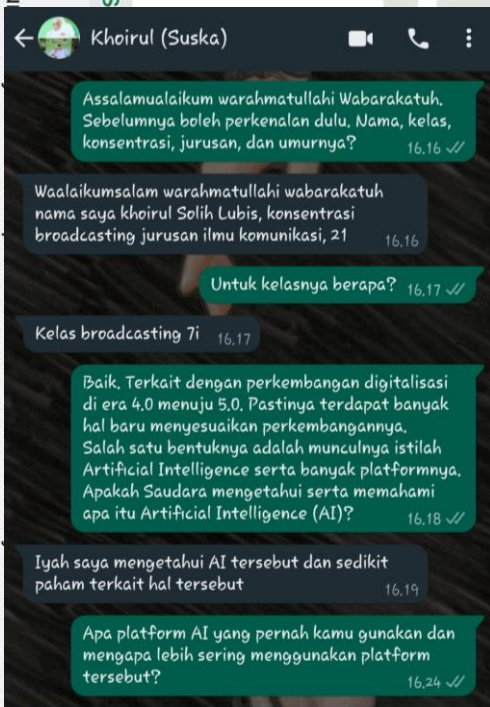
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Pada lampiran dokumentasi ini peneliti hanya melampirkan sebagian saja, karena untuk dokumentasi lengkapnya berupa foto, video, rekam suara, dan lainnya sudah disalin secara online melalui Google Drive dengan link https://drive.google.com/drive/folders/1miTgBKN2-uCHkt2v9O_-UPp2y8XtrcIv.



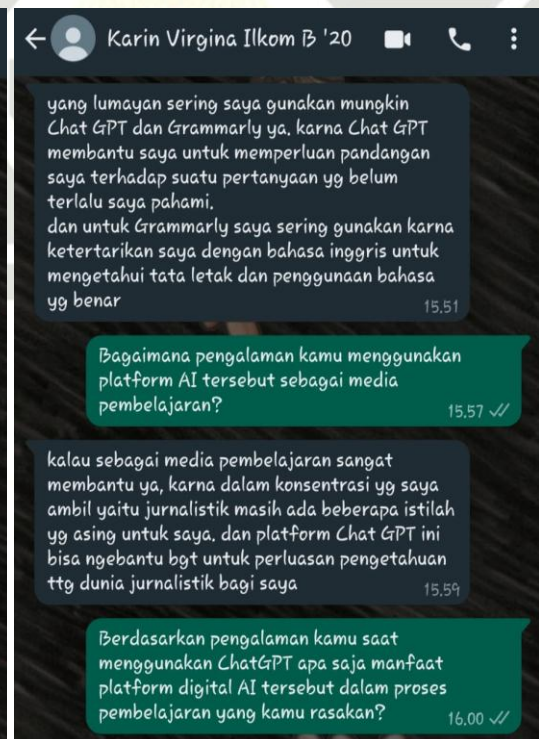
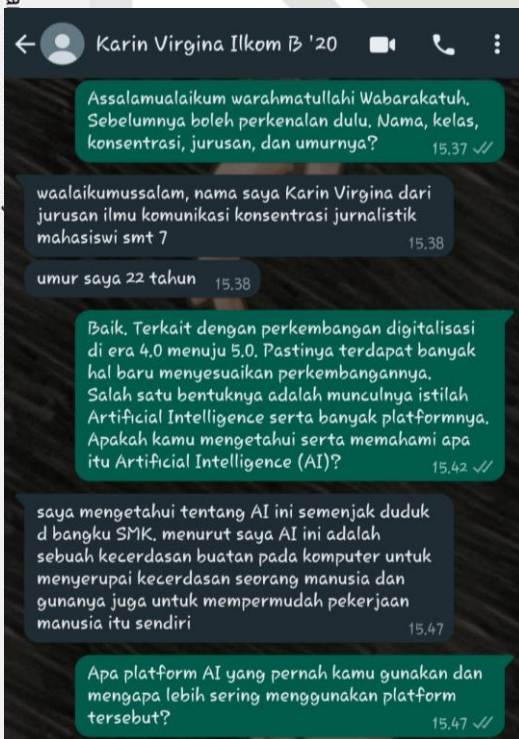
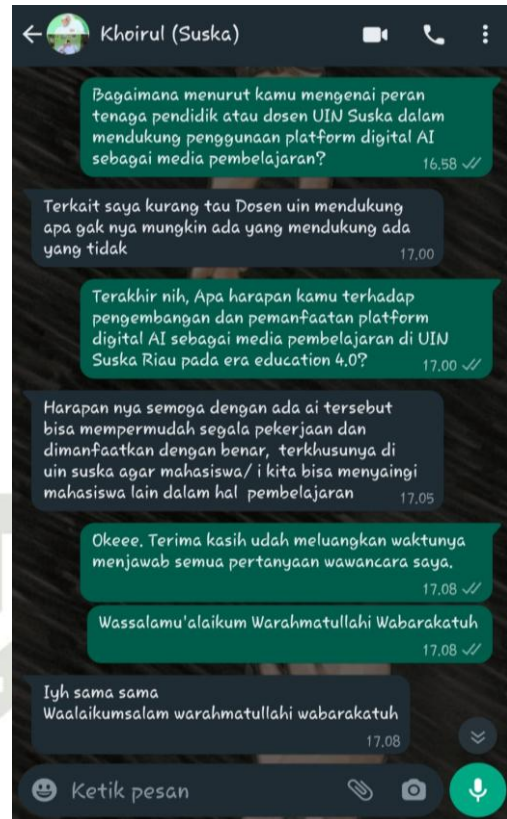
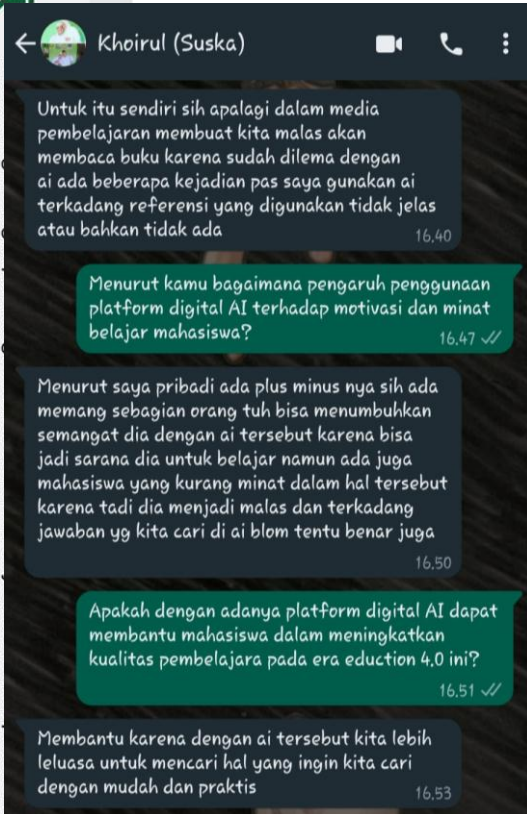
UIN Suska Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



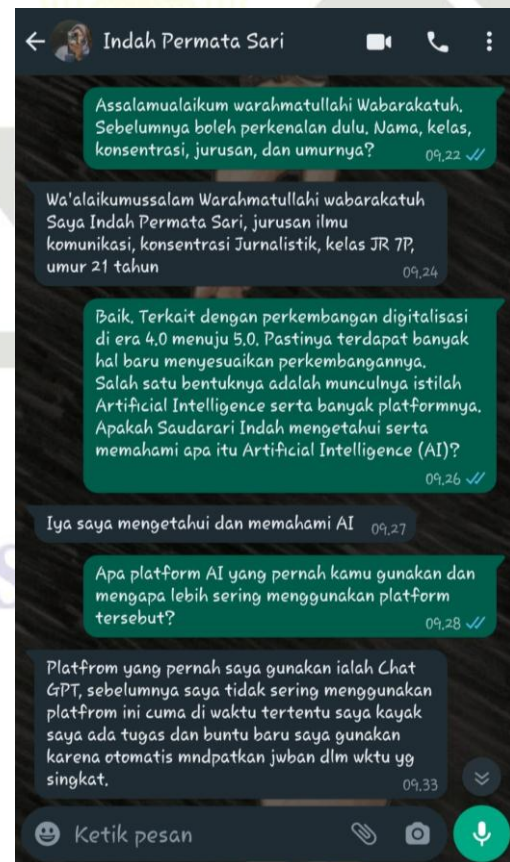
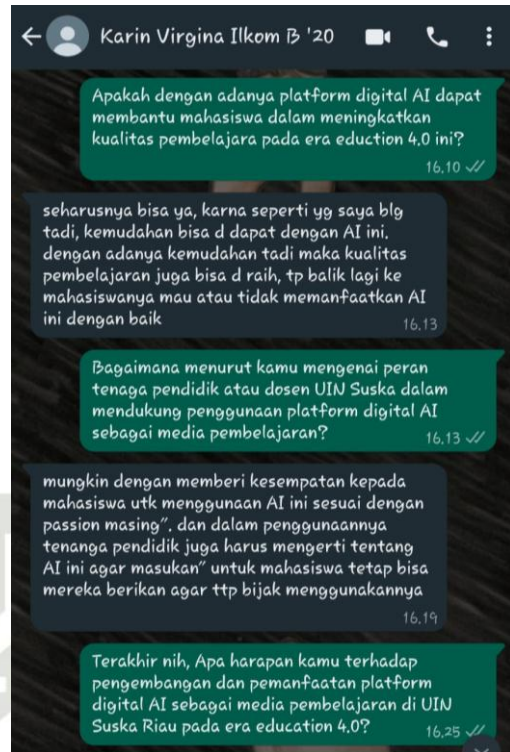
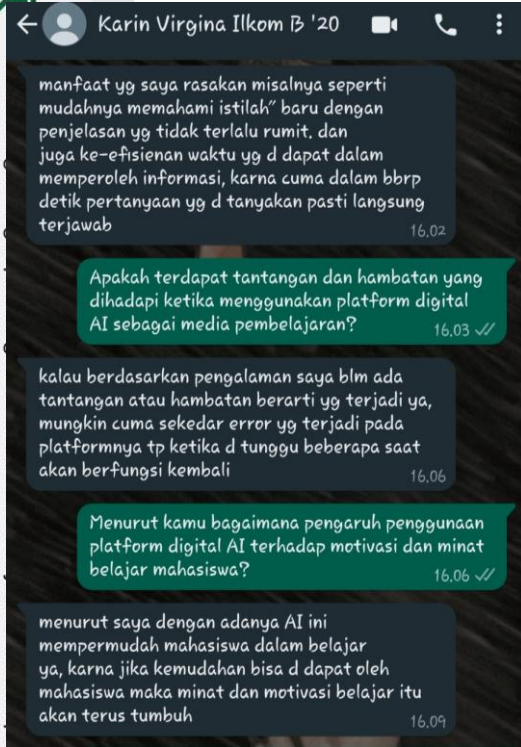


2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



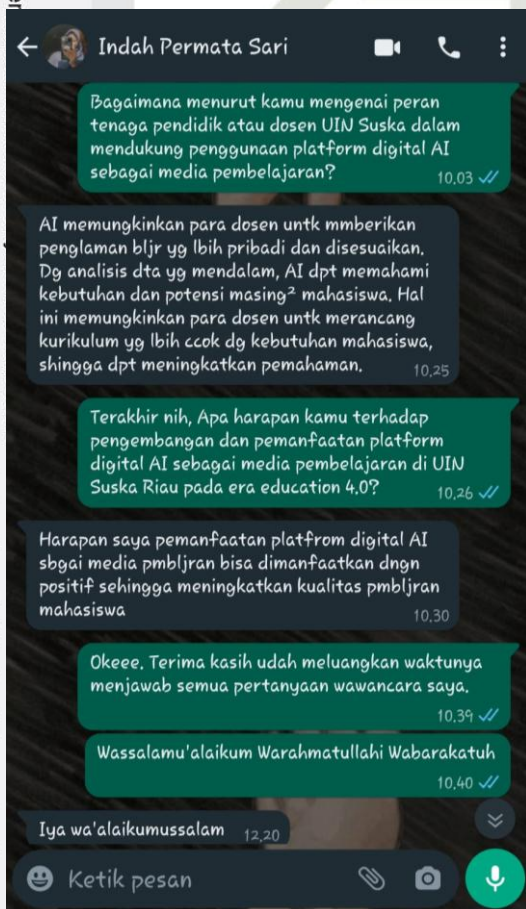
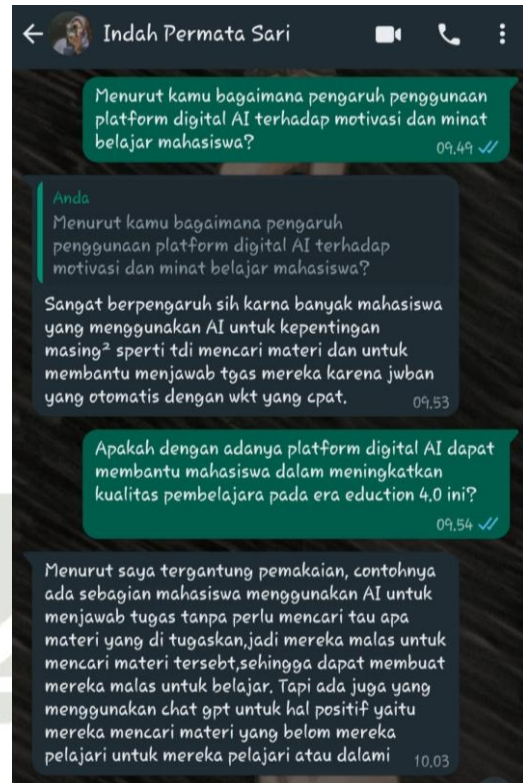
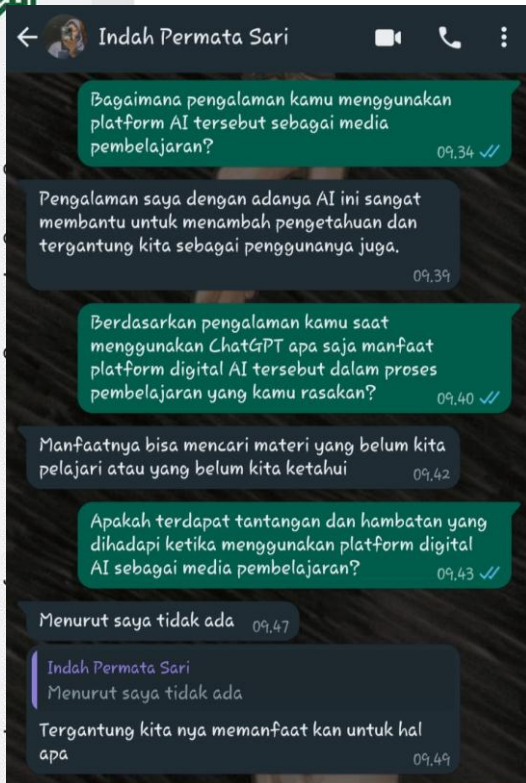
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- Hak Cipta ©
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau melakukan penjiplakan dan penyalinan dengan cara apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Dwi Puja Syaharani lahir di Kota Bukittinggi pada tanggal 26 Maret 2003. Penulis merupakan perempuan keturunan Minang dari dua bersaudara. Lebih tepatnya putri dari Bapak Efrilizau kelahiran Agam dan Ibu Renia Dinesta kelahiran Lubuk Alung. Riwayat pendidikan penulis diantaranya: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Yayasan Islam Al-Muhtadin Medan pada usia 4 tahun, sempat melanjutkan SD dalam usia 5 tahun 3 bulan di SDN 045 Medan selama 2 tahun, dilanjut SD di MIN Sungai Landai selama 4 tahun tamat tahun 2014, selanjutnya SMP dan SMA di MTsS (Madrasah Tsanawiyah Swasta) sekaligus MAS (Madrasah Aliyah Swasta) Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek Bukittinggi selama lebih kurang 6 tahun dengan Jurusan Agama. Kemudian pada tahun 2020 penulis tercatat secara resmi menjadi salah satu mahasiswa di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Berakhir dengan penyelesaian prosesi munaqasyah skripsi dengan judul penelitian “Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital *Artificial Intelligence* (AI) sebagai Media Pembelajaran Pada Era *Education 4.0* di UIN Suska Riau” yang dilaksanakan pada tanggal 03 Januari 2024, sehingga penulis dinyatakan lulus dan berhasil menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) di Prodi Ilmu Komunikasi pada semester 7.

Penulis juga memiliki nama pena “Sajak Rigel” yang dibuat pada bulan November 2019. Nama ini yang sudah mewakili penulis selama berada di dunia literasi atau kepenulisan lebih kurang 4 tahun ini. Penulis sudah memiliki karya 4 novel dengan judul: Seruan Gadis Rembulan (2020), Buaian Mimpi (2020), NAS Abadi (2021) dan Nabastala Negeri Ini (2023). Menjadi salah satu penulis dalam dua novel kolaborasi dengan judul Patah Hati Terindah (2022) dan Luka Perhebat (2022). Selain itu, penulis juga disibukkan dengan kegiatan akademik maupun akademik lainnya di luar kampus yang bisa menjadi wadah dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas.

Selain itu, penulis juga memiliki motto hidup, diantaranya:

“Progress without change is the same as zero. Development without support will be nothing. So, make changes, provide support, and get started on success.”

“Bukannya tidak bisa, hanya saja belum waktunya. Semua hal baik akan datang dengan cara yang terbaik. Ada proses dalam setiap kesuksesan. Tidak ada yang gagal, karena semua sudah ada garis waktunya masing-masing.”