

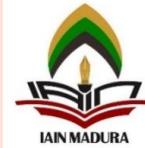


**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11777



Aktivasi Argumentasi Melalui Model Pembelajaran Provokatif-Interaksial dengan Optimalisasi Kecerdasan Buatan *ChatGPT* pada Kelas Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas Airlangga

Yopi Lutfi Subargo^{*}, Prakrisno Satrio^{}, Hayani^{***}, Septia Rizqi Nur Abni^{****}**

^{*} Fakultas Psikologi, Universitas 45 Surabaya

^{**} Fakultas Psikologi, Universitas 45 Surabaya

^{***} Fakultas Psikologi, Universitas 45 Surabaya

yopi.lutfi@univ45sby.ac.id ^{*}

prakrisno@univ45sby.ac.id ^{**}

hayani@univ45sby.ac.id ^{***}

Abstrak

Kata Kunci:
Model
Pembelajaran;
Provokatif-
interaksial;
ChatGPT,
AI

Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi kelas pembelajaran bahasa Indonesia, mahasiswa semester satu, periode 2023-2024 Universitas Airlangga melalui model pembelajaran provokatif-interaksial (PPI) dengan cara pengoptimalan *artificial intelgent* (AI) *ChatGPT* dalam menelusuri referensi saat diskusi. Fokus penelitian: 1) apakah penerapan model PPI dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa Universitas Airlangga kelas bahasa Indonesia 2023-2024; 2) bagaimana cara mengoptimalkan *ChatGPT* dalam mencari referensi dalam diskusi mahasiswa Universitas Airlangga kelas bahasa Indonesia 2023-2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan teknik pengumpulan data melalui: 1) studi dokumen (*literatur review*), 2) observasi (informasi data mahasiswa dan tes), 3) pencatatan. Subyek penelitian merupakan kelas PDB 09, mahasiswa Universitas Airlangga semester satu, 2023-2024 pada kelas mengajar bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses diskusi lebih aktif menggunakan model PPI; 2) argumentasi dalam diskusi dapat dipertanggungjawabkan melalui penelusuran referensi menggunakan *ChatGPT*.

Abstract

Keywords:
Learning model;
Provocative-
interactional;
ChatGPT,
AI

This study aims to improve understanding of Indonesian language material through the provocative-interactive (PPI) learning model by optimizing ChatGPT's artificial intelligence (AI) in searching references during discussions. Research focus: 1) how to optimize ChatGPT in finding references; 2) How to increase the activeness of Airlangga University students in the 2023-2024 Indonesian language class with the support of ChatGPT artificial intelligence in scientific discussions. This type of research is action research with data collection techniques through: document study (literature review), observation, measurement (pretest and post test). The research subjects were Airlangga University students in the first semester, 2023-2024 in Indonesian language teaching classes. The research results show that 1) the arguments in the discussion have references that can be justified through reference tracking using

ChatGPT; 2) the discussion process is more active using the PPI model with ChatGPT support.

Terkirim : 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét IV

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pada era disrupsi, generasi Z mendapatkan kemudahan pembelajaran dengan ketersediaan digitalisasi informasi melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Hal tersebut tidak serta-merta membuat peserta didik terlibat aktif di kelas. Sikap individualis cenderung pasif sangat berdampak pada proses belajar. Titik urgensinya adalah ketidakpahaman peserta didik tentang materi pembelajaran di dalam kelas bahasa Indonesia berkaitan erat dengan partisipasi aktif peserta didik (Rahmayanti et al., 2022).

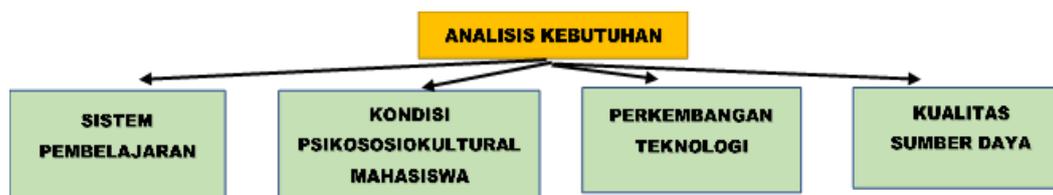
Keterlibatan peserta didik mahasiswa semester satu Universitas Airlangga dalam proses belajar-mengajar dapat menghidupkan kondisi kelas dengan cara berargumen aktif membicarakan tentang materi belajar. Menurut Brown-Schmidt & Benjamin (2018) dan Fatin (2015) menyatakan bahwa ujaran yang didengar dan dijadikan bahan pembicaraan secara intens akan tersimpan dalam memori individu. Peserta didik idealnya juga menjadi subjek/pelaku dalam rangkaian pembelajaran di dalam kelas (Pratiwi, 2017). Namun, fakta yang terjadi tentang kondisi kelas pembelajaran kelas PDB Universitas Airlangga justru kontraproduktif, ruang partisipasi peserta-didik menurun. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi peserta-didik menurun

Penyebabnya kepasifan mahasiswa: 1) dominasi dosen sebagai pengajar, 2) kumpulan mahasiswa dari berbagai fakultas yang memiliki kultur dan perbedaan pola-pikir, 3) perangkat yang digunakan kurang dioptimalkan terutama dalam hal teknologi informasi, dan 4) pengajar yang kurang mengikuti perkembangan digital dalam pembelajaran. Sehingga, peserta didik menjadi pasif dengan hanya mengikuti alur pengajaran saat kegiatan belajar (KB) berlangsung. Padahal, penelitian sebelumnya telah menganalisis bahwa sekitar dua pertiga peserta didik yang berpartisipasi aktif dan berinteraksi dengan peserta didik lain menjadi salah satu bagian utama keberhasilan pembelajaran termasuk dalam pembelajaran era digital (Picciano & Seaman, 2019; Shidik, 2020).

Pada dasarnya pembelajaran era digital memiliki kebutuhan spesifik mengikuti *trend* saat ini. Berdasarkan perihal tersebut, peneliti menggambarkan analisis kebutuhan yang diperlukan pada kelas pembelajaran bersama Universitas Airlangga, sebagai berikut:



Gambar 2. Analisis Kebutuhan kelas pembelajaran bersama Universitas Airlangga

Pentingnya inovasi pembelajaran: 1) Sistem pembelajaran: model pembelajaran baru harus mencakup evaluasi yang komprehensif dan sistematis terhadap modernitas zaman, teknologi pendidikan, dan strategi pembelajaran dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran. Perlu adanya pengembangan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan efektif dan optimal (Mesah et al., 2020); 2) Kondisi psikososio-kultural mahasiswa: pengajar perlu meninjau bagaimana mahasiswa belajar dan berinteraksi untuk menentukan strategi pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran harus fleksibel dalam mempertimbangkan perbedaan kepribadian mahasiswa melalui cara yang berbeda dalam mendidik mahasiswa; 3) Perkembangan teknologi: pembelajaran juga harus memiliki sistem yang dapat dengan cepat mengintegrasikan materi ke dalam sistem pembelajaran yang lebih modern. Teknologi sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan kemudahan, sehingga memungkinkan para mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dengan bantuan dosen. Keniscayaan digitalisasi di setiap aspek pendidikan masif adanya. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kompetensi sumber daya pengajar sebagai bentuk adaptasi era digital oleh para guru (Krisnandari, 2019); 4) Kualitas sumber daya (dosen): para dosen harus memiliki wawasan tentang perkembangan dunia pendidikan terbaru dengan materi yang diajarkan agar dapat meningkatkan kualitas instruksi. Teknologi dapat membantu para dosen untuk menemukan cara-cara baru untuk mengajar mahasiswa lebih efektif dalam memberikan evaluasi yang lebih tepat sasaran. Dalam menyikapi perkembangan digitalisasi, diperlukan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas (Nasution, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Mahasiswa semester satu, Universitas Airlangga 2023-2024 sebagai objek penelitian dikategorikan sebagai generasi Z. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa jumlah populasi generasi Z sebesar 27,94% dari seluruh penduduk Indonesia. Sedangkan menurut data Kemendagri 31 Desember 2021, penduduk Indonesia yang berusia 10-24 tahun sebanyak 68.662.815 jiwa. Hal tersebut berarti dominasi generasi Z cukup besar (*Badan Pusat Statistik*, n.d.; Widi, 2022). Jika dieksplorasi lebih dalam dari data tersebut, terdapat fenomena kecanduan akses internet aktif (*addicted user*) oleh generasi Z yang berdurasi tujuh jam setiap hari (Mahmudan, 2022).

Kondisi tersebut justru menjadi penguat (*strengthening*) dalam kegiatan belajar mahasiswa untuk memahami materi bahasa Indonesia. Pemahaman materi bahasa Indonesia pada kelas PDB mahasiswa Universitas Airlangga tidak hanya dengan penguasaan materi saja, tetapi lebih berorientasi pada praktik pemecahan kasus kebahasaan. Hal tersebut berkelindan dengan relevansi pembelajaran bahasa secara umum, yaitu menyimak berkorelasi dengan berbicara, membaca berkorelasi dengan menulis (Widyantara & Rasna, 2020). Keempat aspek bahasa tersebut dapat dikolaborasikan bersama antara pengajar dan peserta didik. Berdasarkan uraian

tersebut, perlu adanya pendekatan dalam mengatasinya melalui model pembelajaran profokatif-interaksial yang mengoptimalkan kecerdasan buatan *ChatGPT*.

Model PPI membuka peluang mahasiswa dalam menggunakan kecerdasan emosinya, sebab dalam model ini peserta didik akan menunjukkan kemampuannya dalam berdebat. Dalam berdebat, peserta didik terdorong menggunakan perenungan dan pemikiran dalam mempertahankan pendapat sesuai dengan keyakinannya. Selain itu, debat melatih kemampuan dalam menyampaikan argumentasi secara jelas, logis, dan terstruktur melalui penyimpulan perbedaan pendapat dengan respon kritis terhadap wacana yang didengar (Widagada et al., 2020). Argumentasi dalam perdebatan membutuhkan penguat, salah satunya dengan referensi dari jurnal terakreditasi yang dapat diperoleh melalui *ChatGPT*.

Debat merupakan pengembangan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbicara menjadi fokus atensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab, keterampilan bahasa tidak hanya cukup dipahami berdasarkan tingkat kognisi (sintesis, analisis, dan evaluasi) saja, tetapi perlu keterampilan bahasa yang ditunjukkan dengan keberhasilan komunikasi dalam menyampaikan gagasan secara runtut sesuai dengan logika, kemampuan mengatur alur bicara, dan menyusun kata-kata yang sesuai dalam bentuk lisan, termasuk ekspresi dalam menyampaikan sudut pandang dan respon (Darmuki & Hidayati, 2019; Richards, 2016)

Penelitian ini berfokus pada: 1) apakah penerapan model PPI dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa Universitas Airlangga kelas bahasa Indonesia 2023-2024; 2) bagaimana cara mengoptimalkan *ChatGPT* dalam mencari referensi dalam diskusi mahasiswa Universitas Airlangga kelas bahasa Indonesia 2023-2024. Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran kelas dan pemahaman materi bahasa Indonesia melalui model PPI dengan cara pengoptimalan *artificial intelgent (AI) ChatGPT* dalam menelusuri referensi saat diskusi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan (*action research*) dengan teknik pengumpulan data melalui: 1) studi dokumen: penelusuran literatur berkaitan dengan beberapa model pembelajaran dan penelusuran informasi kelas pembelajaran melalui (*Pembelajaran Dasar Bersama (PDB) – UPKK UNAIR, 2021*), 2) observasi: jenis observasi berupa partisipasi langsung. Peneliti menghimpun informasi dengan terjun langsung dan bersentuhan dengan informan dalam kelas pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan dengan pengukuran berupa tes yang menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan, 3) pencatatan keaktifan di dalam kelas. Subjek penelitian merupakan mahasiswa Universitas Airlangga semester satu, 2023-2024, sedangkan wilayah penelitian berada di Gedung Kelas Bersama (GKB) Universitas Airlangga.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif. Kualitatif diambil dari deskripsi dan analisis hasil observasi. Data tersebut diperoleh dari kelas PDB 09 (terdiri dari 93 mahasiswa) kelas yang dijadikan wilayah penelitian. Pembelajaran dilaksanakan selama 16 kali pertemuan, 2 diantaranya adalah UTS dan UAS. Namun, efektifitas pembekalan materi dan diskusi ada pada pertemuan pertama hingga ketujuh. Setelah UTS mahasiswa akan melaksanakan aplikasi materi dalam bentuk pengaplikasian materi yang telah didapatkan dalam bentuk menulis karya tulis ilmiah

Pembelajaran dalam kelas dialokasikan waktu 140 menit dengan perincian: 1) pembukaan 35 menit (kalimat pembuka, berdoa, presensi, *ice breaking*, pengantar materi), 2) materi dan diskusi 100 menit (mahasiswa: persiapan presentasi 10 menit, presentasi 30 menit, diskusi 60 menit), 3) penutup 5 menit.

SKENARIO PEMBELAJARAN

- 1 Presentasi kelompok dilaksanakan perpertemuan, dimulai pada pertemuan pertama sampai ketujuh dengan materi yang telah buat oleh dosen pengampu berdasarkan urutan capaian pembelajaran.
- 2 Presentasi dilaksanakan dengan durasi waktu maksimal 30 menit dengan rubrik penilaian presentasi yang dilakukan oleh dosen pengampu. Penutup presentasi adalah pertanyaan yang diajukan kepada audien berkaitan dengan materi.
- 3 Dilanjutkan diskusi antaraudien yang terbagi menjadi dua grup (A bagian kanan dari depan dan B bagian kiri dari depan)
- 4 Respon pertama merujuk pada pertanyaan presenter, sedangkan respon berikutnya merujuk pada pernyataan dari perespon pertama.
- 5 Tugas partisipan grup adalah mendukung dan memperkuat pernyataan perespon
- 6 Respon berupa pengalaman empirik dan diperkuat dengan referensi jurnal terakreditasi yang diperoleh dari penelusuran melalui optimalisasi *AI ChatGPT* menggunakan gawai dan perangkat masing-masing.
- 7 Argumentasi dapat dipertahankan selama memiliki referensi ilmiah.
- 8 Sebelumnya, mahasiswa diminta mempersiapkan *ChatGPT*, baik dalam bentuk *web* ataupun aplikasi yang sudah terpasang pada perangkatnya masing-masing
- 9 Dosen pengampu melakukan pemantauan, menyampaikan kalimat-kalimat provokatif, melakukan pencatatan dan memberikan penilaian terhadap perkembangan diskusi

Tabel 1. Skenario Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, peneliti telah mengumpulkan dokumen sebagai referensi pembelajaran. Berdasarkan sumber dari penelitian sebelumnya (Ahmad, 2021; Altun, 2023; Freeman et al., 2014; Huertas, 2011; Keramati & Gillies, 2021; Masrinah, 2019; Tholibon et al., 2022), dapat dipaparkan pada tabel berikut

Peneliti	Model Pembelajaran	Kekurangan
(Tholibon et al., 2022)	Student Center Learning	Kurangnya keaktifan siswa karena bergantung pada pengawasan dan panduan dari guru terhadap siswa, dan kurangnya interaksi sosial antar siswa
(Ahmad, 2021)	Individual Learning	Kurangnya interaksi sosial antar siswa, kurangnya keterampilan kerja sama dan komunikasi

(Keramati & Gillies, 2021)	Cooperative Learning	Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya pengembangan keterampilan individu
(Altun, 2023)	Teacher-Centered Learning	Kurangnya pengembangan keterampilan kritis, kreatif siswa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
(Huertas, 2011)	Collaborative Learning	Kurangnya pengembangan keterampilan individu dan kurangnya fokus pada tujuan pembelajaran yang spesifik Dukungan dalam hal pelatihan bagi para pengajar dalam menerapkan model pembelajaran ini. Beberapa pengajar juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan model active learning.
(Freeman et al., 2014)	Active Learning	Kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, kesulitan siswa dituntut mencari data, menganalisa, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.
(Masrinah, 2019)	Problem-based learning	

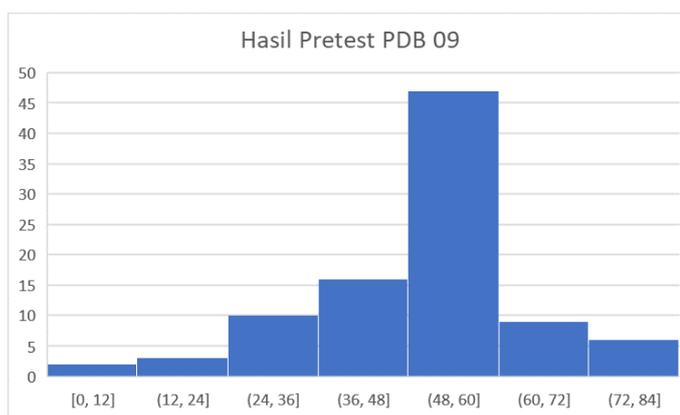
Tabel 2. Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran

Berdasarkan beberapa kekurangan model pembelajaran pada tabel tersebut, peneliti mengembangkannya dengan model PPI. Model pembelajaran ini berfokus pada partisipasi aktif mahasiswa dalam kelas, sehingga diperoleh pemahaman materi secara signifikan melalui perdebatan intensif berkaitan dengan materi bahasa Indonesia. Selain itu, mahasiswa juga terlatih untuk berani mengungkapkan argumentasi ilmiahnya didepan publik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, perkuliahan bahasa Indonesia oleh mahasiswa Universitas Airlangga dilaksanakan secara luring dengan sumber materi didapatkan dari kanal *e-learning* HEBAT. Seluruh mahasiswa merupakan gabungan dari beberapa fakultas yang diacak dan dikumpulkan menjadi satu kelas PDB. Perpaduan mahasiswa dari beberapa fakultas membawa corak tersendiri pada tiap kelasnya. Kelas PDB bertujuan untuk merespon progresivitas teknologi dan budaya digital terutama dalam hal pembentukan karakter mahasiswa yang sangat kompleks. Model Pendidikan kolaboratif berbasis SDG's (*Sustainability Development Goals*) mampu menjadi solusi permasalahan terhadap isu-isu perpecahan bangsa dengan motto "*Excelent with Morality*" (*Pembelajaran Dasar Bersama (PDB) – UPKK UNAIR, 2021*).

Berdasarkan hasil pemantauan baik informasi dari unit UPKK, maupun observasi langsung selama pertemuan pertama dan kedua, didapatkan:

1. Data mahasiswa sebagai bahan perencanaan dalam strategi pembelajaran.
2. penyusunan bahan dan media pembelajaran
3. Pengamatan terhadap perilaku mahasiswa di dalam kelas
pada pertemuan awal telah dilaksanakan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal tentang materi bahasa Indonesia. Adapun hasil tes sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Pretest PDB 09

Berdasarkan tes materi bahasa Indonesia yang dilaksanakan dengan menyebarkan kuis melalui google formulir pada Selasa 12-09-2023, menunjukkan bahwa dominasi nilai terdapat pada angka 48-60 dengan nilai maksimal 100 Adapun beberapa materi soal yang diberikan meliputi:

NO.	Materi
1	Sejarah Fungsi dan Kedudukan BI
2	Kalimat efektif
3	Paragraf
4	Ejaan
5	Kutipan dan daftar pustaka
6	Karya tulis ilmiah

Tabel 3. Daftar Soal tes materi bahasa Indonesia

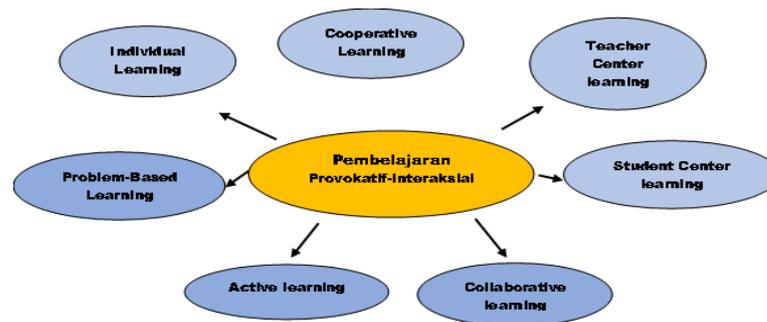
Model Pembelajaran Provokatif-interaksial

Istilah pembelajaran provokatif-interaksial merupakan frase yang terdiri dari dua kata: “provokatif” dan “interaksial”. Berdasarkan etimologi, kata “provokatif” berasal dari diksi berbahasa Prancis kuno “*provocatif*” dengan induk kata berbahasa latin “*provocativus*” yang berarti memanggil keluar,” yang ditegaskan dari bahasa latin tersebut menjadi “*provocat*” berarti batang. Dalam bahasa Inggris 1620-an istilah tersebut menjadi “*provocatively*”; “*provocativeness*” dengan arti “zat perangsang nafsu berahi” (awal abad ke-15). Dalam bahasa Indonesia istilah tersebut menjadi provokasi, jika ditambahkan akhiran *-if* berarti bersifat provokasi bermakna bersifat menghasut; merangsang untuk bertindak (Kemendikbudristek, 2016). Menurut (M. Moeliono et al., 2017) menyatakan bahwa sufiks *-if* adalah unsur serapan dari bahasa Belanda dan Inggris yang mampu menurunkan kelas kata nomina menjadi adjektiva.

Sedangkan interaksial berasal dari kata interaksi. Kata tersebut menurut (KBBI, 2021) berarti berhubungan, hal saling melakukan tindakan, memengaruhi antarhubungan. Akhiran *-al* menjadi penegasan kata sifat yang berkaitan dengan istilah asing yaitu sesuatu yang berhubungan atau berkaitan dengan suatu benda atau orang tertentu, misalnya kultural, universal, dan musikal. Peneliti terinspirasi menggabungkan dua kata sifat menjadi satu tersebut didapatkan dari kasus Sambo dengan adanya istilah kolektif-kolegial (Rizky Adha, 2022).

PPI merupakan **kebaruan** dari model pembelajaran dalam penelitian ini. Model tersebut diadopsi dari kolaborasi beberapa model pembelajaran, kemudian dikembangkan dengan pengembangan stimulus-stimulus tertentu yang cenderung membangkitkan “kemarahan” dan “memancing” peserta didik dengan diksi dan kalimat-kalimat tertentu sehingga intensitas interaksi (interaksial) antarpeserta didik muncul dengan sendirinya.

Pembelajaran provokatif adalah pendekatan pengajaran yang menggabungkan instruksi gaya ceramah provokatif dengan aktivitas diskusi untuk merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Metode ini mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berpeluang dalam mengeksplorasi solusi dan ide kreatif (Lucas et al., 2012). Sedangkan, model pembelajaran interaksial, menurut KBBI, interaksi diartikan sebagai hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, dalam hal ini hubungan antarmahasiswa menggunakan instrumen bahasa. Berdasarkan dua frasa tersebut peneliti menggabungkannya menjadi satu model pembelajaran. Model pembelajaran provokatif-interaksial adalah konsep pengembangan dari beberapa model, antara lain: *individual learning*, *cooperative learning*, *teacher center learning*, *student center learning*, *collaborative learning*, *active learning*, dan *case-based learning*.



Gambar 4. Mind mapping pembelajaran provokatif-interaksial

Dimiyati dan Mujiono dalam (Rokhanah et al., 2021) menyatakan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran pada peserta didik adalah proses pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional peserta didik dalam proses pembelajaran. Seirama dengan Sudjana dalam (Wibowo, 2016) menyatakan bahwa keaktifan mahasiswa diukur melalui beberapa aspek:

No	ASPEK	POIN
1	Keaktifan dalam menjalankan pembagian tugas	10
2	Ikut-serta dalam pemecahan masalah	10
3	Aktif bertanya kepada peserta didik dan pengajar jika tidak memahami persoalan	10
4	Berupaya mencari informasi yang dalam pemecahan masalah	10
5	Berdiskusi kelompok	10
6	Mengevaluasi kemampuan diri dari hasil yang diperoleh	10
7	Melatih diri dalam memecahkan masalah	10
8	Mengaplikasikan pengalaman dan ilmu dalam menyelesaikan masalah	10
9	Daya analisis topik permasalahan	10
10	Logika berpikir dalam merangkai kalimat	10

Tabel 4. Indikator pengukur keaktifan siswa

Untuk memotivasi mahasiswa dalam berdiskusi, dosen memberikan reward and punishment. Reward berupa penambahan nilai akhir terhadap mahasiswa yang berargumen, sedangkan punishmentnya ditanggung bersama oleh grupnya masing-masing yaitu dengan berdiri agak membungkuk hormat berhadapan dengan grup yang memenangkan perdebatan dengan mengucapkan secara serentak “saya mengakui kehebatan anda, maka angkatlah kami sebagai muridmu”

Dalam model PPI, tindakan provokatif-interaksial sebagai berikut

A. Provokatif

1. membuat skema aturan berdiskusi yang diawali presentasi materi Bahasa Indonesia. Pada akhir presentasi, presenter melontarkan pertanyaan sesuai materi yang telah dibahas berdasarkan contoh kasus kebahasaan. Respon berupa jawaban bereferensi
2. menegaskan dan memperjelas pertanyaan yang disampaikan
3. memilih berdasarkan kecepatan mahasiswa yang angkat tangan
4. menegaskan, memperjelas, dan menambahkan dengan kalimat agar kelompok lain termotivasi untuk menjawab
5. adapun kalimat-kalimat provokatif yang dilontarkan tidak harus menggunakan bahasa baku, kalimat tersebut merupakan kalimat keseharian yang sering didengar oleh mahasiswa, beberapa diantaranya: “begitu saja tidak bisa”, “apakah sudah menyerah?”, “tunjukkan kemampuanmu”, “apakah diskusi bisa dilanjutkan dengan kemenangan grup A?”, “mencari referensi atau mencari bantuan”

B. Interaksial

1. Antarmahasiswa dalam grupnya masing-masing berdiskusi untuk menemukan jawaban cepat
2. berbagi tugas dalam menjawab masalah yang disampaikan
3. berdasarkan jawaban tersebut, grup lain dapat menyangga dan mendukung argumentasi
4. dalam satu grup tidak boleh bertentangan argumentasinya

Berdasarkan pedoman tindakan tersebut, peneliti telah mencatat signifikansi perubahan di dalam kelas pembelajaran sebagai berikut:

1. Waktu yang dialokasikan saat diskusi, 60 menit, terdapat jeda kurang lebih 5 menit dalam berargumen, sebab mahasiswa akan berusaha mencari referensi jawaban dan mengolah kata untuk diargumentasikan. Sehingga didapatkan keaktifan mahasiswa berjumlah 9 orang perpertemuan dengan mahasiswa berbeda.
2. Pada keseluruhan proses diskusi yang menerapkan model PPI, para mahasiswa mempunyai keinginan untuk berargumentasi. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pencatatan peneliti pada setiap pertemuannya. Hanya saja, pada pertemuan pertama, terdapat 5 mahasiswa yang aktif, berarti tidak sesuai dengan standard, 8 mahasiswa perpertemuannya. Hal tersebut dapat diilustrasikan pada grafik berikut



Gambar 5. Grafik Keaktifan siswa

Pada grafik tersebut, setiap pertemuan menunjukkan peningkatan keaktifan dalam pembelajaran. Mahasiswa yang berargumentasi aktif juga telah memenuhi kriteria argumentasi dalam berdebat, yaitu berdasarkan pengalaman empirik dan referensi ilmiah.

1. Perlu penekanan dan pemahaman berkaitan dengan pertanyaan dan argumentasi yang telah disampaikan oleh argumentator, sehingga respon yang didapatkan lebih terfokus
2. Kalimat-kalimat provokatif oleh fasilitator terbukti mampu menstimulasi emosi mahasiswa pada saat berdiskusi
3. Mampu menciptakan interaksi pada saat diskusi berlangsung, walaupun dengan *notabene* kelas tersebut merupakan kumpulan mahasiswa semester 1 (baru) dari berbagai fakultas (tidak saling mengenal)
4. Hasil pengukuran aspek berdasarkan kategorisasi grup (A dan B) pada setiap pertemuan telah memenuhi keseluruhan poin (100), kecuali pertemuan 1 dan 2. Hal ini disebabkan oleh proses interaksi belum terbangun maksimal dengan minus aspek pada poin 1 dan 5 (pembagian tugas dan pembagian kelompok).

Berdasarkan hasil penerapan model PPI pada kelas PDB 09, mahasiswa telah memenuhi partisipasi aktif dalam menjalankan tugas pada masing-masing grup, ikut-serta dalam pemecahan masalah, aktif bertanya kepada antarpeserta didik dan pengajar jika tidak memahami persoalan, berupaya mencari informasi dalam pemecahan masalah, berdiskusi sesuai dengan pembagian tugas masing-masing, mampu mengevaluasi kemampuan diri dari hasil yang diperoleh, melatih diri dalam memecahkan masalah, mengaplikasikan pengalaman dan ilmu dalam menyelesaikan masalah, daya analisis topik permasalahan, dan menstimulasi logika berpikir dalam merangkai kalimat. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa siswa memiliki keterlibatan dalam keaktifan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman tentang materi dan mampu mengembangkan kecerdasan sosial peserta didik (Chamberlain et al., 2021; Junaidi et al., 2022; Wibowo, 2016).

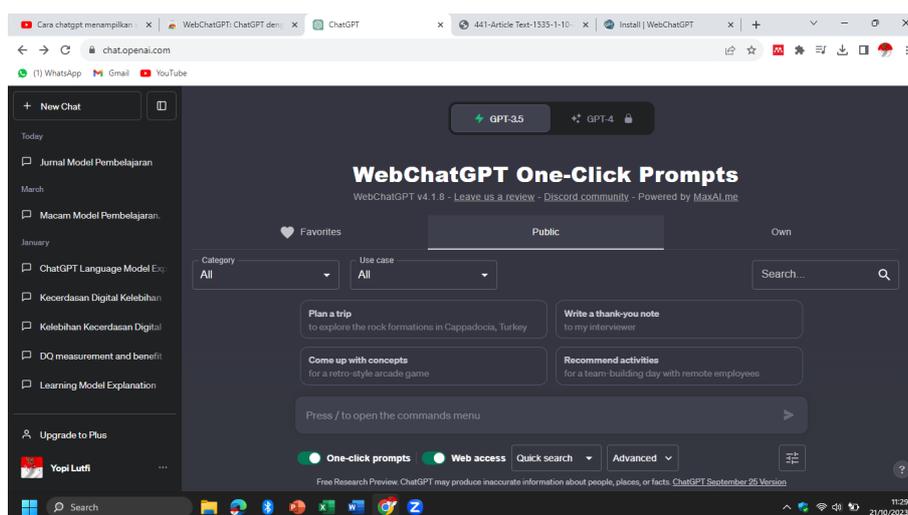
Model PPI melalui Optimalisasi *ChatGPT*

Optimalisasi internet dengan media digital sebagai bahan pembelajaran melalui kecerdasan buatan "*OpenAI ChatGPT*", dapat membantu peserta didik dalam menemukan referensi tematik lebih cepat, lengkap dan jelas. Hasil referensi yang didapatkan melalui *ChatGPT* digunakan menjadi bahan dalam berdebat dengan pola menyerang dan bertahan. *ChatGPT* mempunyai cara kerja hanya dengan memasukkan perintah teks dalam *chatbot*, kemudian secara cepat dapat menghasilkan respons teks yang diambil berdasarkan pengetahuannya.

Operasional penelusuran *ChatGPT* dalam kelas pembelajaran ini memerlukan panduan di awal, yaitu

1. menunjukkan tautan *ChatGPT*
2. log in menggunakan akun
3. membuka *webChatGPT*, tambahkan ke *chrome*, dan tambahkan ekstensi
4. mengetikkan perintah dalam *chatbot* yang berfokus pada isu yang sedang dibicarakan
5. penelusuran beberapa artikel yang telah dijawab oleh *ChatGPT* berupa tautan artikel penelitian sebelumnya.

Tampilan chatGPT akan berubah seperti pada gambar berikut



Gambar 6. Tampilan chatGPT

Pada gambar tersebut berbeda pada tampilan *ChatGPT* sebelumnya. Ada menu *advance* yang dapat digunakan dalam memilih tahun, berapa referensi yang dibutuhkan dan daerah pustaka yang diinginkan. Selain itu, setelah memberikan perintah pada chatbot berkaitan dengan isu yang dibahas, hasilnya akan muncul tautan referensi yang dapat dibuka.

Melalui perintah yang sesuai pada *chatbot ChatGPT*, mahasiswa dapat menemukan dengan cepat berdasarkan tautannya berkaitan dengan referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dapat memudahkan mahasiswa dalam pencarian cepat yang digunakan dalam berdiskusi. Karena diskusi ini didesain dengan pola kelompok, maka pembagian tugas dapat dilakukan, antara argumentator yang sedang berdebat dengan anggota grup yang lain dalam mencari referensi.

Gambaran perdebatan dengan dukungan referensi tersebut, dapat meningkatkan kepercayaan diri para mahasiswa dalam berdiskusi berupa respon-respon cepat. Hal ini

sesuai dengan penelitian sebelumnya, bahwa respon dapat diperoleh melalui pembelajaran mesin dalam interaksi dengan data internet (Pavlik, 2023). Dengan kecepatan, dan ketepatan respon, kecerdasan buatan *ChatGPT* pernah digunakan untuk membuat *literature review* dari hasil kompilasi abstrak tahun 2020, 2021, 2022 (Aydin & Karaarslan, 2022).

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) model PPI dapat membantu keaktifan di dalam kelas. Kepiawaian dosen sebagai fasilitator dalam menggunakan kalimat-kalimat provokasi dapat memengaruhi emosi, sehingga mahasiswa akan menggunakan energinya untuk berpikir dalam merespon grup lain; 2) argumentasi dalam diskusi dapat dipertanggungjawabkan melalui penelusuran referensi menggunakan *ChatGPT*. *ChatGPT* menyediakan tautan referensi yang langsung dapat diakses dengan cepat, sehingga dengan dukungan referensi tersebut, mahasiswa dapat memberikan respon cepat dalam berdiskusi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, C. V. (2021). Causes of Students' Reluctance to Participate in Classroom Discussions. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 1(1), 47–62.
- Altun, M. (2023). The Ongoing Debate over Teacher Centered Education and Student Centered Education. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 10(1).
- Aydin, Ö., & Karaarslan, E. (2022). OpenAI ChatGPT Generated Literature Review: Digital Twin in Healthcare. *Emerging Computer Technologies*, 2, 22–31. <https://ssrn.com/abstract=4308687>
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). Retrieved July 23, 2022, from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/05/09/1915/februari-2022--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-83-persen-dan-rata-rata-upah-buruh-sebesar-2-89-juta-rupiah-per-bulan.html>
- Brown-Schmidt, S., & Benjamin, A. S. (2018). How We Remember Conversation: Implications in Legal Settings. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 5(2), 187–194.
- Chamberlain, S., Elford, D., Lancaster, S. J., & Silve, F. (2021). Tailored Blended Learning for Foundation Year Chemistry Students. *CHIMIA*, 75(1–2), 18.
- Darmuki, A., & Hidayati, N. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe NHT pada Mahasiswa Tingkat I-A PBSI Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 9.
- Fatin, I. (2015). Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 4 Tahun (Studi Kasus Kenzo Alvaro). *Jurnal Pena Indonesia*, 1(2), 46–54.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(23), 8410–8415.
- Huertas, E. (2011). Collaborative learning in the translation classroom: preliminary survey results. *The Journal of Specialised Translation Issue*, 16.
- Junaidi, F., Suwandi, S., Saddhono, K., & Wardani, N. E. (2022). Improving students'

- social intelligence using folktales during the covid-19 pandemic. *International Journal of Instruction*, 15(3), 209.
- KBBI. (2021). *Arti kata akademisi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/akademisi>
- Kemendikbudristek. (2016). *Hasil Pencarian - KBBI Daring*. Badan Pengembangan Bahasa. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/provokatif>
- Keramati, M. R., & Gillies, R. M. (2021). *Advantages and Challenges of Cooperative Learning in Two Different Cultures*.
- Krisnandari, D. M. W. P. S. (2019). Penerapan Teknologi Informasi dalam Reformasi Birokrasi pada Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 18(2), 287–292.
- Lucas, B., Spencer, E., & Claxton, G. (2012). How to Teach Vocational Education : A Theory of Vocational Pedagogy. In *Centre for Real-World Learning, University of Winchester* (Issue Dec). <http://www.skillsdevelopment.org/PDF/How-to-teach-vocational-education.pdf>
- M. Moeliono, A., Lapoliwa, H., & Alwi, H. (2017). Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi keempat. In *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia edisi keempat*.
- Mahmudan, A. (2022). *Survei: Generasi Z Indonesia Paling Gandrung Gunakan Internet*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/survei-generasi-z-indonesia-paling-gandrung-gunakan-internet>
- Masrinah, E. N. dkk. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan cooperative learning two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 227–238. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13461>
- Nasution, S. H. (2018). Pentingnya Literasi Teknologi Bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(1), 14–18.
- Pavlik, J. V. (2023). Collaborating With ChatGPT: Considering the Implications of Generative Artificial Intelligence for Journalism and Media Education. *Journalism & Mass Communication Educator (JMCE)*.
- Pembelajaran Dasar Bersama (PDB) – UPKK UNAIR*. (2021). Unit Pendidikan Kebangsaan Dan Karakter (UPKK) Universitas Airlangga. <https://upkk.unair.ac.id/mata-kuliah-rumpun/>
- Picciano, A. G., & Seaman, J. (2019). K–12 ONLINE LEARNING: A SURVEY OF U.S. SCHOOL DISTRICT ADMINISTRATORS. *Online Learning*, 11(3).
- Pratiwi, S. S. (2017). Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Dalam Organisasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(1), 54–64.
- Rahmayanti, D., Supriyanto, D. H., & Khusniyah, T. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.34-40>
- Richards, J. (2016). *Teaching listening and speaking – from theory to practice: an introduction* | Cambridge English. Cambridge. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2016/01/05/teaching-listening-speaking-theory-practice/>

- Rizky Adha, W. N. (2022). *Polri: Tak Ada Perbedaan, Pemecatan Sambo Putusan Kolektif Kolegial*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-6254843/polri-tak-ada-perbedaan-pemecatan-sambo-putusan-kolektif-kolegial>
- Rokhanah, N., Widowati, A., Hari Sutanto, E., Negeri Yogyakarta, U., & Dasar Negeri Godean, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 3173–3180.
- Shidik, M. A. (2020). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA PESERTA DIDIK MAN BARAKA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(2), 91–98.
- Tholibon, D. A., Nujid, M. M., Mokhtar, H., Rahim, J. A., Rashid, S. S., Saadon, A., Tholibon, D., & Salam, R. (2022). The factors of students' involvement on student-centered learning method. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(4), 1637–1646.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Widagada, I. N. G. A. S. A., Suastika, I. N., & Lasmawan, I. W. (2020). MODEL PEMBELAJARAN DEBAT DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI BERPIKIR KRITIS PADA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS VIIIa DI SMP NEGERI 6 Singaraja. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 237–238.
- Widi, S. (2022). *Ada 68,66 Juta Generasi Z di Indonesia, Ini Sebarannya*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/ada-6866-juta-generasi-z-di-indonesia-ini-sebarannya>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3531/pdf
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/JPK.V6I2.12055>