

AI Report

We predict this text is

Human Generated

AI Probability

0%

This number is the probability that the document is AI generated, not a percentage of AI text in the document.

Plagiarism



The plagiarism scan was not run for this document. Go to gptzero.me to check for plagiarism.

Pendahuluan - 5/16/2025

ERDIN NURHIDAYAT 237006063

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya dan tradisi, termasuk keanekaragaman dalam bahasa dan aksara. Tercatat ada 718 bahasa daerah yang teridentifikasi dari total 2.560 daerah pengamatan, menunjukkan bahwa keragaman geografis, sosial, dan budaya di Indonesia menciptakan variasi penggunaan bahasa sebagai suatu fenomena yang tidak dapat dihindari [1]. Salah satunya adalah bahasa dan aksara Sunda yang digunakan oleh mayoritas masyarakat di Jawa Barat. Aksara Sunda memiliki keunikan serta nilai seni dalam penulisannya yang akan menjadi warisan budaya yang penting untuk dijaga. Berdasarkan data dari BPS pada tahun 2020, bahasa Sunda menempati posisi kedua sebagai bahasa daerah yang memiliki jumlah penutur terbanyak, dengan sekitar 34 juta orang yang menggunakannya [2]. Upaya pemerintah dalam melestarikan bahasa dan aksara Sunda yaitu dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan, sehingga diharapkan keberadaan bahasa dan aksara Sunda dapat terus terjaga dan tidak hilang dari peradaban bangsa Indonesia [3]. Pembelajaran bahasa dan aksara Sunda sebagai muatan lokal di Jawa Barat didasarkan pada Pergub No. 25 Tahun 2007 dan Pergub No. 69 Tahun 2013, yang mendorong seluruh satuan pendidikan menjalankan pembelajaran bahasa daerah guna melestarikan agar tidak punah [4]. Namun, pembelajaran bahasa dan aksara Sunda di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa di antaranya adalah metode pengajaran yang kurang efektif, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta kesulitan yang dialami siswa dalam menghafal bentuk huruf dan menggunakan rarangkén. Akibatnya, siswa cenderung bersikap pasif, mudah bosan, dan memiliki capaian belajar di bawah standar dalam keterampilan menulis aksara Sunda. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [5]. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi menjadi solusi potensial untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.

Teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat di berbagai sektor khususnya di sektor pendidikan, hal ini bisa menjadi solusi dan inovasi terhadap permasalahan di bidang pendidikan [6]. Perkembangan teknologi menjadi salah satu pendorong utama dalam evolusi dunia pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, melainkan juga mengedepankan pengembangan kreativitas serta pendekatan yang lebih inklusif. Salah satu aspek penting dalam upaya ini adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menye-

nangkan dan mudah dipahami [7]. Metode yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut yaitu melalui penerapan gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme game dalam konteks non-game dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja pengguna. Metode ini semakin populer dan telah diterapkan di berbagai bidang dalam beberapa tahun terakhir karena mampu menjadikan aktivitas lebih menarik dan produktif [8]. Menyertakan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa melalui visual menarik, akses fleksibel, serta sistem skor, level, dan poin yang memantau kemajuan mereka [9]. Pembelajaran dengan metode gamifikasi dapat diimplementasikan melalui pemanfaatan platform daring. Kehadiran platform ini menawarkan solusi untuk mengatasi tantangan keterbatasan sumber daya dalam pembelajaran bahasa daerah. Melalui penggunaan platform daring, siapa saja-baik pelajar, guru, atau masyarakat umum dapat mengakses materi pembelajaran tanpa tanpa terhalang waktu dan tempat [10].

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan pendekatan berbasis gamifikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dan aksara Sunda. Sejumlah penelitian, seperti yang dilakukan pada [11] dan [12], memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) berbasis mobile dengan metode marker-based tracking. Pendekatan ini memungkinkan pengguna melihat bentuk aksara secara langsung dalam visual yang interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Selain itu, terdapat pula pengembangan aplikasi pembelajaran yang dikemas seperti kuis, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian [13]-[16]. Beberapa penelitian lainnya berfokus pada pengenalan aksara Sunda, seperti pada [17] dan [18]. Konsep maze (labirin) juga diterapkan, seperti pada penelitian [19], di mana pengguna harus menjawab pertanyaan terkait aksara Sunda untuk dapat keluar dari labirin. Berdasarkan literatur-literatur tersebut yang memiliki topik sejalan, penulis terdorong untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pembelajaran bahasa dan aksara Sunda dengan pendekatan gamifikasi. Rencana ini juga akan memperkuat kontribusi dengan mengacu pada literatur gamifikasi sebelumnya, seperti pada [20]-[22], yang masing-masing membahas tentang penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar, perspektif connectivism dalam pembelajaran modern, serta efektivitas gamifikasi dalam konteks pendidikan formal dan non-formal.

● Sentences that are likely AI-generated.

FAQs

What is GPTZero?

GPTZero is the leading AI detector for checking whether a document was written by a large language model such as ChatGPT. GPTZero detects AI on sentence, paragraph, and document level. Our model was trained on a large, diverse corpus of human-written and AI-generated text, with a focus on English prose. To date, GPTZero has served over 2.5 million users around the world, and works with over 100 organizations in education, hiring, publishing, legal, and more.

When should I use GPTZero?

Our users have seen the use of AI-generated text proliferate into education, certification, hiring and recruitment, social writing platforms, disinformation, and beyond. We've created GPTZero as a tool to highlight the possible use of AI in writing text. In particular, we focus on classifying AI use in prose. Overall, our classifier is intended to be used to flag situations in which a conversation can be started (for example, between educators and students) to drive further inquiry and spread awareness of the risks of using AI in written work.

Does GPTZero only detect ChatGPT outputs?

No, GPTZero works robustly across a range of AI language models, including but not limited to ChatGPT, GPT-4, GPT-3, GPT-2, LLaMA, and AI services based on those models.

What are the limitations of the classifier?

The nature of AI-generated content is changing constantly. As such, these results should not be used to punish students. We recommend educators to use our behind-the-scenes [Writing Reports](#) as part of a holistic assessment of student work. There always exist edge cases with both instances where AI is classified as human, and human is classified as AI. Instead, we recommend educators take approaches that give students the opportunity to demonstrate their understanding in a controlled environment and craft assignments that cannot be solved with AI. Our classifier is not trained to identify AI-generated text after it has been heavily modified after generation (although we estimate this is a minority of the uses for AI-generation at the moment). Currently, our classifier can sometimes flag other machine-generated or highly procedural text as AI-generated, and as such, should be used on more descriptive portions of text.

I'm an educator who has found AI-generated text by my students. What do I do?

Firstly, at GPTZero, we don't believe that any AI detector is perfect. There always exist edge cases with both instances where AI is classified as human, and human is classified as AI. Nonetheless, we recommend that educators can do the following when they get a positive detection: Ask students to demonstrate their understanding in a controlled environment, whether that is through an in-person assessment, or through an editor that can track their edit history (for instance, using our [Writing Reports](#) through Google Docs). Check out our list of [several recommendations](#) on types of assignments that are difficult to solve with AI.

Ask the student if they can produce artifacts of their writing process, whether it is drafts, revision histories, or brainstorming notes. For example, if the editor they used to write the text has an edit history (such as Google Docs), and it was typed out with several edits over a reasonable period of time, it is likely the student work is authentic. You can use GPTZero's Writing Reports to replay the student's writing process, and view signals that indicate the authenticity of the work.

See if there is a history of AI-generated text in the student's work. We recommend looking for a long-term pattern of AI use, as opposed to a single instance, in order to determine whether the student is using AI.