

**ANALISIS PERAN INOVASI DIGITAL MEDIA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
(AI) DALAM PENGEMBANGAN LITERASI MEMBACA UNTUK
MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR**

**Julis Suriani¹, Ferdiansyah², Irma Gusriani³,
Muhammad Fitra Kusuma Ramadhana⁴, Rahmat Sugianto⁵, Razita Azhar⁶**

1)2)3)4)5)6) Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU

Julis.suriani@uin-suska.ac.id, ansyahferdi700@gmail.com, irmagusriani94@gmail.com,
fitrakusumaramadhana@gmail.com, rahmatsugianto204@gmail.com,
razitaazhar254@gmail.com

Abstrak

Artificial Intelligence (AI) atau Kemampuan mesin untuk meniru dan melakukan aktivitas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia disebut sebagai kecerdasan buatan (AI). Literasi berarti memiliki informasi dan kemampuan yang diperlukan untuk membaca, menulis, dan terlibat dalam konteks sosial dalam kehidupan di era ini. Untuk tujuan penyelesaian proyek akhir, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki fungsi yang dimainkan oleh kecerdasan buatan dalam proses peningkatan literasi membaca di kalangan siswa. Penelitian ini memanfaatkan teori inovasi digital Rogers, yang merupakan gagasan yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian kepustakaan mencakup bagian penelitian ini. Perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan adalah fase-fase yang meliputi proses observasi perpustakaan yang sistematis. Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan dikenal sebagai analisis anotasi bibliografi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Kecerdasan Buatan mampu menganalisis data tentang prestasi akademik siswa, metode pembelajaran yang mereka sukai, dan perkembangan proses pembelajaran. Peran *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan mutu, inovasi, pengetahuan, dan keahlian mahasiswa dalam menganalisis dan mengembangkan kemampuan literasi membaca mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhir. Namun begitu teknologi AI memberikan dampak negatif yaitu menurunkan kemampuan berpikir kritis pada mahasiswa itu sendiri.

Kata Kunci : Inovasi Digital, *Artificial Intelligence* (AI), Literasi Membaca, Tugas Akhir.

Abstract

It is the capacity of robots to imitate and carry out tasks that would normally need the intelligence of a human being. This is what is known as artificial intelligence (AI). Literacy in reading and writing refers to the information and abilities necessary to read, write, and engage in the social environment in today's society. This study's objective is to investigate the function that artificial intelligence plays in the process of enhancing students' reading literacy in order for them to successfully finish their final projects. For

the purpose of this investigation, Rogers' digital innovation theory was utilized as the theoretical framework. The library research includes this particular piece of study. A systematic literature review is comprised of three stages: planning, conducting, and reporting all of the findings. A method known as bibliographic annotation analysis was utilized in this research project for the purpose of data analysis. According to the findings of the research, artificial intelligence has the ability to assess data on the academic achievement of students, their preferred methods of learning, and their progression in the learning process. The role of Artificial Intelligence can improve students' quality, innovation, knowledge and skills in analyzing and developing students' reading literacy skills for completing final assignments.

Keywords : Digital Innovation, Artificial Intelligence (AI), Reading Literacy, Final Project.

PENDAHULUAN

Pendidikan telah mengalami transformasi di era digital yang terus berkembang ini, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi (Rahayu et al., 2023). Pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan produktif dapat dihadirkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menjadi salah satu cara yang sangat penting untuk mewujudkannya. Menurut Pangettuti et al. (Pangestuti et al., 2024)., pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet atau yang sering disebut teknologi digital merupakan ciri khas transisi menuju era masyarakat 5.0. Hal tersebut menjadi pendorong berkembangnya perangkat-perangkat digital, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, dengan tujuan untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas dan tanggung jawabnya. Segala pekerjaan yang dilakukan manusia menjadi lebih mudah dan efisien, yang pada akhirnya menyebabkan meningkatnya preferensi manusia terhadap segala sesuatu yang cepat atau instan. Menurut Hikmawati et al. (Hikmawati et al., 2023), gadget menjadi semakin futuristik dan cerdas sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang bahkan dirancang untuk meniru kecerdasan manusia. Dalam menjalankan pekerjaannya dan berinteraksi dengan orang lain, individu lebih sering berinteraksi dengan program yang terdapat pada perangkat digital.

Dalam konteks pembangunan masyarakat 5.0 ini, pendidikan merupakan faktor yang sangat penting. Untuk dapat berpartisipasi di dalamnya, tentu saja diperlukan persiapan. Oleh karena itu, pemerintah menaruh perhatian pada isu ini dengan berfokus pada generasi milenial, yang merupakan generasi yang akan mengalami periode masyarakat 5.0 sepanjang hidupnya. Menurut Akmaluddin dan Dewayanto (Akmaluddin & Dewayanto, 2023)., kecerdasan buatan merupakan ilmu sekaligus teknologi yang digunakan untuk menciptakan mesin cerdas, khususnya dalam proses pengembangan program atau aplikasi komputer cerdas dengan menggunakan komputer. Untuk membangun komputer, robot, aplikasi, atau program yang berfungsi secara cerdas seperti halnya manusia, kecerdasan buatan merupakan langkah yang harus diambil. Bidang pendidikan juga menjadi sasaran pengembangan kecerdasan buatan (AI), yang juga merupakan istilah untuk kecerdasan buatan. Proses belajar mengajar kontemporer tidak dapat dipisahkan dari intervensi inovasi teknis, khususnya teknologi digital. Intervensi

semacam itu sangat penting. Jika dibandingkan dengan metode perpustakaan tradisional, misalnya, diperkenalkannya Google pada tahun 1998 memungkinkan penggunaanya mengakses berbagai materi dengan cara yang lebih mudah, bebas biaya, dan terorganisir. (Syamsuddin et al., 2023).

Virtual Reality (VR), *Augmented Reality (AR)* dan *Artificial Intelligence (AI)* adalah tiga contoh teknologi digital yang telah mendapatkan perhatian di bidang pendidikan selama beberapa dekade terakhir (Azmi et al., 2024). Kecerdasan buatan memainkan peran yang semakin penting dalam membantu siswa mengatasi hambatan dalam belajar dan mencapai prestasi akademik di era teknologi digital ini. Kemunculan kecerdasan buatan memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan teknologi pendidikan, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih efektif dan lebih individual. Siswa lebih siap menghadapi dunia yang semakin dikendalikan oleh teknologi ketika mereka diajarkan dengan menggunakan AI, yang membantu meningkatkan efisiensi, kustomisasi pembelajaran, umpan balik yang efektif, dan kemandirian mengajar (Setiawi et al., 2024). Tujuan dari majalah ini adalah untuk menyelidiki pengaruh kecerdasan buatan terhadap pengalaman belajar siswa, serta untuk memperkenalkan berbagai aplikasi AI di bidang pendidikan dan untuk membahas peran yang dimainkan AI dalam kehidupan lembaga pendidikan. Pada akhir tahun 1990-an, munculnya perangkat digital memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk portable document format (pdf), yang lebih sering disebut sebagai e-book. Hal ini mengakibatkan berbagai perubahan perilaku dalam cara penggunaan buku untuk pembelajaran. (Hendra et al., 2023).

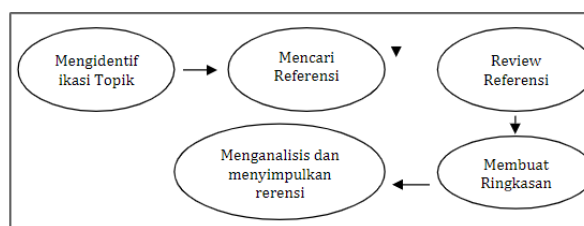
Menurut indeks Alibaca, hanya 9 provinsi yang berada dalam kategori sedang, 24 provinsi dalam kategori rendah, dan satu provinsi dalam kategori sangat rendah berdasarkan kurangnya waktu luang, kurangnya referensi buku untuk dibaca, dan semakin canggih kemajuan teknologi menyebabkan orang lebih suka membuang waktu pada handphone, kurangnya minat baca akan berdampak negatif pada kemajuan suatu bangsa karena akan menghambat daya saingnya dengan negara-negara lain yang memiliki SDM yang optimal karena gemar membaca. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat baca masyarakat, salah satunya adalah melalui literasi digital secara umum. Literasi digital dapat diartikan sebagai minat, sikap, dan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi dan alat komunikasi digital untuk mengakses, mengelola, dan mengintegrasikan. Melalui proses menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, menciptakan, dan berkomunikasi dengan orang lain, individu mampu terlibat dalam komunikasi aktif dengan masyarakat (Fuadiah, 2021). Melalui budaya baca yang dikaitkan dengan berbagai kemampuan berbasis digitalisasi, pemerintah telah membuat langkah-langkah signifikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu langkah tersebut adalah pengembangan literasi digital. Literasi baca tulis mengacu pada pengumpulan informasi dan kemampuan yang memungkinkan individu untuk membaca, menulis, dan terlibat dalam konteks sosial kehidupan di era modern. (Iman, 2022).

Penelitian terdahulu oleh (Firdaus et al., 2024) Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Firdaus dkk. (2024) yang melakukan studi untuk mengeksplorasi hubungan antara kecerdasan buatan dan pembelajaran siswa. Temuan penelitian ini

menyoroti fakta bahwa kecerdasan buatan berpotensi meningkatkan efisiensi dan kepuasan pembelajaran siswa, serta menghasilkan pengalaman belajar yang bersifat personal dan adaptif. Dalam studi lain yang dilakukan oleh Yani (Yani, 2024), topik tentang dampak kecerdasan buatan terhadap siswa dieksplorasi. Temuan penelitian tersebut mengungkapkan bahwa ada siswa yang memanfaatkan perangkat kecerdasan buatan karena AI tersebut dapat berdampak pada siswa tersebut, yang dapat bermanfaat atau buruk. Tinjauan umum tentang penggunaan kecerdasan buatan (AI) di kalangan siswa juga diberikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Amal dkk (Amal et al., 2024). Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI oleh siswa dapat bermanfaat dan membantu, khususnya dalam penyelesaian berbagai tugas akademik siswa. Sebagai hasil penelitian ini, jelas bahwa kecerdasan buatan memiliki potensi untuk membantu siswa dengan bertindak sebagai alat yang dapat menawarkan rekomendasi atau ide berdasarkan apa yang dibutuhkan siswa, khususnya di bidang pembelajaran. Pada dasarnya pemerintah terus mengusahakan perbaikan sumberdaya manusia melalui pendidikan yang berkualitas, namun tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini sudah memasuki masa inovasi digital yang mana setiap pekerjaan selalu dilakukan dengan bantuan teknologi digital, termasuk dalam aspek pendidikan. Kendala mahasiswa selama masa perkuliahan adalah kesulitan dalam penyelesaian tugas akhir (skripsi) Teknologi digital *Artificial Intelligence* memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi tanpa harus datang lagi ke perpustakaan konvensional, lalu penelitian ini melihat peran *Artificial Intelligence* dalam literasi membaca mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhir.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah analisis literatu, yang mencakup deskripsi temuan dari penelitian yang relevan serta penyimpulan mengenai bagaimana perspektif penggunaan peran inovasi digital media *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan literasi membaca. Bacaan dari buku dan sumber lain merupakan bagian dari proses penelitian. Peneliti menjalankan strategi ini dengan mencari, meneliti, menilai, dan menafsirkan semua hasil penelitian yang saat ini tersedia (Lutfiyana et al., 2023). Studi pustaka merupakan proses menelusuri kembali materi yang telah dipublikasikan sebelumnya untuk menemukan solusi atas kesulitan (Nurmajumitasari, 2023). Semua partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang dalam proses menyelesaikan proyek tesis akhir mereka. Untuk mengidentifikasi, meneliti, dan menarik kesimpulan dari literatur yang relevan dengan media sebagai salah satu jenis inovasi digital, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi.



Gambar 1

Alur Dalam Penelitian Perpustakaan

Perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan adalah tiga proses yang meliputi tinjauan pustaka sistematis (Farihin et al., 2023). Analisis bibliografi beranotasi adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Metode ini melibatkan penarikan kesimpulan langsung dari sebuah tulisan seperti artikel, buku, jurnal, atau sejumlah sumber tertulis lainnya. Studi ini menggunakan analisis bibliografi beranotasi untuk menganalisis data, yang merupakan metode langsung untuk menarik kesimpulan dari berbagai sumber tekstual seperti artikel, buku, jurnal, dan sejenisnya. Bibliografi mencakup informasi berikut tentang setiap buku: judul, penulis, edisi, cetakan, kota penerbitan, nama penerbit, tahun penerbitan, jumlah halaman, tinggi buku, dan ISBN, yang semuanya berkontribusi pada keberlanjutan koleksi. Selain itu, bibliografi dapat didefinisikan sedemikian rupa sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami topik buku dengan memberikan ringkasan isi atau informasi lain dengan setiap koleksi yang dimuat. Anotasi bibliografi studi ini didasarkan pada pencarian makalah ilmiah dalam buku dan jurnal terkait yang ditemukan melalui penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Inovasi Digital

Inovasi, menurut Rogers, dapat didefinisikan sebagai "*an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adoption,*" yang mengacu pada segala sesuatu yang diadopsi oleh seseorang atau kelompok sebagai sesuatu yang baru, baik itu konsep, metode, atau item. Tingkat orisinalitas suatu inovasi dinilai secara subyektif berdasarkan pendapat orang atau kelompok yang menilainya. Agar dianggap inovatif, sebuah pemikiran harus unik di mata setidaknya satu orang; namun demikian, orisinalitas tidak diperlukan agar kebaruan dapat diterapkan pada konteks inventif (Nugraha et al., 2022). Konsep atau temuan baru yang berbeda dari apa yang diketahui sebelumnya adalah apa yang kita maksud ketika berbicara tentang inovasi. Digital adalah cara yang serba guna dan rumit untuk menciptakan sesuatu yang mendasar bagi keberadaan manusia. Sebagai instrumen listrik untuk menampilkan gambar visual, digital sangat terkait dengan media. Teknologi informasi yang mengutamakan tugas-tugas yang dilakukan oleh komputer atau perangkat digital dibandingkan oleh manusia dikenal sebagai teknologi digital, dan ditandai dengan alat yang tidak lagi memerlukan campur tangan manusia dalam pengoperasiannya dan dengan sistem yang dapat terhubung secara otomatis ke komputer mana pun. Digital sebenarnya hanyalah sebuah mesin komputasi

yang sangat efisien yang mengubah semua tipe data menjadi nilai numerik (Anggarawati & Eka, 2022).

Teknologi digital selalu disangkutpautkan dengan komunikasi yang mana yang mana dalam perkembangannya selalu berhubungan erat dengan media komunikasi, hal itu dapat dilihat dari majunya perkembangan teknologi lama ke teknologi terbaru dalam kurun waktu tertentu. Sebaliknya, tindakan transmisi komunikasi dari satu pihak ke pihak lain disebut dengan komunikasi digital. Pada dasarnya tujuan komunikasi inovasi adalah mempengaruhi penerima agar mengubah perilakunya dengan mentransfer ide dari sumbernya. Melalui komunikasi ide-ide baru diperkenalkan ke dalam kerangka sosial masyarakat. Pada awalnya, konsep atau ide akan disebarluaskan melalui berbagai saluran, beberapa di antaranya akan lebih langsung dibandingkan saluran lainnya. Agar individu dapat memahami gagasan baru dalam beberapa tingkatan, proses komunikasi menjadi lebih mendalam seiring berjalannya waktu. Orang yang berbeda mempunyai reaksi yang berbeda terhadap ide-ide baru; ada yang menerimanya dengan cepat, ada yang meluangkan waktu, dan ada pula yang langsung terjun. Tujuan komunikasi adalah membawa perubahan sosial melalui penyebaran ide-ide baru. Pengenalan konsep-konsep baru mempunyai potensi untuk mengubah norma-norma perilaku yang sudah ada dengan memperluas pemahaman kita tentang bagaimana orang berpikir dan merasakan. Mengubah kehidupan masyarakat dan cara masyarakat berfungsi merupakan inti dari perubahan sosial. Menurut penelitian tentang inovasi, ada lima langkah yang dilakukan orang sebelum memutuskan menerima atau menolak suatu ide baru. Tahapan tersebut melibatkan kesadaran, ketertarikan, evaluasi, dan akhirnya adopsi inovasi setelah individu menyadari keberadaan inovasi tersebut.

Aktivitas inovasi mengacu pada peran komunikasi dalam perubahan masyarakat melalui penyebaran ide dan produk baru, dan difusi inovasi adalah bagian dari komunikasi. Ada hubungan teoritis yang kuat antara gagasan penyebaran inovasi dan studi dampak komunikasi. Sebelumnya, kita telah melihat bagaimana teori ini menekankan kekuatan komunikasi khususnya, bagaimana pesan media dan orang-orang berpengaruh dapat menginspirasi ide-ide baru dan membujuk audiens mereka untuk menerima inovasi ini. Teori perubahan eksternal memberikan asumsi dan postulat yang mendasari metode difusi inovasi. Dalam bukunya Rogert (Setyawan, 2017) menyatakan terdapat beberapa unsur dalam penyebaran inovasi digital diantaranya:

1. Inovasi

Kebaruan suatu ide, atau hal lain yang dianggap baru oleh seseorang, mungkin dinilai secara subyektif berdasarkan bagaimana orang tersebut menerima konsep tersebut. Inovasi itu sendiri dapat ditemukan kembali atau diubah selama proses diseminasi, dan orang atau kelompok yang menerima inovasi tersebut mungkin memiliki peran aktif dalam menerimanya, bukan hanya menerimanya. Menurut Rogert, tujuan komunikasi inovasi adalah untuk meningkatkan kehidupan masyarakat atau membawa perubahan. Laju inovasi ditentukan oleh beberapa indikator unsur pendukung, namun dipengaruhi oleh fitur komunikasi inovasi.

Secara khusus, ada lima faktor utama sebagai karakteristik sebuah inovasi diantaranya sebagai berikut :

- a. Keuntungan relatif (*relative advantages*),
- b. Kesesuaian biaya yang dibutuhkan (*compability*),
- c. Keruminatan (*complexity*),
- d. Kemungkinan di coba (*trialibility*),
- e. Mudah diamati (*observability*),

2. Saluran

Dalam konteks proses dan interaksi sosial, saluran komunikasi dapat dianggap sebagai instrumen atau wahana yang memfasilitasi pertukaran atau penyebaran informasi. Alat yang digunakan sebagai pembawa informasi disebut sebagai media. Proses komunikasi berlangsung selama proses difusi. Proses komunikasi ini berlangsung antara orang, antara kelompok, dan antara individu dan kelompok. Ada banyak jenis saluran komunikasi, yang pertama adalah saluran interpersonal, yaitu saluran yang melibatkan interaksi tatap muka antara sumber dan penerima, antara dua orang atau lebih. Hakikat difusi didefinisikan sebagai interaksi yang terjadi antara individu ketika seseorang hadir. Cara paling berhasil untuk membujuk seseorang, seperti teman atau anggota keluarga, untuk menerima inovasi adalah melalui saluran interpersonal, yang dibuat antara individu. Saluran interpersonal juga dapat digunakan dalam lingkungan kelompok. Kedua, saluran media massa adalah platform untuk distribusi pesan yang memungkinkan sumber berkomunikasi dengan banyak orang dan dapat menghemat waktu dan ruang.

3. Waktu

Ada hubungan erat antara potensi waktu dan proses pengambilan keputusan untuk inovasi, yang dimulai ketika seorang individu belajar dan kemudian memutuskan apakah akan menerima atau menolak ide tersebut, dan konfirmasi pilihan tersebut. Ada hubungan antara dimensi waktu dan proses pengambilan keputusan, serta inovasi seorang individu, berkenaan dengan siapa yang relatif lebih awal atau terlambat dalam merangkul suatu penemuan, dan tingkat adopsi inovasi dalam suatu sistem sosial.

4. Sistem Sosial

Sistem sosial dapat digambarkan sebagai sekumpulan unit yang saling terhubung yang bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan bersama. Individu, kelompok informal, organisasi, dan/atau subsistem adalah contoh konstituen atau entitas yang masing-masing membentuk sistem sosial. Dalam konteks sistem sosial, difusi terjadi. Dalam sejumlah cara yang berbeda, struktur sosial sistem tersebut berdampak pada penyebaran inovasi. Salah satu batasan yang harus dilewati inovasi agar dapat menyebar adalah struktur sosial. "Tidak terpikirkan untuk mempelajari difusi tanpa pengetahuan tentang struktur sosial tempat tinggal para pengadopsi potensial," kata Katz. "Tidak mungkin mempelajari difusi tanpa pengetahuan tersebut." Faktor penting tambahan yang

berperan dalam penyebaran ide-ide baru adalah jenis pilihan inovasi yang diambil sistem sosial terkait inovasi. Ada dua cara di mana inovasi dapat diterima atau ditolak: (1) oleh anggota individu suatu sistem, atau (2) oleh seluruh sistem sosial, yang dapat memutuskan untuk menerima inovasi melalui keputusan kolektif atau otoritatif.

Konsep *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan (AI) adalah subbidang ilmu komputer yang berfokus pada penyelesaian masalah kognitif yang biasanya dikaitkan dengan kecerdasan manusia. Masalah-masalah ini meliputi pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengenalan pola. Menurut H. A. Simon (1987), Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang studi yang mencakup penelitian, aplikasi, dan pendidikan yang berkaitan dengan proses pemrograman komputer untuk melakukan tindakan yang dianggap kompeten secara kognitif oleh manusia. Akronim "AI" umumnya digunakan untuk merujuk pada kecerdasan buatan, yang mungkin memunculkan gambaran robot atau lanskap futuristik. Bidang kecerdasan buatan (AI) telah berkembang melampaui ranah robot fiksi ilmiah dan memasuki ranah komputer canggih kontemporer. "Lima kelompok" pembelajaran mesin dijelaskan oleh Profesor Pedro Domingos, seorang peneliti terkemuka di bidang tersebut. Kelompok-kelompok ini meliputi simbolik, yang berasal dari logika dan filsafat; koneksionis, yang berasal dari ilmu saraf; evolusioner, yang dikaitkan dengan biologi evolusi; Bayesian, yang dikaitkan dengan statistik dan probabilitas; dan kelompok tambahan yang berasal dari psikologi. Penganut Bayesian telah mampu mengembangkan disiplin ilmu ini secara efektif dalam berbagai bidang yang secara kolektif disebut sebagai "pembelajaran mesin" di masa-masa belakangan ini sebagai hasil dari kemajuan dalam efisiensi komputasi statistik. Dalam konteks yang sama, karena kemajuan dalam komputasi jaringan, para ahli jaringan telah memperluas keahlian mereka ke dalam bidang yang dikenal sebagai "pembelajaran mendalam". Bidang kecerdasan buatan memunculkan subbidang ilmu komputer yang dikenal sebagai pembelajaran mesin (ML) dan pembelajaran mendalam (DL). Berbagai bentuk kecerdasan buatan dikategorikan ke dalam kategori berikut:

1. *Artificial Intelligence* Lemah (Weak AI) mengacu pada sistem yang dimaksudkan untuk menjalankan tugas-tugas tertentu dengan memanfaatkan data dan teknik yang telah ditetapkan sebelumnya. Kecerdasan buatan yang tidak terlalu kuat mencakup hal-hal seperti mesin pencari, asisten virtual, pengenalan suara, dan pengenalan wajah, di antara hal-hal lainnya. Batasan-batasan yang telah ditetapkan oleh programmer tidak dapat dilampaui oleh kecerdasan buatan yang lemah.

2. *Artificial Intelligence* Kuat (Strong AI)

Sistem kecerdasan buatan yang mampu memahami dan mensimulasikan keterampilan kognitif manusia secara umum, seperti penalaran, pemecahan masalah, kreativitas, dan kesadaran, disebut sebagai sistem kecerdasan buatan

yang kuat.

Kecerdasan Buatan (AI) dan Automatisasi

AI, yang merupakan singkatan dari kecerdasan buatan, adalah istilah yang menggambarkan sistem komputer yang mampu melakukan aktivitas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi yang memungkinkan mesin untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat penilaian dengan bantuan minimal dari manusia adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang kecerdasan buatan (AI) dalam konteks hubungan masyarakat yang sedang kita bahas. (Valin, 2018).

a. Aplikasi AI dalam Public Relations

Analisis sentimen merupakan salah satu aplikasi paling signifikan dari kecerdasan buatan (AI) dalam bidang *Public Relations*. Teknologi ini memungkinkan praktisi PR untuk memahami dan mengukur opini publik secara lebih akurat dan komprehensif. Dengan menggunakan algoritma pembelajaran mesin, AI dapat menganalisis sejumlah besar data dari berbagai platform media sosial dan sumber online lainnya untuk menentukan sentimen umum terhadap suatu merek, produk, atau isu tertentu. Kemampuan ini jauh melampaui kemampuan manusia dalam hal kecepatan dan skala analisis.

Dalam konteks pengelolaan krisis, AI telah terbukti menjadi alat yang sangat berharga. Sistem AI dapat memantau berbagai sumber informasi secara terus-menerus, mengidentifikasi pola dan anomali yang mungkin menandakan krisis yang akan datang. Dengan kemampuan ini, AI dapat memberikan peringatan dini kepada tim PR, memungkinkan mereka untuk merespons lebih cepat dan efektif terhadap potensi masalah sebelum berkembang menjadi krisis yang lebih besar. Selain itu, berdasarkan analisis data historis dan situasi saat ini, AI dapat menyarankan strategi respons yang paling tepat.

Automatisasi tugas rutin melalui AI telah mengubah cara kerja tim PR secara signifikan. Tugas-tugas yang sebelumnya memakan waktu dan tenaga, seperti penjadwalan posting media sosial, pembuatan laporan rutin, atau distribusi rilis pers, kini dapat diotomatisasi dengan bantuan AI. Ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memungkinkan praktisi PR untuk mengalokasikan lebih banyak waktu dan sumber daya untuk aspek strategis dari pekerjaan mereka. Dengan AI menangani tugas-tugas rutin, tim PR dapat fokus pada pengembangan strategi, manajemen krisis, dan aktivitas kreatif lainnya yang membutuhkan sentuhan manusia.

Implementasi AI dalam ketiga area ini analisis sentimen, pengelolaan krisis, dan automatisasi tugas rutin telah menghasilkan perubahan paradigma dalam praktik PR. Analisis sentimen memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi publik, membantu dalam penyusunan strategi komunikasi yang lebih efektif. Pengelolaan krisis yang didukung AI meningkatkan kemampuan organisasi untuk mengantisipasi dan merespons masalah dengan cepat dan tepat. Sementara itu, automatisasi tugas rutin membebaskan praktisi PR dari pekerjaan administratif, memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada aspek strategis dan kreatif dari peran mereka.

b. *Automatisasi dalam Public Relation*

Automatisasi dalam PR mengacu pada penggunaan teknologi untuk melakukan tugas-tugas PR tanpa intervensi manusia langsung. Efisiensi waktu merupakan salah satu manfaat utama dari automatisasi dalam praktik *Public Relations* (PR). Dengan mengambil alih tugas-tugas rutin yang sebelumnya memakan banyak waktu, automatisasi memungkinkan praktisi PR untuk fokus pada aspek strategis dan kreatif dari pekerjaan mereka. Menurut Wiesenbergh dan Tench (2020), automatisasi dapat secara signifikan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk tugas-tugas administratif seperti penjadwalan posting media sosial, pengumpulan data, dan pembuatan laporan rutin. Hal ini tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga memungkinkan tim PR untuk merespons lebih cepat terhadap perubahan dinamika pasar dan kebutuhan stakeholder.

Konsistensi pesan adalah aspek kritis lainnya yang diperkuat oleh automatisasi dalam PR. Dalam era komunikasi multi-channel, menjaga konsistensi pesan merek di berbagai platform dapat menjadi tantangan. Namun, dengan bantuan alat automatisasi, praktisi PR dapat memastikan bahwa pesan-pesan kunci disampaikan secara konsisten di seluruh saluran komunikasi. Macnamara (2018) menekankan bahwa konsistensi ini tidak hanya meningkatkan kejelasan komunikasi, tetapi juga memperkuat identitas merek dan membangun kepercayaan dengan audiens target.

Berbagai alat dan teknologi telah dikembangkan untuk mendukung automatisasi dalam PR. Breakenridge (2012) mengidentifikasi beberapa alat yang umum digunakan, termasuk Hootsuite untuk manajemen media sosial, Cision untuk distribusi rilis pers, dan Meltwater untuk pemantauan media. Hootsuite, misalnya, memungkinkan praktisi PR untuk menjadwalkan dan mengelola posting di berbagai platform media sosial dari satu dashboard, menghemat waktu dan memastikan konsistensi. Cision menawarkan distribusi rilis pers yang terautomatisasi ke jaringan media yang luas, meningkatkan jangkauan dan efisiensi. Sementara itu, Meltwater menggunakan AI untuk memantau dan menganalisis media, memberikan wawasan real-time tentang cakupan merek dan sentimen publik.

Peran *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran Dan Literasi Membaca

Pada era masyarakat 5.0, salah satu ciri pembelajaran adalah kebebasan pembelajar dalam hal pembelajaran mereka sendiri. Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk menunjukkan kemandirian belajar dengan berpartisipasi secara aktif dan langsung dalam proses tersebut. Salah satu masalah yang dihadapi oleh instruktur sekolah dasar adalah mencari cara untuk mengarahkan siswa agar bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri saat mereka berada di sekolah dasar. Penggabungan AI ke dalam lingkungan pendidikan dan pembelajaran sangatlah penting karena memiliki potensi untuk meningkatkan sejauh mana siswa mampu belajar secara mandiri dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas secara keseluruhan. Pendekatan pendidikan yang berbasis pada teknologi ini juga mampu mendorong pengembangan otonomi siswa. Penerapan AI dalam pendidikan dapat berbentuk sejumlah panutan yang berbeda, yang pada akhirnya akan dicapai melalui penggunaan aplikasi digital untuk pendidikan.

Memanfaatkan sistem pembelajaran adaptif yang berbasis pada AI merupakan salah satu metode yang dapat digunakan kecerdasan buatan dalam konteks perkuliahan. Sistem pembelajaran dapat menilai dan memahami kebutuhan khusus setiap pembelajar jika dilengkapi dengan kecerdasan buatan. Tingkat pengetahuan, gaya belajar, dan preferensi belajar setiap pembelajar dapat ditentukan secara individual oleh AI. Dengan demikian, kurikulum dan sumber daya yang digunakan untuk pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi persyaratan setiap pembelajar. Lembaga pendidikan dapat mengumpulkan dan menganalisis sejumlah besar data yang berkaitan dengan siswa dan proses pembelajaran melalui pemanfaatan AI. Data ini dapat digunakan untuk mengenali pola dan tren yang dapat mengarah pada peningkatan dalam proses pengambilan keputusan tentang pendidikan. Praktik pendidikan telah mengalami transformasi substansial sebagai akibat dari munculnya AI. Ada dampak positif dari penggunaan AI dalam proses pembelajaran, penelitian, dan analisis data terhadap peningkatan efisiensi dan efektivitas pendidikan. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan AI dalam perkuliahan juga memerlukan pertimbangan etika, dan peran manusia terus menjadi penting, melalui pemanfaatan cerdas dari kemampuan yang ditawarkan oleh AI.

Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa

Kemampuan robot untuk meniru dan melakukan tindakan yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia disebut sebagai *Artificial Intelligence (AI)*. Dalam beberapa tahun terakhir, komputer dan pemrosesan data mengalami kemajuan yang signifikan, yang memungkinkan algoritma dan sistem kecerdasan buatan yang semakin kompleks untuk dikembangkan. Kemampuan kecerdasan buatan untuk belajar dari data dan meningkatkan kinerjanya dari waktu ke waktu dimungkinkan oleh teknologi seperti pembelajaran mesin dan pembelajaran mendalam. AI memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Kecerdasan buatan memanfaatkan data dalam proses membuat penilaian atau saran. Meskipun demikian, kesalahan dapat terjadi selama proses pengenalan dan pemrosesan data. Jika data yang digunakan tidak mewakili populasi, tidak lengkap, atau berasal dari sumber yang bias, maka keputusan yang dibuat oleh AI mungkin salah atau tidak relevan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa algoritma kecerdasan buatan masih rentan dipengaruhi oleh data yang digunakan untuk melatihnya atau oleh bias manusia yang digunakan untuk mengembangkannya. Memahami gagasan kecerdasan buatan sangatlah penting bagi seorang siswa karena memiliki konsekuensi yang sangat besar. Salah satu populasi yang paling terdampak oleh kemajuan teknologi, termasuk kecerdasan buatan, adalah populasi siswa, yang meningkat secara eksponensial di era digital. Oleh karena itu, tingkat informasi yang dimiliki siswa mengenai kecerdasan buatan berpotensi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar yang mereka miliki dan cara mereka mempersiapkan diri untuk masa depan. Dalam konteks pendidikan, salah satu keahlian yang harus dikuasai oleh mahasiswa, pengajar, dan dosen adalah menulis karya ilmiah. Dengan memperoleh kemahiran dalam menulis karya ilmiah, seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, mendokumentasikan pengetahuan, mendapatkan pengakuan, dan meningkatkan kemampuan literasi secara menyeluruh. Selain relevan untuk pengembangan keterampilan akademik, penguasaan menulis karya ilmiah juga sangat penting dalam konteks kebutuhan abad ke-21 saat ini. Keterampilan ini mencakup kemampuan berkomunikasi efektif, berpikir kritis dan analitis, literasi digital, serta kemampuan untuk berkolaborasi dan membangun jaringan.

Manfaat Dan Kekurangan Media AI Dalam Kemampuan Literasi Mahasiswa

Pada satu sisi, penggunaan media AI dapat memberikan manfaat dalam kegiatan membaca. Namun, di sisi lain, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* perlu dilakukan dengan bijak untuk memastikan bahwa nilai-nilai kejujuran dan orisinalitas tetap dijunjung tinggi dalam lingkungan akademik (Hasim et al., 2023). Dampak positif dari pemanfaatan *Artificial Intelligence* yang bisa didapatkan mahasiswa yaitu mereka dapat menyusun karya tulis ilmiah dengan mudah dan cepat. *Artificial Intelligence* mampu menghasilkan berbagai hasil yang bervariasi tergantung pada instruksi yang diberikan oleh pengguna. AI juga dapat membantu dalam memahami lebih dalam tentang sumber literatur yang sedang dibaca, baik yang berbahasa asing maupun berbahasa Indonesia, dengan meminta AI untuk merangkum dan membuat tinjauan pustaka. Hasilnya, *Artificial Intelligence* akan memberikan poin-poin penting dalam artikel tersebut. Mahasiswa percaya bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan mutu, inovasi, pengetahuan, dan keahlian mereka sebagai mahasiswa. Mereka juga bersikap positif terhadap penggunaan *Artificial Intelligence* karena menganggapnya lebih sederhana, menyenangkan, dan memuaskan. Mahasiswa yang menggunakan *Artificial Intelligence* menganggap penulisan karya tulis ilmiah akan mempermudah mereka karena hasil yang ditampilkan sesuai dengan pertanyaan apa yang mereka inputkan dan respon jawaban yang cepat menjadi keunggulan dari *Artificial intelligence*.

Namun penggunaan *Artificial Intelligence* ini memunculkan dampak negatif, karena penggunaan *Artificial Intelligence* yang marak terjadi dikalangan mahasiswa akan menurunkan kemampuan berpikir kritis mereka. Karena dengan penggunaan AI cenderung mahasiswa hanya akan menerima hasil dari apa yang mereka ingin ketahui tanpa melalui proses mencerna dan berpikir terlebih dahulu dari sebuah fenomena yang mereka cari. Dalam penulisan karya tulis ilmiah tentunya diperlukan sumber yang jelas sebagai landasan teori yang mendukung penulisan karya tulis ilmiah. Dengan adanya penggunaan AI dikalangan mahasiswa mereka akan sulit menemukan teori yang akurat karena AI tidak menampilkan sumber dari mana teori tersebut berasal. Salah satu masalah utama adalah potensi ketergantungan berlebihan pada teknologi. Mahasiswa mungkin terlalu bergantung pada AI untuk mengoreksi teks mereka tanpa memahami atau memperbaiki kesalahan mereka sendiri. Akibatnya, hal ini dapat mempersulit mereka untuk memperoleh kemampuan menulis yang seharusnya mereka tekuni. Kekhawatiran tambahan telah muncul terkait penerapan kecerdasan

buatan dalam lingkungan pendidikan. Kekhawatiran ini mencakup kemungkinan pelanggaran norma dan etika akademis, masalah plagiarisme, dan penurunan kapasitas untuk berpikir kritis dan kreatif. Isu plagiarisme khususnya menjadi perhatian serius dalam lingkungan akademik saat ini.

Dalam upaya mencegah pelanggaran etika akademik seperti plagiarisme, perlu adopsi kebijakan yang komprehensif. Pendidik, baik guru maupun dosen, perlu meningkatkan ketatnya sistem penugasan. Terkait penggunaan perangkat AI untuk menghasilkan dan mengevaluasi artikel ilmiah, salah satu tantangan utama yang mungkin muncul adalah kemungkinan penyalahgunaan. Jenis penyalahgunaan ini dapat melibatkan perangkat yang digunakan untuk mengubah atau merusak integritas catatan ilmiah. Penggunaan teknik kecerdasan buatan oleh peneliti membawa serta kemungkinan besar bahwa mereka dapat memalsukan publikasi atau mengubah temuan eksperimen. Untuk mencegah penyalahgunaan semacam itu, penting bagi peninjau dan editor untuk menyadari potensi risiko yang terkait dengan penggunaan alat kecerdasan buatan dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk memastikan keabsahan dan integritas catatan ilmiah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Lingkungan pendidikan dan cara siswa belajar telah berubah drastis sebagai akibat dari perubahan substansial yang ditimbulkan oleh AI. Kecerdasan buatan telah muncul sebagai sekutu penting dalam bidang pendidikan tinggi karena kapasitasnya untuk menganalisis sejumlah besar data, menghasilkan saran yang dipersonalisasi, dan menawarkan alat pembelajaran interaktif. Dalam bidang pendidikan, kustomisasi merupakan salah satu peran terpenting yang dimainkan oleh kecerdasan buatan. AI memungkinkan untuk menilai data tentang prestasi akademik siswa, gaya belajar yang mereka sukai, dan perkembangan pembelajaran mereka secara keseluruhan. Peran AI dalam konteks perkuliahan adalah dapat meningkatkan kualitas, inovasi, pengetahuan, dan keahlian siswa dalam menganalisis dan mengembangkan kemampuan melalui literasi membaca siswa untuk tujuan menyelesaikan tugas akhir. Hal ini dicapai melalui pemanfaatan sistem pembelajaran adaptif, peningkatan kemampuan beradaptasi, dan peningkatan efisiensi. Namun begitu teknologi AI memberikan dampak negatif yaitu menurunkan kemampuan berpikir kritis pada mahasiswa itu sendiri.

SARAN

Beberapa saran yang diberikan penulis terkait fungsi inovasi digiemahaman literasi adalah sebagai berikut

1. Dilakukan webinar terkait penggunaan AI dalam bidang akademisi khususnya untuk mahasiswa semester akhir
2. Dilakukan pelatihan kepada tenaga pengajar terkait penggunaan al dalam dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dosen pengampuh ibuk Julis Suryani, S.I.Kom., M.I.Kom yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir semester ini

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaluddin, M., & Dewayanto, T. (2023). Systematic Literature Review: Implementasi *Artificial Intelligence* dan Machine Learning Pada Bidang Akuntansi Manajemen. *Diponegoro Journal of Accounting*, 12(4), 1–11.
- Amal, B., Noviana, C., Utarie, G. P., Azizah, I. R. U., Fransiska, M., Aprilia, R., & Tarihoran, P. (2024). Peran *Artificial Intelligence* Sebagai Referensi dalam Membuat Karya Sastra Cerita Pendek. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 13(1), 148–158. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.4222>
- Anggarawati, T., & Eka, R. (2022). Menapaki Jejak Komputasi Modern: Fondasi Matematis yang Membentuk Era Digital. *Jurnal Arimsi*.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).
- Farihin, N., Waluya, S. B., & Hidayah, I. (2023). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran. *Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran*, November, 246–261.
- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., Gaol, P. L., & Prinaryanto, B. A. (2024). Tantangan Teknologi *Artificial Intelligence* pada Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 379–384.
- Fuadiah, N. F. (2021). Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatera Selatan Dan Universitas PGRI Palembang*, November, 62–66.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hikmawati, N., Sufiyanto, M. I., & Jamilah. (2023). Konsep dan Implementasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar KONSEP*, 1(1), 1–16.
- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi dalam Dunia Pendidikan. *PROCEEDINGS Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SD*, 24–42.
- Lutfiyana, L., Pujiastuti, E., & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review: Resiliensi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal*

Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 07(November), 2167–2177.

- Nugraha, E., Syihabuddin, & Damaianti, V. S. (2022). Kemampuan Bepikir Kreatif Mahasiswa dalam Menulis Cerpen dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Literasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 11–33.
- Nurmajumitasari. (2023). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi FPB dan KPK di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 299–306.
- Pangestuti, S. M., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Peran Perkembangan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Era Industry 4.0 Dan *Society* 5.0 Di Indonesia. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 466–470.
- Rahayu, S., Kilin, M. A. D., Nurohman, I., & Bunyamin, W. (2023). Literasi Digital Sebagai Sarana Peningkatan Kecakapan Masyarakat Desa dalam Penggunaan Dompot Digital dan Bermedia Sosial Di Era Global. *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(2), 131–138.
- Setiawi, A. P., Patty, E. N. S., & Making, S. R. M. (2024). Dampak *Artificial Intelligence* dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 680–684.
- Setyawan, S. (2017). Pola Proses Penyebaran dan Penerimaan Informasi Teknologi. *Komuniti*, 9(2), 146–156.
- Syamsuddin, Haruddin, Syahruramadhan, Harianto, & Hasmawati. (2023). Digital Libraries , Google , and Information Literacy of the Future : Challenges and Opportunities. *Hicolis*, 4, 221–232.
- Yani, A. (2024). Peran *Artificial Intelligence* sebagai Salah Satu Faktor dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa d i Era *Society* 5 . 0. *Journal of Education Research*, 5(2), 1089–1096.