

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini disusun dengan merujuk pada sepuluh (10) penelitian terdahulu sebagai acuan referensi dalam penyusunannya dan telah dikaji informasinya untuk memperluas dan pemahaman mengenai topik yang diteliti. Penelitian-penelitian terdahulu akan berfungsi sebagai pembanding untuk menghasilkan penelitian baru pada penelitian ini. Kesepuluh penelitian tersebut menggunakan topik dan pembahasan yang sama, sehingga relevan dan sebanding untuk penelitian baru yang akan dikembangkan.

Penelitian terdahulu pertama berjudul “*ChatGPT in The Lab: Analyzing the Potential Pros and Cons for Research Professionals*” oleh Boulaid (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengeksplorasi manfaat dan tantangan penggunaan ChatGPT di kalangan pendidikan tinggi (universitas-universitas di Maroko). Penelitian terdahulu ini menggunakan teori Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development Theory*) oleh Vygotsky (1978) dengan konsep perkembangan keterampilan kognitif dan integrasi teknologi dalam pendidikan, yang digunakan untuk memahami bagaimana ChatGPT berfungsi sebagai pendukung kognitif bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-methods* (kuantitatif dan kualitatif) dengan desain survei *cross-sectional*. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki manfaat seperti memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Selain itu, ChatGPT juga memberikan tantangan seperti ketergantungan berlebihan pada teknologi, penurunan kemampuan berpikir kritis, dan menimbulkan potensi plagiarisme.

Penelitian terdahulu kedua berjudul “*The Effect of ChatGPT on EFL Student’s Social and Emotional Learning*” oleh Bin-Hardy (2024). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa EFL terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mengukur

sejauh mana teknologi ini dalam memengaruhi sosial dan emosional mereka. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep pembelajaran sosial dan emosional (SEL). Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan *mixed-methods*, di mana data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner ke 57 mahasiswa EFL dari 16 negara yang menggunakan ChatGPT dan data kualitatif diperoleh melalui diskusi di *Research Gate* dengan tujuh dosen dari berbagai negara. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki pengaruh terhadap pembelajaran sosial dan emosional mahasiswa EFL dengan dampak positifnya adalah meningkatkan komunikasi dan mengelola emosi, serta dampak negatifnya adalah menurunkan kreativitas dan emosional.

Penelitian terdahulu ketiga berjudul “*Chatting and Cheating: Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT*” oleh Cotton (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengeksplorasi peluang dan tantangan penggunaan ChatGPT di perguruan tinggi. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep integritas dan kecurangan akademik (*contract cheating*), serta penggunaan AI dalam pendidikan. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan eksperimental melalui cara menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan teks yang berdasarkan perintah (*prompt*). Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memberikan peluang dalam meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi, tetapi juga menimbulkan risiko serius terhadap integritas akademik, seperti kecurangan dan plagiarisme.

Penelitian terdahulu keempat berjudul “*What Is the Impact of ChatGPT on Education? A Rapid Review of the Literature*” oleh Lo (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk memahami dampak ChatGPT pada pendidikan dengan mengevaluasi kinerja teknologi di berbagai mata kuliah. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep AI adalah pendidikan, integritas akademik, dan pembelajaran berbasis teknologi. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan *rapid review*. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran bagi

dosen dan mahasiswa, namun juga dapat menimbulkan tantangan serius terkait keakuratan dan plagiarisme.

Penelitian terdahulu kelima berjudul “*Impacts of Instant Gratification on the Academic Achievement of EFL Learners: A Survey among Saudi University Students*” oleh Alkhirbash (2025). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengeksplorasi dampak pencarian kepuasan instan terhadap prestasi akademik mahasiswa EFL di Arab Saudi dan mengidentifikasi strategi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menahan godaan dari kepuasan instan. Penelitian terdahulu ini menggunakan teori *Pleasure Principle and Reality Principle* serta *Self-Control Theory* dengan konsep kepuasan instan. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui survei dan wawancara semi-terstruktur. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah kepuasan instan menjadi ancaman terhadap prestasi akademik mahasiswa EFL di Arab Saudi karena menyebabkan kontrol diri, disiplin, dan manajemen waktu menjadi lemah sehingga menimbulkan prokrastinasi.

Penelitian terdahulu keenam berjudul “*Impact of the Implementation of ChatGPT in Education: A Systematic Review*” oleh Montenegro-Rueda (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk menganalisis dampak penerapan ChatGPT dalam pendidikan dengan fokus pada manfaat, tantangan, dan tren masa depan penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep AI dalam pendidikan. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan *systematic review*. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar dengan mendukung personalisasi, kolaborasi, dan efisiensi dalam pendidikan.

Penelitian terdahulu ketujuh berjudul “*Educational Applications of the ChatGPT AI System: A Systematic Review Research*” Ipek oleh (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk menganalisis dampak ChatGPT dalam lingkungan pendidikan dengan fokus pada manfaat, tantangan, dan konsekuensi penggunaannya di berbagai bidang pendidikan. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep AI dalam pendidikan dan integritas akademik. Metode

penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui *systematic literature review*. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki manfaat seperti efisiensi dan personalisasi pembelajaran, namun juga terdapat tantangan seperti risiko plagiarisme dan penurunan keterampilan kognitif mahasiswa.

Penelitian terdahulu kedelapan berjudul “*Drivers and Consequences of ChatGPT Use in Higher Education: Key Stakeholder Perspectives*” oleh Hasanein dan Sobaih (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengidentifikasi faktor pendorong yang memotivasi mahasiswa dan dosen menggunakan ChatGPT untuk tujuan akademik di pendidikan tinggi. Penelitian terdahulu ini menggunakan teori *Constructivism Learning* yang digunakan untuk memahami bagaimana ChatGPT dapat mendukung pembelajaran dan mengidentifikasi potensi hambatan seperti ketergantungan pada teknologi ini secara berlebihan. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam secara tatap muka (*face-to-face interviews*). Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT menjadi alat yang transformatif dan serbaguna di pendidikan tinggi, khususnya meningkatkan efisiensi dan personalisasi dalam pembelajaran. Namun, juga membawa dampak negatif seperti ketergantungan pada teknologi ini secara berlebihan dan pelanggaran integritas akademik.

Penelitian terdahulu kesembilan berjudul “*Use of ChatGPT in academia: Academic integrity hangs in the balance*” oleh Bin-Nashwan (2023). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk memahami faktor-faktor yang mendorong akademisi dan peneliti menggunakan ChatGPT dalam pekerjaan mereka di bidang akademik. Penelitian terdahulu ini menggunakan tiga teori, yaitu *Social Cognitive Theory*, *Technology Acceptance Models*, dan *Social Influence Theory*. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei yang dilakukan secara *online*, melibatkan 702 responden dari pengguna *platform Research Gate* dan *Academia.edu*, terdiri dari akademisi, peneliti, dan mahasiswa. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah kalangan akademisi menggunakan

ChatGPT karena didorong oleh kebutuhan akan efisiensi dan tekanan akademik, namun dibatasi oleh kesadaran akan integritas akademik.

Penelitian terdahulu kesepuluh berjudul “*ChatGPT in higher education – a synthesis of the literature and a future research agenda*” oleh Bhullar (2024). Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk menganalisis literatur atau studi-studi yang berkaitan dengan penggunaan ChatGPT di pendidikan tinggi. Penelitian terdahulu ini menggunakan konsep AI dalam pendidikan dan penelitian akademik. Metode penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan *mixed-methods* (kuantitatif dan kualitatif) melalui bibliometrik dengan menganalisis dan mengambil data dari 47 artikel yang dipilih dari Scopus. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini adalah ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran dan penelitian di pendidikan tinggi, namun juga menimbulkan tantangan, seperti plagiarisme.



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Artikel Jurnal	Nama Jurnal	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Teori/Konsep	Hasil Penelitian
Fouad Boulaid (Boulaid, 2023)	<i>ChatGPT in The Lab: Analyzing the Potential Pros and Cons for Research</i>	ARBITRER	Mengeksplorasi manfaat dan tantangan penggunaan ChatGPT di kalangan pendidikan tinggi (universitas-universitas di Maroko)	<i>Mixed-methods</i> (kuantitatif dan kualitatif) dengan desain survei <i>cross-sectional</i>	Teori Zona Perkembangan Proksimal (<i>Zone of Proximal Development Theory</i>) oleh Vygotsky (1978) dengan konsep perkembangan keterampilan kognitif dan integrasi teknologi	ChatGPT memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan komunikasi (95% responden menikmati menggunakan ChatGPT), selain itu juga memberikan tantangan seperti ketergantungan berlebihan pada teknologi, penurunan kemampuan berpikir kritis, dan menimbulkan potensi plagiarisme.
Bin-Hardy (Bin-Hardy et al., 2024)	<i>The Effect of ChatGPT on EFL Student's Social and Emotional Learning</i>	<i>Journal of Research in Innovative Teaching & Learning</i>	Mengeksplorasi persepsi mahasiswa EFL terhadap	<i>Mixed-methods</i> (kuantitatif dan kualitatif)	Konsep pembelajaran sosial dan	ChatGPT memiliki pengaruh terhadap pembelajaran sosial dan emosional mahasiswa EFL dengan dampak positifnya

			penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mengukur sejauh mana teknologi ini dalam memengaruhi sosial dan emosional		emosional (SEL)	adalah meningkatkan komunikasi dan mengelola emosi, serta dampak negatifnya adalah menurunkan kreativitas dan emosional
Cotton (Cotton et al., 2023)	<i>Chatting and Cheating: Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT</i>	<i>Innovations in Education and Teaching International</i>	Mengeksplorasi peluang dan tantangan penggunaan ChatGPT di perguruan tinggi	Kualitatif dengan melakukan eksperimen melalui cara menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan teks yang berdasarkan perintah (<i>prompt</i>)	Konsep integritas dan kecurangan akademik (<i>contract cheating</i>), serta penggunaan AI dalam pendidikan	ChatGPT memberikan peluang dalam meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi, tetapi juga menimbulkan risiko serius terhadap integritas akademik, seperti kecurangan dan plagiarisme
Lo (Lo, 2023)	<i>What Is the Impact of ChatGPT on Education? A Rapid Review of the Literature</i>	Education Sciences	Memahami dampak ChatGPT pada pendidikan dengan mengevaluasi kinerja	Metode <i>rapid review</i>	Konsep AI dalam pendidikan, integritas akademik, dan	ChatGPT memberikan manfaat dalam pengajaran dan pembelajaran. Manfaat bagi dosen adalah teknologi ini dapat membantu menyiapkan materi, menerjemahkan bahasa, dan mengevaluasi hasil pembelajaran

			teknologi di berbagai mata kuliah		pembelajaran berbasis teknologi	mahasiswa Sedangkan, bagi mahasiswa adalah menjawab pertanyaan, merangkum informasi, menyiapkan ujian, dan memberikan <i>feedback</i>
Alkhirbash (Alkhirbash, 2025)	<i>Impacts of Instant Gratification on the Academic Achievement of EFL Learners: A Survey among Saudi University Students</i>	<i>International Journal of Arabic-English Studies</i>	Mengeksplorasi dampak pencarian kepuasan instan terhadap prestasi akademik mahasiswa EFL di Arab Saudi dan mengidentifikasi strategi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk menahan godaan dari kepuasan instan	Pendekatan kualitatif dengan metode survei dan wawancara semi-terstruktur	Teori <i>Pleasure Principle and Reality Principle</i> serta <i>Self-Control Theory</i> dengan konsep kepuasan instan	Kepuasan instan memiliki dampak negatif pada prestasi akademik mahasiswa EFL seperti lemahnya kontrol diri, disiplin, dan manajemen waktu yang menyebabkan timbulnya prokrastinasi
Montenegro-Rueda et al., 2023)	<i>Impact of the Implementation of ChatGPT in Education: A Systematic Review</i>	<i>Computers</i>	Menganalisis dampak penerapan ChatGPT dalam pendidikan dengan fokus pada manfaat, tantangan, dan tren masa depan penggunaan ChatGPT	Metode <i>systematic review</i>	Konsep AI dalam pendidikan	ChatGPT mendukung proses belajar dan mengajar serta meningkatkan motivasi dan efisiensi. Namun, terdapat tantangan, seperti risiko untuk bisa disalahgunakan dan rendahnya keakuratan jawaban yang diberikan

			dalam konteks pendidikan			
Ipek (Ipek et al., 2023)	<i>Educational Applications of the ChatGPT AI System: A Systematic Review Research</i>	EDUCATIONAL PROCESS	Menganalisis dampak ChatGPT dalam lingkungan pendidikan dengan fokus pada manfaat, tantangan, dan konsekuensi penggunaannya di berbagai bidang pendidikan	Pendekatan kualitatif dengan metode <i>systematic literature review</i>	Konsep AI dalam pendidikan dan integritas akademik	ChatGPT memberikan manfaat seperti <i>literature review</i> , menerjemahkan bahasa, parafrase, memberikan jawaban. Namun, juga terdapat tantangan dan isu etis seperti risiko plagiarisme, ketergantungan mahasiswa terhadap teknologi, dan penurunan keterampilan berpikir kritis
Hasanein dan Sobaih (Hasanein & Sobaih, 2023)	<i>Drivers and Consequences of ChatGPT Use in Higher Education: Key Stakeholder Perspectives</i>	<i>European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education</i>	Mengidentifikasi faktor pendorong yang memotivasi mahasiswa dan dosen menggunakan ChatGPT untuk tujuan akademik di pendidikan tinggi	Pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam secara tatap muka (<i>face-to-face interview</i>)	<i>Constructivism Learning Theory</i>	Ditemukan faktor pendorong yang memotivasi mahasiswa dan dosen menggunakan ChatGPT adalah respons yang cepat, membantu memecahkan masalah, dan mudah digunakan. Sehingga, menimbulkan dampak positif seperti menghemat waktu, meningkatkan keterampilan bahasa dan kepercayaan diri, serta mampu mengumpulkan tugas tepat waktu. Namun, juga terdapat dampak negatif seperti ketergantungan pada

						teknologi secara berlebihan, plagiarisme, dan menurunkan keterampilan mahasiswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.
Bin-Nashwan (Bin-Nashwan et al., 2023)	<i>Use of ChatGPT in academia: Academic integrity hangs in the balance</i>	<i>Technology in Society</i>	Memahami faktor-faktor yang mendorong akademisi dan peneliti menggunakan ChatGPT dalam pekerjaan mereka di bidang akademik	Pendekatan Kuantitatif	<i>Social Cognitive Theory, Technology Acceptance Models, dan Social Influence Theory</i>	Penggunaan ChatGPT didorong oleh faktor yang meliputi hemat waktu, <i>self-efficacy</i> , dan <i>self-esteem</i>
Bhullar (Bhullar et al., 2024)	<i>ChatGPT in higher education – a synthesis of the literature and a future research agenda</i>	<i>Education and Information Technologies</i>	menganalisis literatur atau studi-studi yang berkaitan dengan penggunaan ChatGPT di pendidikan tinggi	<i>mixed-methods</i> (kuantitatif dan kualitatif) melalui pendekatan bibliometrik	Konsep AI dalam pendidikan dan penelitian akademik	ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran dan penelitian di pendidikan tinggi, namun juga menimbulkan tantangan, seperti plagiarisme

Mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memberikan pembaruan dalam pemahaman mengenai hubungan penggunaan ChatGPT terhadap budaya instan di kalangan mahasiswa dan dosen dalam lingkungan akademik Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian-penelitian terdahulu, seperti Boulaïd (2023), Cotton (2023), dan Lo (2023), pembahasan lebih berfokus pada dampak positif (seperti memberikan efisiensi waktu, membantu menjawab pertanyaan melalui perintah, dan meminimalisir kesalahan) dan negatif ChatGPT (memengaruhi integritas dan etika akademik, menurunkan kemampuan berpikir kritis, serta menimbulkan risiko plagiarisme). Selain itu, juga ada penelitian terdahulu yang membahas aspek budaya dan kepuasan instan secara umum seperti penelitian yang dilakukan oleh Alkhirbash (2025), tetapi tidak menggali lebih dalam terkait pengalaman subjektif melalui fenomenologi pada konteks akademik. Sehingga, ditemukannya kesenjangan penelitian (*research gap*) pada penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu kurangnya pembahasan dan eksplorasi secara mendalam dari perspektif atau sudut pandang fenomenologis mengenai bagaimana penggunaan ChatGPT bisa membentuk suatu makna dan persepsi terhadap budaya instan, serta berkontribusi pada pembentukan sikap akademik mahasiswa dan dosen. Kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif mahasiswa dan dosen UMN pada penggunaan ChatGPT dalam membentuk suatu makna dan persepsi terhadap budaya instan.

2.2 Teori dan Konsep

Penelitian fenomenologi ini menggunakan Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*) yang didasarkan pada tiga konsep penting, meliputi *mind*, *self*, dan *society*, serta konsep pendukung teori ini, yaitu budaya instan dan etika di pendidikan tinggi. Teori Interaksi Simbolik, sebagaimana diuraikan oleh Konecki (2019) dan Töpfer & Behrmann (2021), memberikan perspektif yang kaya untuk memperkuat penelitian fenomenologi dengan fokus pada pembentukan makna melalui interaksi sosial. Konecki (2019) menegaskan bahwa fenomenologi dan

interaksi Simbolik memberikan perhatian pada definisi situasi, di mana makna subjektif, seperti kepercayaan, terbentuk melalui negosiasi Simbolik dalam interaksi. Pendekatan ini memungkinkan para peneliti fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman hidup seseorang sambil melihat dinamika sosial yang dibentuk melalui proses komunikasi dan pengambilan peran.

Töpfer dan Behrmann (2021) melengkapi perspektif ini dengan memandang interaksi Simbolik sebagai dasar pembentukan jaringan sosial yang terstruktur secara bermakna, dengan situasi sebagai unit analisis utama. Mereka memperkenalkan *situation generator* untuk mengungkap bagaimana makna diciptakan dan dinegosiasikan dalam konteks sosial. Dalam penelitian fenomenologi, pendekatan ini memperkaya analisis dengan menghubungkan pengalaman subjektif dengan proses relasional, menyoroti bagaimana situasi sosial membentuk persepsi dan interpretasi individu.

Teori Interaksi Simbolik berfungsi sebagai jembatan antara fokus fenomenologi pada pengalaman subjektif dan dinamika interaktif dalam jaringan sosial. Melalui penjelasan oleh Konecki (2019) dan Töpfer & Behrmann (2021), penggunaan ini pada penelitian fenomenologi adalah untuk mempelajari di mana tidak hanya memahami pengalaman individu, tetapi juga bagaimana makna tersebut dibentuk melalui interaksi simbolis dalam konteks sosial yang lebih luas.

2.2.1 Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*)

Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*) merupakan teori komunikasi yang berfokus pada hubungan antara simbol dan interaksi antar individu dalam membentuk makna (West & Turner, 2021, p. 243). Teori ini diperkenalkan oleh George Herbert Mead dengan berlandaskan pada konsep bahasa, identitas diri, dan hubungan antara diri dengan masyarakat. Teori Interaksi Simbolik dibentuk oleh asumsi-asumsi yang meliputi:

1. Individu membentuk makna melalui proses komunikasi

Asumsi ini menegaskan bahwa makna tidak melekat pada benda atau ide, melainkan dibentuk oleh proses komunikasi dengan tujuan untuk

membentuk makna yang menjadi dasar komunikasi yang efektif (West & Turner, 2021, p. 245). Apabila tanpa makna, komunikasi akan menjadi sulit. Asumsi ini memiliki tiga prinsip (West & Turner, 2021, pp. 246-247), yaitu:

- a) Manusia bertindak terhadap makna berdasarkan makna yang mereka miliki tentang orang tersebut – perilaku manusia merupakan hasil dari makna yang diberikan individu terhadap pengalaman mereka. Makna ini dibentuk melalui interaksi sosial dan dipengaruhi konteks sosial.
- b) Makna dibentuk melalui interaksi antar manusia – makna dibentuk melalui interaksi sosial sebagai hasil dari kesepakatan bersama atas simbol-simbol yang digunakan, bukan melekat pada benda atau hanya berasal dari individu.
- c) Makna dimodifikasi melalui proses penafsiran – makna dibentuk melalui proses penafsiran yang melibatkan komunikasi dengan diri sendiri dan interaksi sosial, di mana individu mengidentifikasi dan menyesuaikan makna berdasarkan konteks budaya yang sama.

2. Konsep diri menjadi motivasi untuk perilaku

Asumsi ini menekankan pentingnya konsep diri, yaitu persepsi tentang diri sendiri (West & Turner, 2021, p. 247). Selain itu, asumsi ini menjelaskan cara orang mengembangkan konsep diri, di mana asumsi ini menggambarkan individu dengan diri yang aktif dibentuk melalui interaksi sosial dengan orang lain. Asumsi ini menghasilkan dua kesimpulan (West & Turner, 2021, p. 248), yaitu:

- a) Individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain – konsep diri dibentuk melalui interaksi sosial, bukan bawaan sejak lahir, dan terus berkembang melalui bahasa serta umpan balik dari orang lain.
- b) Konsep diri menjadi motivasi penting untuk perilaku – konsep diri berperan sebagai mekanisme yang mengarahkan perilaku melalui proses komunikasi dengan diri sendiri (komunikasi intrapersonal). Seperti konsep *self-fulfilling prophecy*, keyakinan positif tentang diri sendiri mendorong tindakan yang menghasilkan keberhasilan (hasil positif).

3. Adanya hubungan unik antara individu dan masyarakat

Asumsi ini menyoroti perilaku dibentuk oleh individu dan struktur sosial. Faktor sosial seperti makna bersama dan faktor personal seperti motivasi membentuk tindakan individu (West & Turner, 2021, p. 249). West & Turner (2021) menyatakan asumsi ini berkaitan dengan:

- a) Individu dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial – norma sosial dan budaya memengaruhi perilaku dan konsep diri individu. Hal ini menunjukkan bahwa konsep diri dan perilaku bergantung pada nilai-nilai budaya dan sosial.
- b) Struktur sosial dibentuk melalui interaksi sosial – individu memiliki kemampuan untuk memodifikasi struktur sosial melalui pilihan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak hanya dipengaruhi oleh budaya dan situasi, tetapi juga secara aktif dapat membentuk lingkungan sosial mereka dengan menunjukkan individualitas dan kebebasan dalam membuat keputusan.

Mead menjelaskan bahwa di dalam Teori Interaksi Simbolik juga memiliki tiga konsep kunci penting (West & Turner, 2021, pp. 251-253) yang meliputi:

1. *Mind*

Mind merupakan kemampuan untuk membentuk suatu makna pada simbol melalui makna sosial. Makna ini dipengaruhi oleh interaksi sosial melalui *language*. *Language* bergantung pada *significant symbols*, di mana menjadi makna bersama (simbol dijadikan makna yang sama bagi semua orang).

2. *Self*

Self merupakan kemampuan seseorang melihat diri sendiri sebagaimana orang lain melihat diri seseorang itu sendiri. Saat seseorang merefleksikan diri sendiri, ia melakukannya dari sudut pandang orang lain. *Self* berkembang melalui interaksi sosial, dengan “*I*” sebagai subjek (bersifat spontan, impulsif, dan kreatif) dan “*Me*” sebagai objek (bersifat reflektif dan sadar akan norma sosial). Di dalam diri juga ada bagian yang disebut

sebagai *looking-glass self* di mana individu memahami diri melalui pandangan orang lain.

3. *Society*

Society merupakan jaringan hubungan sosial yang diciptakan oleh manusia. Dalam *society*, seseorang terlibat di dalamnya melalui perilaku yang dipilih secara aktif dan sukarela. Hal ini menunjukkan *society* terdiri dari serangkaian perilaku yang saling terkait, secara terus-menerus disesuaikan oleh seseorang. *Society* memiliki dua bagian yang memengaruhi pikiran dan diri, yaitu *particular others* dan *generalized other*. *Particular others* merujuk pada individu-individu dalam masyarakat yang penting bagi seseorang. Sedangkan, *generalized other* merujuk pada sudut pandang kelompok sosial atau budaya secara keseluruhan.

Penerapan Teori Interaksi Simbolik pada penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan makna penggunaan ChatGPT dan persepsi terhadap budaya instan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Alkhirbash (2025), mahasiswa memandang teknologi sebagai simbol efisiensi, mendorong prokrastinasi yang mencerminkan ketergantungan instan. Makna ini didapatkan dari interaksi sosial yang memengaruhi sikap akademik, seperti melanggar etika komunikasi digital karena bergantung pada penggunaan AI. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana informan (mahasiswa dan dosen) menginterpretasikan dan memaknai penggunaan ChatGPT dan persepsi terhadap budaya instan dalam lingkungan akademik UMN.

2.2.2 Konsep Budaya Instan

Meski tidak ada teori atau konsep yang secara eksplisit membahas mengenai "budaya instan", namun penelitian oleh Alkhirbash (2025) menjelaskan bahwa ketergantungan pada teknologi menyebabkan siswa cenderung mencari jawaban instan tanpa berpikir kritis, sehingga menghasilkan kepuasan instan. Melalui kepuasan instan ini, dapat dihubungkan pada budaya instan (xAI, 2025).

Adanya pengaruh dari kemajuan teknologi, budaya instan menghasilkan keinginan untuk efisiensi dan pola interaksi sosial yang didominasi oleh harapan

kepuasan instan (xAI, 2025) . Selain itu, kemajuan teknologi merupakan bagian dari transformasi budaya yang lebih luas yang dikenal sebagai "*machine culture*". Menurut Natale & Guzman (2022), istilah "*machine culture*" merujuk pada fenomena di mana teknologi seperti AI tidak hanya berfungsi sebagai alat tetapi juga berperan sebagai aktor yang membentuk dan menghasilkan budaya melalui interaksi dengan manusia. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa untuk memperoleh jawaban atau solusi secara instan mencerminkan karakteristik "*machine culture*", di mana teknologi dianggap sebagai alat yang mendorong efisiensi dan kecepatan.

Dari perspektif komunikasi, AI sebagai teknologi berbasis robot yang mirip dengan manusia melalui komunikasi interpersonal dan sosial. Teknologi ini dipandang sebagai pengganti manusia dalam peran sosial karena interaksi yang dirancang untuk meniru proses komunikasi yang dilakukan oleh manusia, mulai dari bahasa, emosional dan pengetahuan (Guzman et al., 2023, p. 168). Kemajuan teknologi, seperti AI menjadi alat komunikasi yang mirip seperti manusia dengan memproses bahasa dan berinteraksi dengan pengguna (Guzman, 2018, pp. 11-12). Selain itu, teknologi ini dapat membangun ikatan emosional dengan pengguna melalui komunikasi verbal dan nonverbal. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap komunikasi yang terjadi di dunia nyata sehari-hari, seperti komunikasi antar sesama manusia (Guzman, 2018, pp. 51-56).

Guzman (2018) menjelaskan kekhawatiran yang dimaksud dan pengaruhnya terhadap komunikasi yang terjadi di dunia nyata adalah membuat manusia terlalu bergantung pada teknologi sehingga mereka menjadi jarang untuk melakukan interaksi dengan antar sesama manusia. Ketergantungan teknologi AI, seperti ChatGPT diperkuat dengan argumen oleh Kurban & ŞAHIN (2024) yang menjelaskan bahwa ketergantungan pada teknologi ini memunculkan risiko dalam pembelajaran karena dapat mengurangi berpikir kritis, kreativitas, dan interaksi sosial, serta menghambat perkembangan keterampilan menulis. Ketergantungan ini dipengaruhi karena pencarian informasi yang cepat sehingga memberikan efisiensi dalam memberikan jawaban.

Dalam konteks budaya instan di pendidikan, juga terlihat melalui budaya digital, di mana budaya instan yang didorong oleh penggunaan teknologi AI seperti ChatGPT (xAI, 2025). Menurut Giannini dan Bowen (2019), budaya digital menuntut keterampilan seperti komunikasi digital dan pengelolaan informasi. Di lingkungan pendidikan, mahasiswa menggunakan dan mengandalkan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, sehingga mengurangi kesempatan untuk melatih berpikir kritis dan refleksi mendalam (Boulaid, 2023). Oleh karena itu, ketergantungan teknologi ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Alkhirbas (2025) dan Boulaid (2023), dapat memperlemah proses pembelajaran yang seharusnya mendukung pengembangan kemampuan digital dan kreativitas mahasiswa.

Penerapan konsep “budaya instan” pada penelitian ini untuk mendukung Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*) yang digunakan pada tujuan penelitian ini, yaitu untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman subjektif individu (mahasiswa dan dosen) dalam memaknai penggunaan ChatGPT dan persepsi terhadap budaya instan dalam lingkungan akademik UMN.

2.2.3 Konsep Etika di Pendidikan Tinggi

Etika menurut Carter (2020), merupakan bentuk pengambilan keputusan moral dan persepsi mengenai benar atau salahnya suatu tindakan atau perilaku dipengaruhi oleh aturan dan hukum di masyarakat (West & Turner, 2021, p. 12). Etika menjadi bagian dari hampir setiap keputusan yang dibuat oleh seseorang, terlepas dari latar belakang masing-masing orang, baik jenis kelamin, ras, kelas atau status sosial, identitas seksual, budaya, dan agama. Dari perspektif komunikasi, isu etika muncul setiap kali pesan memiliki potensi untuk memengaruhi orang lain (West & Turner, 2021, p. 13). Elaine Englehardt (2021) menjelaskan bahwa seseorang tidak bisa membuat aturan etika sendiri, melainkan mengikuti aturan moral yang berlaku di masyarakat, Ken Andersen (2003) juga menambahkan bahwa apabila seseorang tidak memahami dan menerapkan etika, maka munculya pelanggaran yang bisa merugikan, seperti membuat masyarakat menjauh dari kegiatan profesi, komunitas, atau politik (West & Turner, 2021, p. 13)

Etika dalam konteks pendidikan tinggi dianggap sebagai institusi pendidikan yang menjunjung nilai-nilai tinggi (West & Turner, 2021, p. 15). Namun dalam konteks penelitian ini, etika di pendidikan tinggi mengacu pada penggunaan teknologi AI, seperti ChatGPT memengaruhi etika dan integritas akademik (xAI, 2025). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Boulaïd (2023), Bin-Nahswan (2023), dan beberapa penelitian terdahulu yang diuraikan sebelumnya pada sub-bab 2.1 menjelaskan penggunaan teknologi memberikan dampak negatif yang memengaruhi etika dan integritas akademik, seperti kecurangan, menurunkan kemampuan kreativitas dan berpikir kritis, serta menimbulkan potensi plagiarisme.

Plagiarisme bisa terjadi di kalangan mahasiswa, baik bagi lingkungan pendidikan tinggi negeri maupun swasta. Plagiarisme dipicu dengan kurangnya kesadaran, pemahaman, dan keterampilan, serta faktor seperti manajemen waktu yang buruk sehingga memunculkan prokrastinasi (Eaton, 2023, p. 34). Dalam konteks penggunaan AI di lingkungan pendidikan tinggi, Eaton (2023) menegaskan kemajuan AI bermodel *chatbot* mempermudah mahasiswa dalam penulisan akademik, seperti membuat draf makalah atau esai, namun mengancam integritas dan etika akademik karena mampu menimbulkan potensi penyalahgunaan. Mahasiswa menjadi tergoda untuk menggunakannya dalam mengerjakan tugas, terutama saat menghadapi tenggat waktu yang cukup dekat.

Hal ini menjadi sorotan karena tantangan seperti tulisan atau karya yang dibuat oleh mahasiswa diragukan keasliannya karena adanya bantuan dari teknologi AI bermodel *chatbot*. Eaton (2023) menjelaskan bahwa pihak institusi pendidikan perlu memberikan solusi dan melakukan evaluasi untuk menghadapi tantangan etika tersebut dengan memberikan pedoman penggunaan AI dalam kegiatan atau aktivitas akademik.

Penerapan konsep etika di pendidikan tinggi pada penelitian ini untuk mendukung mendukung konsep “budaya instan” dan Teori Interaksi Simbolik yang digunakan pada tujuan penelitian ini, yaitu bagaimana persepsi terhadap budaya instan melalui penggunaan ChatGPT dan makna pada penggunaan teknologi ini

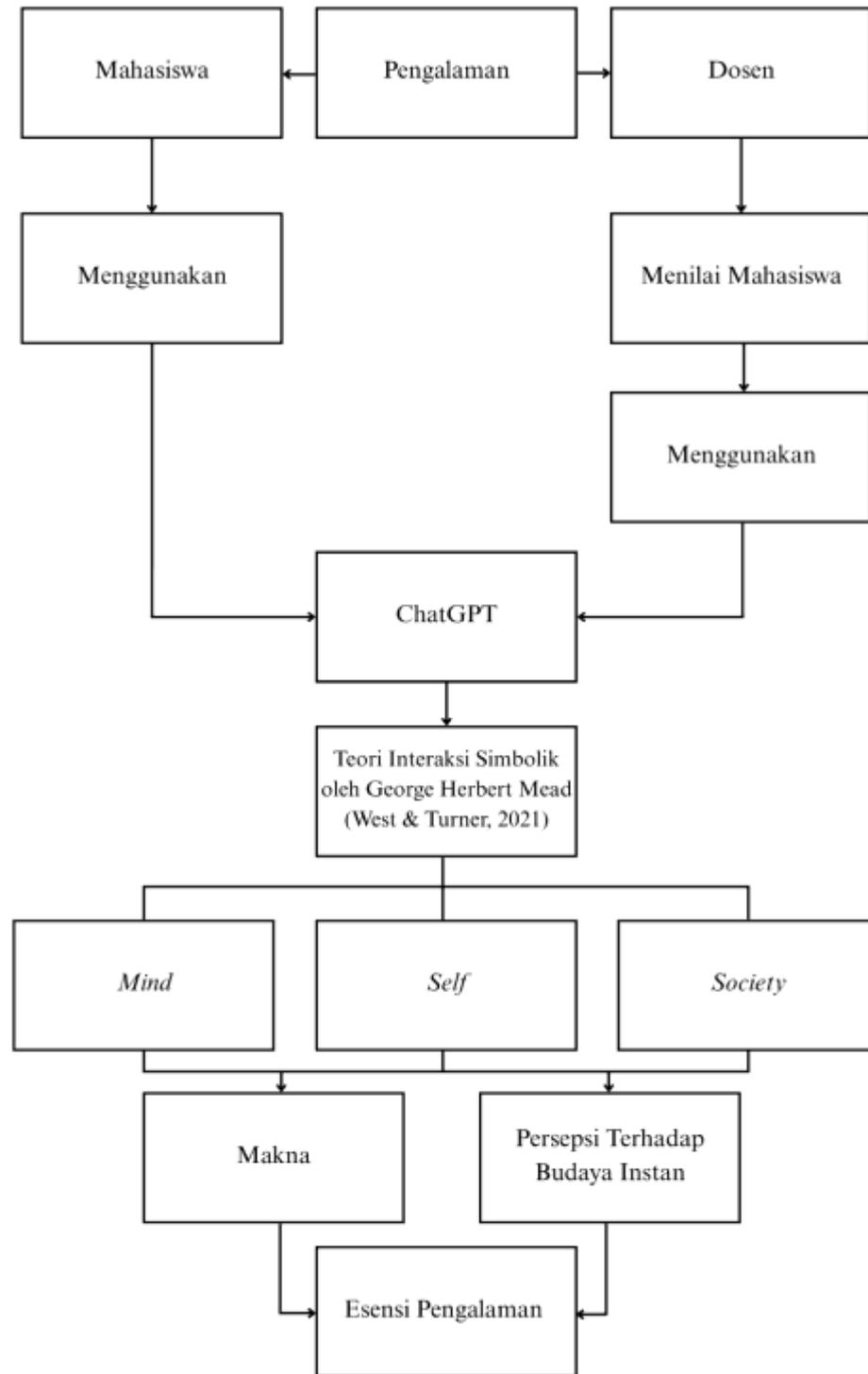
dalam kegiatan atau aktivitas akademik mampu memengaruhi etika di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara.

2.3 Alur Penelitian

Penelitian ini berangkat dari eksplorasi penggunaan ChatGPT melalui pengalaman subjektif yang dialami oleh mahasiswa dan dosen di lingkungan akademik Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Pengalaman mahasiswa menggunakan teknologi ini dan dosen dalam menilai mahasiswa, saling memengaruhi satu sama lain, sehingga menciptakan di mana teknologi ini tidak hanya sebagai alat saja, tetapi juga membuka ruang makna dalam aktivitas akademik.

Merujuk pada Teori Interaksi Simbolik oleh George Herbert Mead (West & Turner, 2021) dengan konsep *Mind*, *Self*, dan *Society*, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengalaman tersebut dapat membuka ruang makna dan persepsi terhadap budaya instan di konteks akademi, khususnya pendidikan tinggi, serta menemukan esensi pengalaman mahasiswa dan dosen dalam berkontribusi pada pembentukan sikap serta perilaku akademik di UMN.





Gambar 2. 1 Alur Penelitian

Sumber: Data Olahan Penelitian