



Fenomena ChatGPT : Peningkatkan civic skill digital native generation

Rizqi Kajayaan Tri Putra¹, Faizal Rafli Saputro², Lutfil Hakim³, Yayang Ramadhan⁴, Ahmad Fuadin⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia

¹rkajayaan.1@upi.edu, ²faizal.rafli23@upi.edu, ³lutfilhkm_04@upi.edu, ⁴yngmrdhn27@upi.edu, ⁵ahmadfuadin@upi.edu

Info Artikel :

Diterima :
8 Mei 2023
Disetujui :
12 Mei 2023
Dipublikasikan :
25 Mei 2023

ABSTRAK

Keterampilan kewarganegaraan adalah bagian dari kompetensi kewarganegaraan yang perlu dimiliki dan dikuasai secara baik oleh warga negara yang baik. Dalam hal ini perlu dikembangkan agar lebih bermanfaat dalam kehidupan manusia di masa depan. Namun, terkadang kolaborasi terhadap teknologi perlu dilakukan untuk menyesuaikan keterampilan kewarganegaraan agar selaras dengan perkembangan zaman. Salah satu fenomena dalam perkembangan teknologi adalah munculnya teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) seperti ChatGPT yang merupakan sebuah Chatbot yang dikembangkan oleh OpenAI. Penelitian ini bertujuan pengaruh Fenomena ChatGPT terhadap Civic Skill Digital Native Generation. Hasil penelitian ini bahwa Fenomena ChatGPT: Peningkatan Civic Skill Digital Native Generation dapat membawa perubahan dan dalam artikel ini dijelaskan dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik yaitu dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan. Keterampilan kewarganegaraan memiliki dua indikator yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi. Dalam artikel ini ditemukan fakta dan data yang dianalisis kemudian menghasilkan jawaban bahwa ChatGPT cukup dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan yang lebih dikhususkan pada keterampilan intelektual.

Kata Kunci: ChatGPT, Civic Skill, Digital Native Generation

ABSTRACT

Citizenship skills are part of civic competence that good citizens must master. In this case, it needs to be developed to be more useful in future human life. However, sometimes collaboration on technology needs to be done to adjust citizenship skills to keep up with the times. One of the phenomena in technological development is the emergence of artificial intelligence technology (Artificial Intelligence), such as ChatGPT, a chatbot developed by OpenAI. This study aims to influence the ChatGPT Phenomenon on Civic Skill Digital Native Generation. The results of this study are that the ChatGPT Phenomenon: Improving Civic Skill Digital Native Generation can bring about change, and in this article, it is explained that it can bring change in a better direction, that is, it can improve citizenship skills. Citizenship skills have two indicators, namely intellectual skills and participation skills. In this article, facts and data were found which were analyzed and then produced the answer that ChatGPT could sufficiently improve citizenship skills, which are more specific to intellectual skills.

Keywords: ChatGPT, Civic Skills, Digital Native Generation



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Teknologi kecerdasan buatan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Saat ini, berbagai aplikasi kecerdasan buatan digunakan di industri, bisnis, perawatan kesehatan, manajemen, pendidikan, dan bidang lainnya. Salah satu contohnya adalah ChatGPT, model bahasa besar yang dapat menghasilkan teks seperti manusia. Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan banyak dampak pada kehidupan manusia, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi melalui media digital. Generasi *digital native*, yaitu generasi yang tumbuh dewasa dengan teknologi digital, telah terbiasa menggunakan teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari mereka, termasuk dalam cara mereka berkomunikasi. dengan dunia bergerak cepat ke media digital dan informasi, peran TIK dalam pendidikan menjadi semakin penting dan pentingnya ini akan terus tumbuh dan berkembang di abad ke-21 (Amin. 2013:38) Namun, meskipun teknologi digital telah mempermudah komunikasi, banyak orang khawatir bahwa hal ini dapat mengurangi kemampuan *Civic Skill* atau kemampuan keterampilan sosial yang penting untuk interaksi manusia yang sehat dan produktif. Keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi,

dan beradaptasi (bentuk simpati, empati, mampu memecahkan problematika serta disiplin sesuai dengan tatanan nilai dan etika yang berlaku) (Desi, Rahayu & Solihin, 2014).

Dalam hal ini, fenomena ChatGPT telah menimbulkan kekhawatiran yang semakin meningkat di kalangan masyarakat. ChatGPT adalah model bahasa alami berbasis kecerdasan buatan yang sangat kuat dan serbaguna. Keuntungan penggunaan ChatGPT adalah kemampuannya untuk memahami dan menghasilkan bahasa manusia dengan cara yang sangat mirip dengan manusia. (ChatGPT: Keuntungan, risiko dan penggunaan bijak) Sementara salah satu kemampuan untuk memproses data secara cepat dan akurat, yang membuat AI sangat efektif dalam membantu dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan efisiensi bisnis. AI juga dapat menggantikan pekerja manusia dalam tugas-tugas yang berulang, membantu mengurangi biaya dan meningkatkan konsistensi. (ChatGPT) banyak juga yang mengkhawatirkan bahwa penggunaan ChatGPT akan mengurangi kemampuan manusia untuk berkomunikasi secara efektif dan kreatif, serta dapat mengurangi kemampuan mereka untuk memecahkan konflik secara produktif.

Dalam kurun waktu 10 tahun kebelakang, riset terhadap dampak atau pengaruh ketergantungan kepada ChatGPT terhadap kehidupan sosial warga negara muda telah banyak dilakukan oleh peneliti dari berbagai latar belakang. Salah satu riset dengan judul “ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan” dinilai hanya berfokus pada pembahasan mengenai manfaat, risiko, dan penggunaan bijak dari salah satu teknologi Kecerdasan Buatan (AI) yaitu ChatGPT. Namun, riset tersebut kurang membahas dampak aspek sosial dan hanya menggunakan metode penelitian literatur (*Literature Review*) serta tidak terdapat solusi jangka Panjang dari peneliti terhadap permasalahan riset tersebut. Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi fenomena ChatGPT dan dampaknya pada kemampuan *Civic Skill* dari digital native generation. Kita akan membahas tantangan dan peluang yang dihadapi oleh generasi digital native dalam menggunakan teknologi, serta cara mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka di era kecerdasan buatan. Maka dari pada itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh Fenomena ChatGPT terhadap Civic Skill Digital Native Generation.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2014), pendekatan kuantitatif dapat mengumpulkan data dengan menggunakan Teknik statistic dan matematika untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Data penulis didapat dari hasil pengamatan dan wawancara serta pengisian angket kepada 100 mahasiswa yang tersebar dalam 8 fakultas di Universitas Pendidikan Indonesia. Analisis data menggunakan triangulasi data dari hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan selama yang bersangkutan kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

ChatGPT adalah Mesin ini merupakan teknologi pemroses bahasa alami (*natural language processing/NLP*) yang mampu merespons pertanyaan manusia dalam bentuk teks (disebut sebagai prompt) yang diketikkan pada aplikasi tersebut (Setiawan. 2023: 49). NLP atau *Natural Language Processing* atau pengolahan Bahasa alami (PBI) adalah cabang ilmu kecerdasan buatan yang mempelajari komunikasi antara manusia dan komputer (Amrizal, 2013:69). Banyak yang terkejut karena jawaban yang diberikan oleh ChatGPT tampak terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimat konsisten dan akurasinya cukup baik, serta dapat mengingat kembali percakapan sebelumnya. Bahkan dengan menggunakan teknik aerial yang tepat, sebuah artikel ilmiah atau bahkan sebuah buku dapat dihasilkan dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan biasanya.

ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*) adalah model *deep learning* yang dikembangkan oleh OpenAI pada tahun 2018. ChatGPT dikembangkan sebagai model generatif yang dapat digunakan untuk menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan. (Setiawan, 2023:54) Dengan menggunakan arsitektur transformer atau yang dikenal dengan model self-attention. Arsitektur ini memungkinkan ChatGPT melayani pembicaraan yang sangat kompleks dengan tetap mengacu pada konteks pembicaraan sebelumnya. ChatGPT juga sering dilatih menggunakan data yang sangat besar sehingga itu memungkinkan untuk mengenali inten dan ekspetasi pengguna dengan baik.

ChatGPT diakses melalui berbagai platform seperti web, aplikasi, atau perangkat lunak lainnya. ChatGPT menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami dan pembelajaran mendalam untuk

memahami pertanyaan dan permintaan pengguna, dan memberikan respon yang cocok dan relevan. Model ini dilatih pada sejumlah besar data bahasa alami dari berbagai sumber dan domain, sehingga memiliki pengetahuan yang luas dan dapat merespons pertanyaan atau permintaan yang berkaitan dengan topik yang berbeda.

Sebagai contoh, ChatGPT dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam melakukan pencarian informasi, memahami instruksi, memperoleh rekomendasi, atau bahkan melakukan tugas yang lebih kompleks seperti melakukan analisis data atau merancang sebuah proyek. Dengan kemampuannya yang terus berkembang, ChatGPT menjadi semakin populer dan semakin banyak digunakan dalam berbagai industri, termasuk teknologi, pemasaran, dan layanan pelanggan.

Menurut Westheimer dan Kahne (2004), kompetensi kewarganegaraan mencakup tiga dimensi, yaitu pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (dispositions). Pengetahuan berkaitan dengan pemahaman individu tentang sistem politik, hukum, dan kebijakan publik. Keterampilan mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah sosial. Sedangkan sikap berkaitan dengan kesediaan individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan publik, menghargai keragaman budaya, dan bersikap kritis terhadap isu-isu sosial dan politik.

Civic Skill atau keterampilan kewarganegaraan merujuk pada kemampuan individu dalam berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam kehidupan masyarakat dan demokrasi. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk memahami sistem politik, mengambil keputusan yang informasional, berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dengan orang lain, mempengaruhi kebijakan publik, serta menyelesaikan konflik dan masalah sosial. Menurut UNESCO (2015), *Civic Skill* merupakan "kemampuan individu untuk memahami dan berpartisipasi dalam kehidupan politik, sosial, dan ekonomi masyarakat, baik pada tingkat lokal, nasional, maupun global". Keterampilan kewarganegaraan juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk bekerja sama dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda, memiliki toleransi terhadap perbedaan dan menerima keragaman budaya.

Civic Skill atau keterampilan kewarganegaraan merupakan kemampuan yang sangat penting dalam konteks kehidupan sosial dan politik masyarakat. Individu yang memiliki keterampilan ini dapat memainkan peran yang aktif dan konstruktif dalam membangun dan menjaga stabilitas masyarakat, terutama dalam hal-hal yang berkaitan dengan partisipasi publik, kepemimpinan, dan advokasi. Keterampilan kewarganegaraan dikembangkan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. (Kosasih, 2016:65) *Civic Skills* mencakup intelektual skills (keterampilan intelektual) dan participation skills (keterampilan partisipasi). Terdapat 7 Indikator dalam keterampilan intelektual dan 3 Indikator dalam keterampilan partisipasi.

Hasugian (2011) dalam penelitiannya membagi manusia kedalam 6 generasi yaitu (1) *Greatest Generation* adalah generasi yang lahir ketika masa perang dunia ke 2, (2) *the Silent Generation* adalah generasi dengan kelahiran dalam rentang tahun 1925-1942, (3) *baby boomers* adalah generasi dengan kelahiran 1943-1960, (4) Generasi X adalah generasi yang kelahirannya pada periode 1961-1981, (5) Generasi Y atau Millennial dengan rentang kelahiran pada 1982-2002, (6) Generasi Z atau Generasi Digital Natives atau Internet Generation (IGeneration) adalah generasi dengan kelahiran pada 1994-sekarang.

Digital Native Generation merupakan istilah yang dikenalkan oleh Prensky (2001) sebagai definisi dari generasi yang lahir ditengah era digitalisasi atau generasi yang lahir setelah tahun 1980. Lahir ditengah era digitalisasi membuat *Digital Native Generation* berinteraksi dengan media-media digital bahkan sejak masih kecil, seperti internet, komputer, telepon seluler, dan media digital lainnya (Sukirman, 2022). Idealnya, individu yang termasuk kedalam digital native generation memiliki keahlian yang fasih juga dalam menggunakan dan mentransformasikan media digital sebagai media untuk berkarya. Namun pada faktanya, istilah digital native generation tidak benar-benar merepresentasikan generasi yang fasih dalam memanfaatkan media digital, melainkan hanya merepresentasikan generasi yang menjadi konsumen dari media digital sejak masih berada diusia kanak-kanak (Eynon, 2020). Sehingga, meskipun dianggap fasih dalam menggunakan media digital, *digital native generation* juga dapat terkena dampak buruk dari media digital yang mereka gunakan.

Ku & Soulier (2009); Gaith (2010) menemukan bahwa Generasi *digital natives* mempunyai karakteristik sebagai berikut: sangat menikmati berbagai aktivitas berbasis online, misalnya lebih sering menciptakan pertemanan secara daring; sangat cepat dalam menerima informasi, mudah berkolaborasi

secara berjejaring, mencari informasi secara acak, dan karena itu pula generasi ini menyukai informasi berjenis *hypertext*. Dalam mendapatkan informasi, jika memungkinkan generasi ini akan mendapatkan informasi secara instan. Dalam melakukan aktivitas, generasi ini cenderung akan bekerja secara *multitasking* dan parallel dalam kurun waktu yang bersamaan; lebih suka merespon informasi yang visual dinamis dan interaktif. Dan satu hal yang menarik yaitu keinginan agar pendapat mereka dihargai oleh orang lain itu tinggi. Generasi ini pula disebut sebagai *the native gadget* yang lahir ketika zaman digital (Brynko, 2009) artinya generasi yang banyak menggunakan gadget untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Aktivitas mahasiswa kini tidak perlu lagi mencari informasi dari buku melainkan bisa dari sumber manapun salah satunya berasal dari ChatGPT ini. Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan pengamatan dan wawancara serta pengisian angket kepada 100 mahasiswa yang tersebar dalam 8 fakultas di Universitas Pendidikan Indonesia dengan komposisi sebagai berikut :

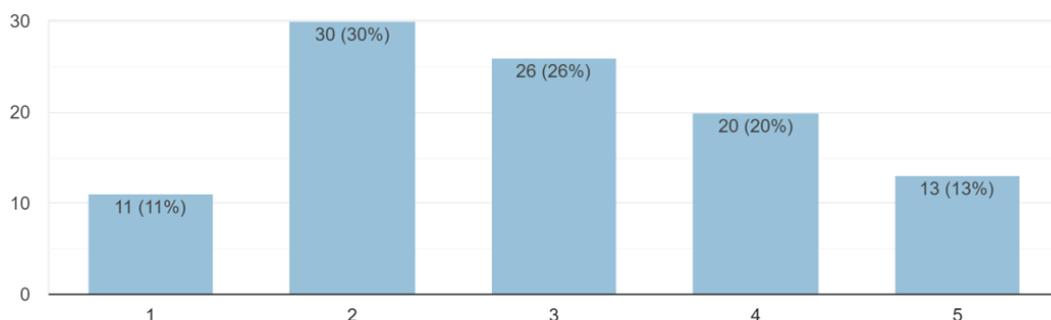
Tabel 1 Data Mahasiswa yang diamati

No	Nama Fakultas	Jumlah Mahasiswa Yang Diamati
1	Fakultas Ilmu Pendidikan	17 Mahasiswa/i
2	Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra	16 Mahasiswa/i
3	Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis	9 Mahasiswa/i
4	Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	15 Mahasiswa/i
5	Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	11 Mahasiswa/i
6	Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan	10 Mahasiswa/i
7	Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	15 Mahasiswa/i
8	Fakultas Pendidikan Seni dan Desain	7 Mahasiswa/i
Jumlah		100 mahasiswa/i

Dengan kriteria yaitu dimana Mahasiswa/I aktif berumur 18-24 Tahun, berasal dari 8 fakultas yang ada di universitas Pendidikan Indonesia. Sering menggunakan perangkat telepon pintar. Menggunakan ChatGPT untuk keperluan apapun dalam kurun waktu 1 bulan terakhir. Kemudian dilakukan pengisian angket oleh 100 Mahasiswa/I dengan mengisi 35 Pertanyaan yang merepresentasikan jawaban dari penelitian ini. Hasil dari angket tersebut adalah sebagai berikut:

Seberapa sering kamu mengekspresikan pendapatmu tentang isu sosial-politik melalui media sosial atau blog pribadi?

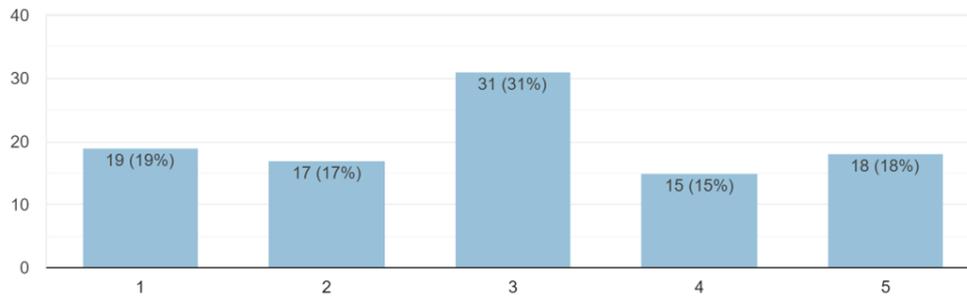
100 jawaban



Gambar 1 Diagram Jawaban Seberapa Sering Mengekspresikan Pendapatmu Tentang Isu Sosial-Politik Melalui Media Sosial Atau Blog Pribadi

Diagram diatas mempertanyakan seberapa sering mahasiswa/I untuk mengekspresikan pendapatmu tentang isu sosial-politik melalui media sosial, sebab ini merupakan salah satu indikator dari *civics skill* yaitu *participation skill*. dari diatas bahwa sebanyak 59% mahasiswa/I menyatakan sering melakukan hal yang demikian.

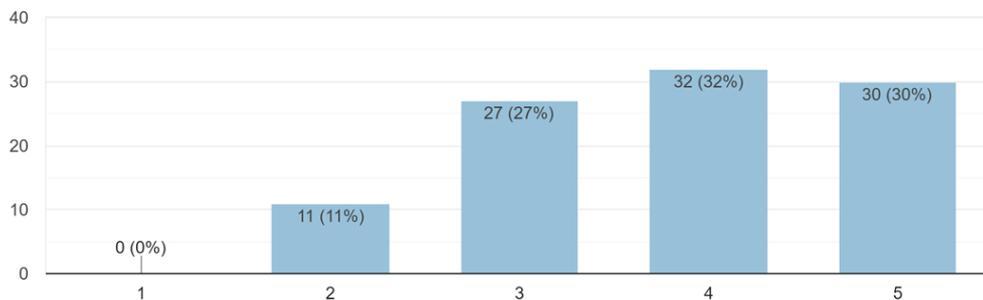
Seberapa besar peran ChatGPT dalam memperkuat partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi?
100 jawaban



Gambar 2 Diagram Jawaban Seberapa Besar Peran Chatgpt Dalam Memperkuat Partisipasi Masyarakat Dalam Proses Demokrasi

Diagram tersebut membantu penulis untuk mencari seberapa besar peran ChatGPT yang dirasakan mahasiswa/I dalam memperkuat partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi. Sebanyak 64 responden menjawab sangat berperan dan merasakan dampak nyatanya.

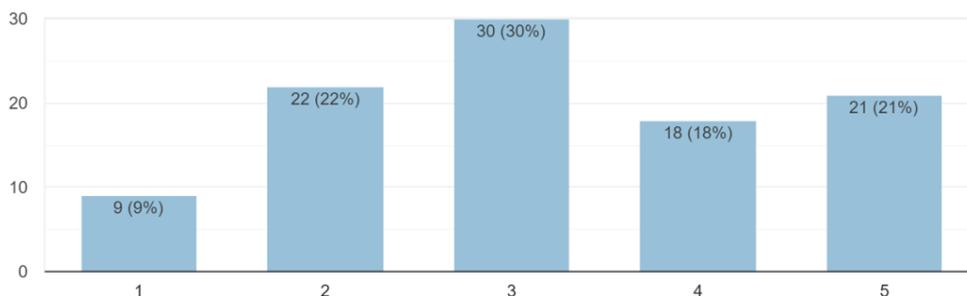
Seberapa penting menurutmu memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan publik?
100 jawaban



Gambar 3 Diagram Jawaban Seberapa Penting Menurutmu Memiliki Kemampuan Untuk Berpartisipasi Dalam Kegiatan Publik

Diagram diatas untuk mengukur sejauh mana responden menilai bahwa penting untuk memiliki kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan politik. Kembali saya singgung bahwa ini merupakan salah satu poin utama dari *participation skill*. data dipenuhi oleh responden yang memilih opsi sangat penting dan tidak ada yang memilih sangat tidak penting. Dalam hal ini bis akita tafsirkan bahwa semua responden menilai memiliki kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan politik sangat penting.

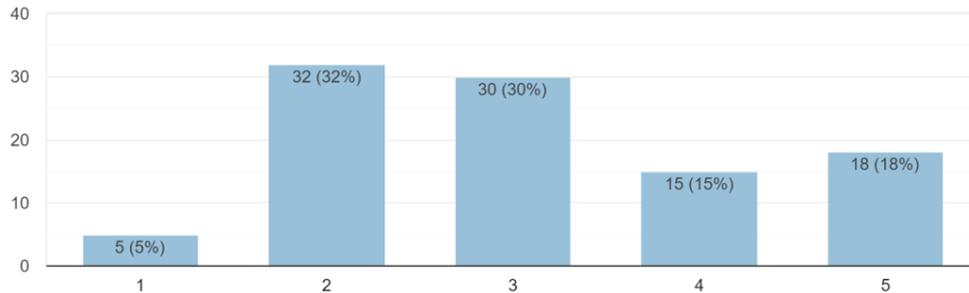
Seberapa sering kamu menggunakan media sosial untuk membagikan pendapatmu tentang isu sosial-politik?
100 jawaban



Gambar 4 Diagram Jawaban Seberapa Sering Kamu Menggunakan Media Sosial Untuk Membagikan Pendapatmu Tentang Isu Sosial-Politik

Diagram diatas mencoba mencari seberapa jauh responden menggunakan media sosial untuk membagikan pendapatmu tentang isu sosial-politik. Kemudian responden menjawab lebih dari 69 Responden menjawab sangat sering dengan skala 3,4, dan 5. Itu memberikan penjelasan bahwa responden tidak dibatasi oleh ruang dan waktu untuk membagikan pendapatnya dimanapun yang responden kehendaki.

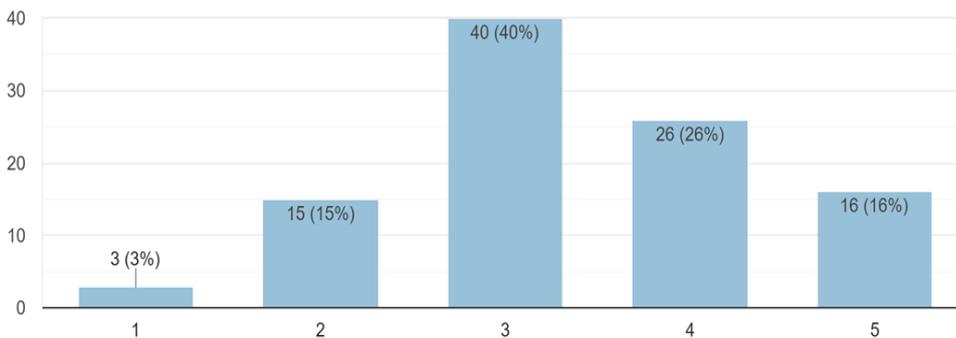
Seberapa sering kamu terlibat dalam kegiatan publik seperti debat atau diskusi tentang isu sosial-politik?
100 jawaban



Gambar 5 Diagram Jawaban seberapa sering kamu terlibat dalam kegiatan public seperti debat atau diskusi tentang isu sosial-politik

Diagram tersebut berusaha mencari seberapa sering responden terlibat dalam kegiatan publik seperti debat dan diskusi tentang isu sosial-politik. Sebanyak 63 responden melabeli diri sendiri sering terlibat dalam kegiatan public seperti debat atau diskusi. Ini menjelaskan memang kegiatan publik berupa debat atau diskusi masih diminati dan dilakukan walaupun oleh *digital native generation*.

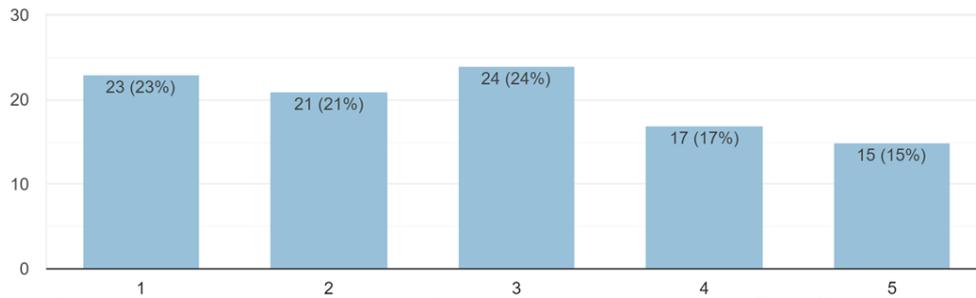
Seberapa banyak kamu mengetahui tentang proses politik di Indonesia?
100 jawaban



Gambar 6 Diagram Jawaban seberapa banyak kamu mengetahui tentang proses politik di Indonesia

Diagram diatas berusaha mencari seberapa jauh responden mengetahui proses politik di Indonesia, dan dari angket tersebut didapatkan hasil cukup memuaskan sebanyak 82 orang menjawab sangat mengetahui dengan skala 3,4, dan 5. Bisa di tafsirkan responden sangat mengikuti dengan baik proses politik di Indonesia baik tentang pemilihan umum atau sebagainya.

Seberapa sering kamu menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi tentang isu sosial-politik?
100 jawaban



Gambar 7 Diagram Jawaban seberapa sering kamu menggunakan ChatGPT untuk mencari sumber informasi tentang isu sosial-politik

Diagram diatas mencoba mencari seberapa sering responden menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi tentang isu sosial-politik. Sebanyak 56 responden memilih opsi sangat sering namun sebanyak 23 responden memilih opsi sangat jarang dengan asumsi pernah. Ini dapat ditafsirkan *digital native generation* lebih banyak menggunakan ChatGPT buatan OpenAI daripada menggunakan metode konvensional seperti televisi atau radio dalam mencari sumber informasi tentang isu sosial-politik

The National Standards for Civics and Government dan The Civics Framework for 1988 National Assesment of Educational Progress (NAEP) menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis meliputi keterampilan mengidentifikasi, menggambarkan/mendeskripsikan, menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, menentukan, dan memertahankan pendapat yang berkenaan dengan masalah-masalah public. Sedangkan keterampilan partisipasi meliputi keterampilan berinteraksi, memantau, dan memengaruhi.

Dalam dimensi *Civics Skills* ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berperan serta secara efektif dalam masyarakat, pengalaman berperan serta yang dirancang untuk memperkuat kesadaran berkemampuan dan berprestasi unggul dari peserta didik, dan mengembangkan pengertian tentang pentingnya peran serta aktif warga negara. Untuk dapat berperan aktif tersebut, diperlukan pengetahuan konsep fundamental, sejarah, isu dan peristiwa actual, dan fakta yang berkaitan dengan substansi dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan itu secara kontekstual, dan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan watak dari warga negara. (Quigley, dkk. 1991:39)

Dari hasil pengamatan diatas peneliti membagi pertanyaan kedalam dua sub jawaban yaitu untuk keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi. Untuk keterampilan intelektual ditemukan sebagai berikut:

- Ditemukan sebanyak 63% Mahasiswa/I sering terlibat dalam kegiatan public bersifat debat atau diskusi.
- Ditemukan sebanyak 90% Mahasiswa/I mendapatkan informasi dari sumber online, termasuk ChatGPT
- Ditemukan sebanyak 73% Mahasiswa/I dapat memahami jawaban dari ChatGPT
- Ditemukan sebanyak 59% Mahasiswa/i mampu mengekspresikan tentang isu sosial politik melalui media sosial atau blog pribadi
- Ditemukan sebanyak 56% Mahasiswa/I menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi tentang isu sosial politik.

Untuk segmen keterampilan partisipasi ditemukan sebagai berikut:

- Ditemukan sebanyak 84% Mahasiswa/I Percaya diri menyampaikan pendapat di depan umum.
- Ditemukan sebanyak 89% Mahasiswa/I memiliki kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan publik
- Ditemukan sebanyak 83% Mahasiswa/I terlibat dalam kegiatan sosial dan politik di masyarakat
- Ditemukan sebanyak 73% Mahasiswa/I dapat memahami jawaban dari ChatGPT
- Ditemukan sebanyak 64% Mahasiswa/I ChatGPT memperkuat partisipasi masyaralat dalam proses demokrasi
- Ditemukan sebanyak 69% Mahasiswa/I menggunakan media sosial untuk membagikan pendapatmu tentang isu sosial-politik.

Dengan demikian dalam hal ini sebenarnya Fenomena ChatGPT: Peningkatan *Civic Skill* Digital Native Generation terbukti apabila digunakan secara bijak sesuai dengan etika Pendidikan dan sosial serta tidak berlebihan sehingga menyimpang dari berbagai hal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terkadang suatu fenomena dapat membawa perubahan. Sama halnya dengan Fenomena ChatGPT: Peningkatan *Civic Skill* Digital Native Generation dapat membawa perubahan dan dalam artikel ini dijelaskan dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik yaitu dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan. Keterampilan kewarganegaraan memiliki dua indikator yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi. Dalam artikel ini ditemukan fakta dan data yang dianalisis kemudian menghasilkan jawaban bahwa ChatGPT cukup dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan yang lebih dikhususkan pada keterampilan intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, V., & Aini, Q. (2013). Kecerdasan Buatan. Halaman Moeka Publishing. Jakarta Barat
- Brynko, B. (2009). NFAIS: Greeting the barbarians at the gate. *Information Today*, 26-29
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Antologi UPI*, 8, 1-9.
- Eynon, R. 2020. *The myth of the digital native: Why it persists and the harm it inflicts. Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*, Edisi Ke-1, OECD Publishing
- Ghaith, G. (2010). An exploratory study of the achievement of the twenty-first century skills in higher education. *Education & Training*, 52 (6/7), 489-498.
- Hasugian J. (2011). Perpustakaan digital dan digital natives. Disampaikan pada Seminar dan Workshop Nasional Pemberdayaan Repositori. 1 Desember 2011. Medan: Universitas Nommensen
- Kosasih, K. (2017). Peranan Organisasi Kemahasiswaan Dalam Pengembangan *Civic Skills* Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 188-198.
- Ku, D.T., & Soulier, J.S. (2009). Effects of learning goals on learning performance of fielddependent and field-independent late adolescent in a hypertext environment. *Adolescence*, 44, 651-664.
- Misnawati, M. (2023, April). ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 2, No. 1, pp. 54-67).
- Noor-Ul-Amin, S. (2013). An effective use of ICT for education and learning by drawing on worldwide knowledge, research, and experience. *ICT as a Change Agent for Education. India: Department of Education, University of Kashmir*, 1, 13.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49-58.
- Sukirman, S. 2017. Peningkatan atmosfer belajar siswa generasi digital native melalui pembelajaran berbasis game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*. Surakarta, Indonesia. 345-351
- UNESCO. (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233164>
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237-269. <https://www.jstor.org/stable/3699454>