

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP
KUALITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI TEKNOLOGI
INFORMASI**

TUGAS AKHIR

Diajukan oleh :

HABIBUDDIN

190705051

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Teknologi Informasi



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2026 M / 1447 H

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI TEKNOLOGI INFORMASI

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana
pada Prodi Teknologi Informasi

Oleh:

HABIBUDDIN
NIM. 190705051

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

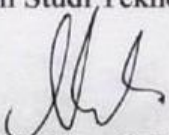
Pembimbing I,

Pembimbing II,


Khairan AR, M.Kom
NIP. 198604082014031001


Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M
NIP. 198301042014031002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi


Malahayati, M.T
NIP. 198301272015032003

LEMBARAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP
KUALITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI TEKNOLOGI
INFORMASI**

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir/Skripsi
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu/Prodi Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Senin, 23 Februari 2026 M
1 Ramadhan 1447 H

di Darussalam, Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir/Skripsi:

Ketua,

Khaifan AR, M.Kom
NIP. 19867042014031001

Sekretaris,

Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M
NIP. 198301042014031002

Penguji I,

Ridha Ilahi, M.T
NIP. 19790532014031001

Penguji II,

Malahayati, M.T
NIP. 198301272015032003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Prof. Dr. Ir. M. Dirhamsyah, M.P., IPU
NIP.196210021988111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habibuddin
NIM : 190705051
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Analisis Dampak Penggunaan Chatgpt Terhadap Kualitas Pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir/skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin saya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, Februari 2026



ABSTRAK

Nama : Habibuddin
NIM : 190705051
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul : **Analisis Dampak Penggunaan Chatgpt Terhadap Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Prodi Teknologi Informasi**
Tanggal Sidang : 23 Februari 2026
Jumlah Halaman : 67
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom
Pembimbing II : Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi. Perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam memperoleh informasi, memahami materi perkuliahan, serta membantu penyelesaian tugas akademik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan ChatGPT mempengaruhi kualitas pembelajaran mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 84 mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel penggunaan ChatGPT (X) terhadap kualitas pembelajaran (Y).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa dengan nilai t hitung 12,478 lebih besar dari t tabel 1,989 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi menunjukkan kontribusi sebesar 65,5%.

Kata kunci: ChatGPT, kecerdasan buatan, kualitas pembelajaran, mahasiswa.

ABSTRACT

Name : Habibuddin
Student ID : 190705051
Department : Teknologi Informasi
Title : ***Analysis of the Impact of Using ChatGPT on the Quality of Learning for Information Technology Study Program Students***
Date : 23th of February, 2026
Number of pages : 67
Supervisor I : Khairan AR, M.Kom
Supervisor II : Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M

This study aims to analyze the effect of ChatGPT usage on the learning quality of students in the Information Technology Study Program. The development of artificial intelligence technology, especially ChatGPT, provides convenience for students in accessing information, understanding course materials, and completing academic assignments. Therefore, this study was conducted to determine the extent to which the use of ChatGPT influences students' learning quality.

This research employed a quantitative method with a survey approach. Data were collected through questionnaires distributed to 84 students of the Information Technology Study Program. Data analysis was conducted using validity tests, reliability tests, and simple linear regression analysis to examine the relationship between ChatGPT usage (X) and learning quality (Y).

The results indicate that ChatGPT usage has a positive and significant effect on students' learning quality. The t-test shows a calculated value of 12.478 which is greater than the t-table value of 1.989 with a significance level of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination shows a contribution of 65.5%.

Keywords: *ChatGPT, artificial intelligence, learning quality, students.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul " **Analisis Dampak Penggunaan ChatGpt Terhadap Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Prodi Teknologi Informasi** ". Shalawat dan salam senantiasa kita kirimkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Ibunda Marhamah dan keluarga tercinta yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Abang Dedy sumiadi, yang telah banyak membantu dan membiayai penulis serta memberikan tempat tinggal untuk penulis selama masa perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU. Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Malahayati, M.T selaku Ketua Prodi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknolgi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Bapak Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M sebagai Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
6. Bapak Khairan AR, M.Kom, selaku pembimbing 1 dan bapak Dr. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Ibu Cut Ida Rahmadiana, S.Si selaku Staff Prodi Teknologi Informasi yang senantiasa membantu penulis dalam pemberkasan administrasi.
8. Ucapan terima kasih juga kepada kawan-kawan angkatan 2019 khususnya kepada grup bagi-bagi loker yang telah banyak membantu memberikan masukan dan motivasi.
9. Terima kasih juga penulis haturkan untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Banda Aceh, 23 februari 2026

Penulis

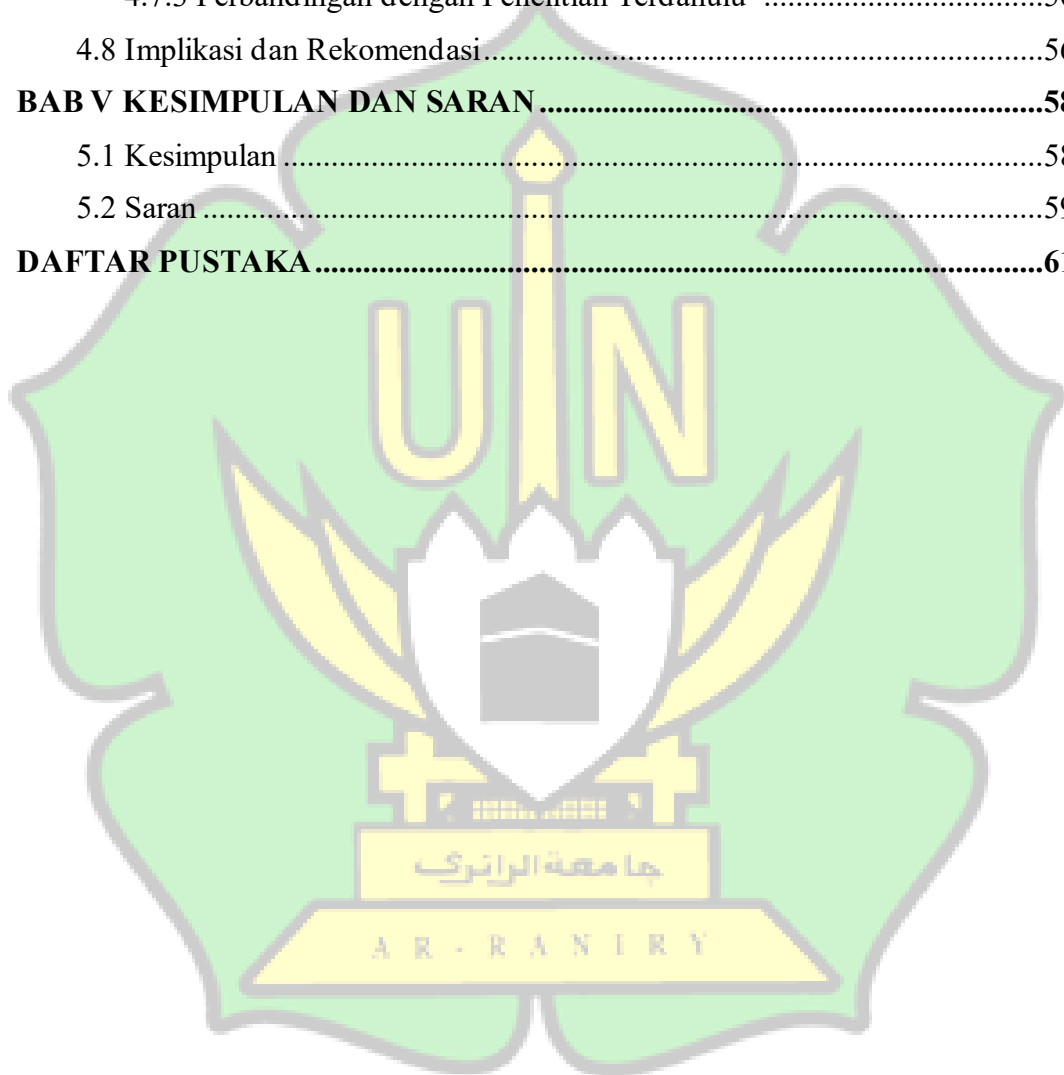
Habibuddin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Konsep dasar pembelajaran berbasis teknologi	4
2.1.1 Definisi pembelajaran berbasis teknologi.....	4
2.1.2 Teknologi dalam Pembelajaran di Pendidikan Tinggi.....	4
2.2 Artificial Intelligence (AI) dalam Dunia Pendidikan	5
2.2.1 Konsep Dasar Artificial Intelligence (AI)	5
2.2.2 Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran	6
2.3 ChatGPT	7
2.3.1 Definisi dan Konsep Dasar ChatGpt.....	7
2.3.2 Sejarah dan Perkembangan ChatGPT.....	8
2.3.3 Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran	9
2.4 Etika Penggunaan ChatGPT	10
2.5 Kualitas Pembelajaran	11
2.5.1 Definisi Kualitas Pembelajaran	11
2.5.2 Peningkatan Kualitas Pembelajaran	12
2.5.3 Indikator Kualitas Pembelajaran	13
2.6 Dampak ChatGPT Terhadap Kualitas Pembelajaran	13
2.7 Penelitian Terdahulu	16

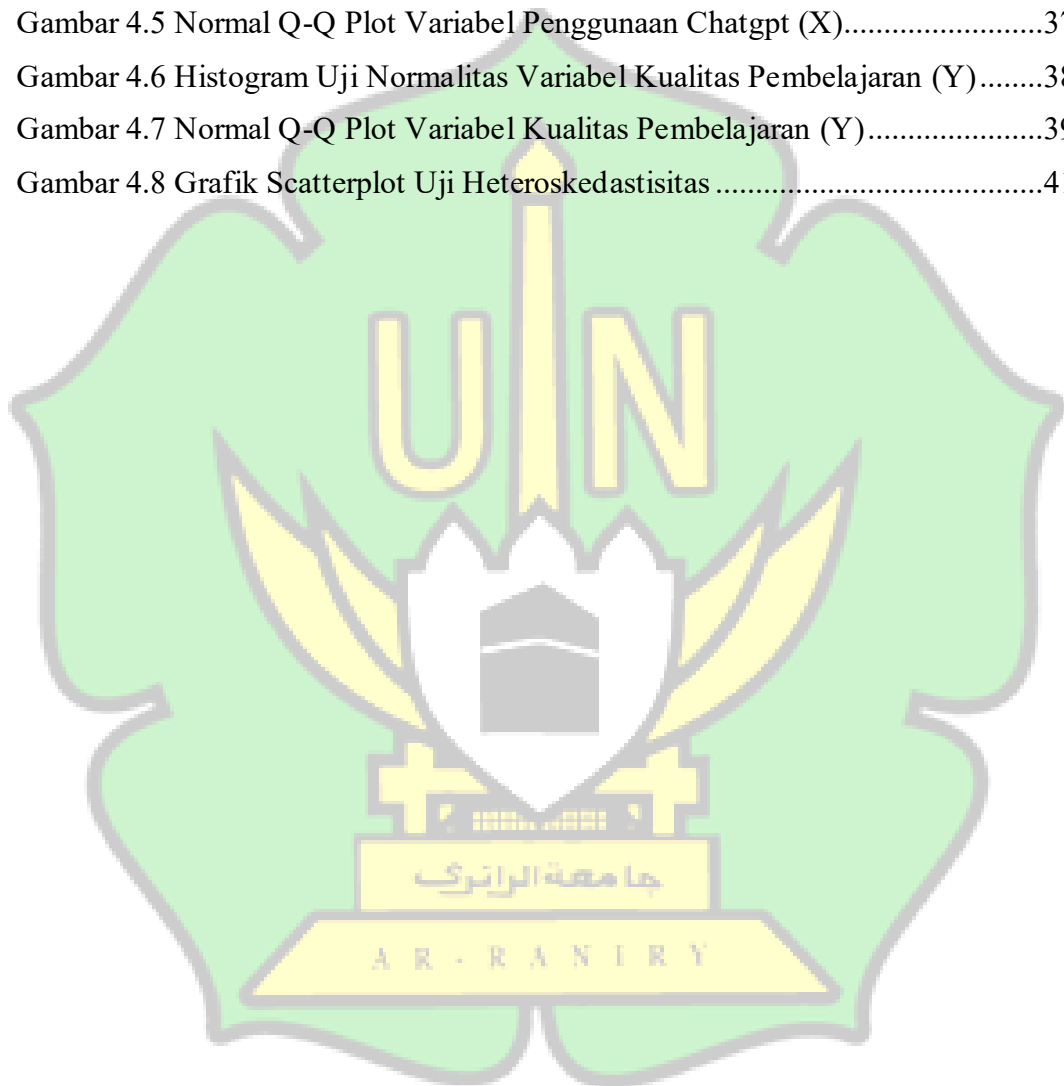
2.8 Kerangka Pemikiran	17
2.9 Hipotesis Sementara	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Tahapan Penelitian.....	19
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian	20
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	21
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.4.1 Populasi Penelitian.....	21
3.4.2 Sampel Penelitian	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6 Instrumen Penelitian	23
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	24
3.7.1 Uji Validitas.....	24
3.7.2 Uji Reabilitas	25
3.8 Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Deskripsi Data Responden.....	28
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	28
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	30
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Semester Saat Ini.....	31
4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	31
4.2.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan ChatGPT (X)	32
4.2.2 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)	33
4.2.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	34
4.3 Uji Asumsi Klasik.....	35
4.3.1 Uji Normalitas	35
4.3.2 Uji heteroskedastisitas	40
4.4 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	42
4.4.1 Pembentukan Persamaan Regresi	44
4.4.2 Interpretasi Kekuatan Hubungan (Standardized Beta)	45
4.4.3 Kelayakan Model Regresi.....	45
4.5 Pengujian Hipotesis (Uji Signifikansi)	45
4.5.1 Uji Signifikansi Parsial (Uji t)	46
4.5.2 Uji Signifikansi Stimulan (Uji F)	46

4.5.3 Analisis Dampak Signifikansi	47
4.6 Analisis Koefisien Determinasi (R^2).....	47
4.6.1 Interpretasi Nilai R Square	48
4.6.2 Analisis Kontribusi Variabel	48
4.7 Pembahasan	48
4.7.1 Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Kualitas Pembelajaran ..	49
4.7.2 Analisis Kontribusi melalui Koefisien Determinasi (R^2)	50
4.7.3 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	50
4.8 Implikasi dan Rekomendasi.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61



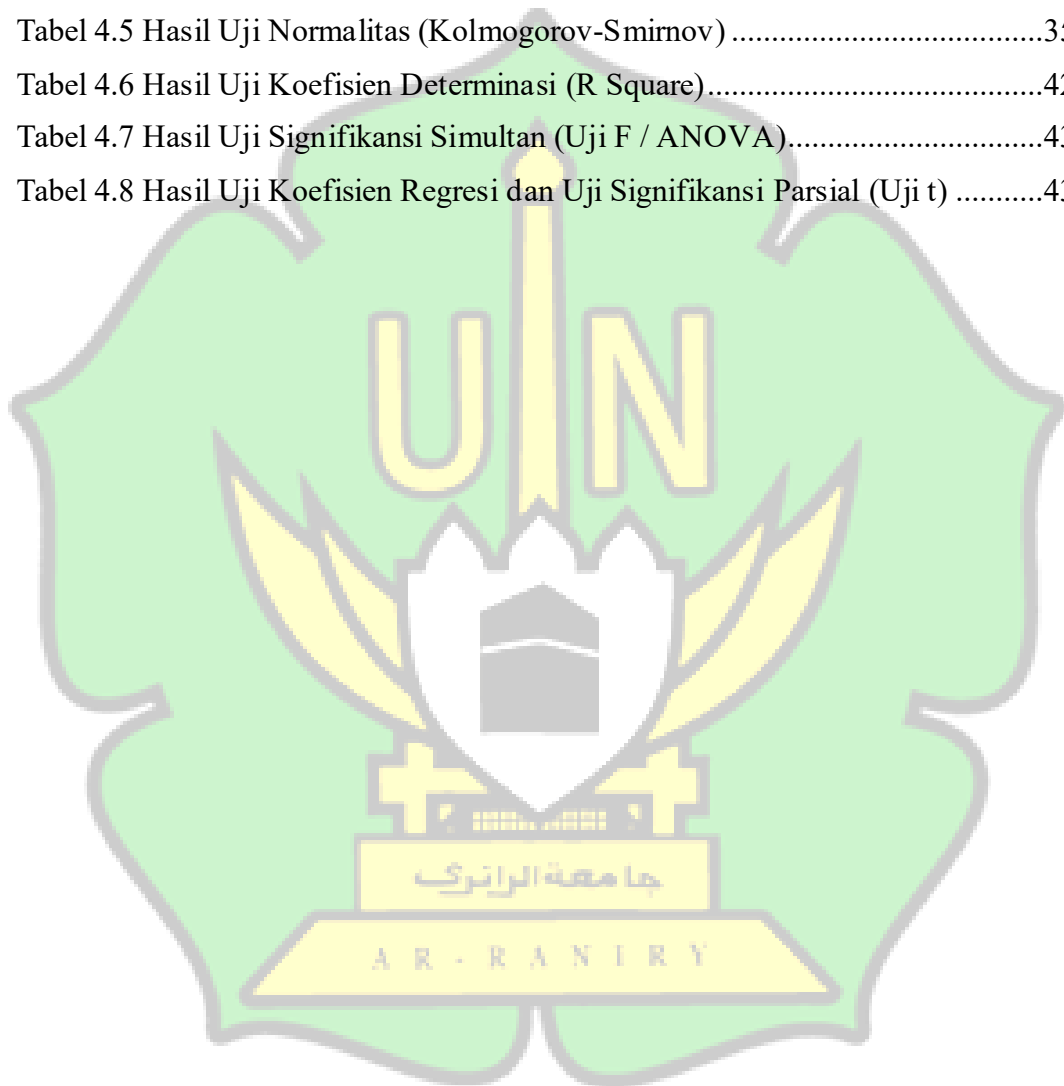
DARTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart Kerangka Pemikiran Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	29
Gambar 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	30
Gambar 4.3 karakteristik Responden Berdasarkan Semester Saat Ini.....	31
Gambar 4.4 Histogram Uji Normalitas Variabel Penggunaan Chatgpt (X).....	36
Gambar 4.5 Normal Q-Q Plot Variabel Penggunaan Chatgpt (X).....	37
Gambar 4.6 Histogram Uji Normalitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y).....	38
Gambar 4.7 Normal Q-Q Plot Variabel Kualitas Pembelajaran (Y).....	39
Gambar 4.8 Grafik Scatterplot Uji Heteroskedastisitas.....	41



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan angkatan.....	29
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan ChatGPT (X).....	32
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)	33
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	35
Tabel 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R Square).....	42
Tabel 4.7 Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji F / ANOVA).....	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Koefisien Regresi dan Uji Signifikansi Parsial (Uji t)	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....65



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam sektor pendidikan. Saat ini AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu informasi, tetapi juga hadir sebagai mitra belajar yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan AI yang paling menonjol adalah chatbot berbasis model bahasa besar (*Large Language Model/LLM*) seperti ChatGPT yang mampu memahami, mengolah, serta menghasilkan informasi secara interaktif layaknya komunikasi manusia.

ChatGPT adalah sistem berbasis kecerdasan buatan yang dibangun menggunakan arsitektur Transformer, tepatnya Generative Pre-trained Transformer (GPT). Dikembangkan oleh OpenAI, teknologi ini dirancang agar dapat memahami serta menyusun teks yang menyerupai penggunaan bahasa manusia. Dengan memanfaatkan teknik deep learning dan natural language processing (NLP), ChatGPT mampu memproses data teks dalam jumlah besar dan memberikan respons yang relevan terhadap berbagai pertanyaan pengguna (Risnina et al., 2023).

ChatGPT memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa dengan menyediakan akses cepat terhadap informasi dan penjelasan yang komprehensif. Mahasiswa dapat menggunakannya sebagai tutor pribadi yang siap membantu kapan saja, sehingga mempercepat pemahaman terhadap materi perkuliahan. Selain itu, ChatGPT dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui diskusi interaktif dan simulasi berbasis teks (Febrianty et al., 2025).

Di balik berbagai manfaatnya, penggunaan ChatGPT secara berlebihan berpotensi menurunkan kemampuan berpikir analitis dan kreativitas mahasiswa. Jika mahasiswa hanya mengandalkan jawaban yang diberikan tanpa melakukan verifikasi lebih lanjut atau berpikir secara mendalam, maka mereka dapat kehilangan keterampilan dalam menyusun argumen yang logis dan kritis. Oleh

sebab itu, penting dilakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan ChatGPT dapat mendukung atau bahkan menghambat efektivitas proses pembelajaran mahasiswa ((Manurung et al., 2021).

Dampak teknologi baru dan kemajuan AI terhadap pengembangan dan kinerja model Bahasa yang digunakan dalam pendidikan, seperti Chat GPT sangatlah signifikan, dan potensi kolaborasi antar disiplin sangat besar. Dengan memanfaatkan kemajuan ini dan berkolaborasi lintas disiplin ilmu, dapat terus mendorong inovasi di bidang pemodelan bahasa dan membuka kemungkinan baru untuk penerapan di berbagai industri dan konteks terutama dalam bidang pendidikan. ChatGPT, dapat bermanfaat bagi penelitian ilmiah sebagai alat revolusioner dan dapat mendorong perkembangan teknologi terutama dalam sektor pendidikan(Muhamad et al., 2024).

Kualitas pembelajaran mencerminkan efektivitas suatu sistem pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa indikator kualitas pembelajaran meliputi pemahaman konsep, keterlibatan mahasiswa dalam diskusi, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Pembelajaran yang berkualitas dapat mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat secara aktif, memperluas pengetahuan mereka, serta meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan persoalan yang rumit. Faktor-faktor seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, serta ketersediaan sumber daya pendidikan turut berperan dalam menentukan kualitas pembelajaran (James et al.,2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah menganalisis dampak penggunaan ChatGPT dalam pendidikan tinggi. Penelitian oleh (Widjaya et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dapat membantu mahasiswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Namun, studi ini juga mencatat bahwa penggunaan ChatGPT dapat menurunkan keterampilan berpikir kritis jika mahasiswa tidak melakukan analisis lebih lanjut terhadap jawaban yang diberikan.

Penelitian lainnya yang dipublikasikan oleh (Febrianty et al.,2025) menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan ChatGPT dalam pembelajaran lebih cepat memahami konsep yang kompleks dibandingkan dengan metode

pembelajaran konvensional. Namun, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya regulasi penggunaan ChatGPT agar tidak menggantikan peran analisis dan refleksi mahasiswa dalam proses belajar.

Penelitian oleh (Rahayu & Desriyeni,2024) menunjukkan bahwa mahasiswa Teknik Informatika Universitas Negeri Padang menerima penggunaan ChatGPT secara positif, khususnya dalam hal kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya. Namun demikian, penelitian tersebut juga mengungkap potensi dampak negatif, seperti ketergantungan serta berkurangnya kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis. Oleh sebab itu, dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi sejauh mana pemanfaatan ChatGPT memengaruhi kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh..

Kajian ini didesain sebagai penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa. Metode analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana untuk melihat pengaruh penggunaan ChatGPT dan kualitas pembelajaran. Diharapkan, penelitian ini mampu menghasilkan rekomendasi strategis mengenai pemanfaatan AI yang optimal di dunia pendidikan tinggi

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana dampak penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa prodi teknologi informasi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Menganalisis dan menjelaskan bagaimana pengaruh serta dampak yang ditimbulkan dari penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Teoretis: Menambah literatur mengenai penggunaan AI dalam pendidikan.
- 2) Praktis: Memberikan rekomendasi untuk penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep dasar pembelajaran berbasis teknologi

2.1.1 Definisi pembelajaran berbasis teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan dalam proses belajar-mengajar yang memanfaatkan berbagai bentuk teknologi digital untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan aksesibilitas belajar. Teknologi yang dimaksud dapat mencakup perangkat keras seperti komputer, tablet, dan smartphone, perangkat lunak aplikasi pembelajaran, learning management system (LMS), serta jaringan internet untuk mengakses informasi dan sumber daya belajar secara online (Rahkman et al., 2023).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan dua keuntungan utama: pertama, mengakselerasi transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik, dan kedua, memfasilitasi lingkungan belajar yang adaptif dan partisipatif. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan teknis siswa, sehingga mereka memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan di era digital (Nurchaili, 2010).

2.1.2 Teknologi dalam Pembelajaran di Pendidikan Tinggi

Peran teknologi dalam mentransformasi pendidikan tinggi sangatlah signifikan, terutama dalam hal peningkatan aksesibilitas dan fleksibilitas. Melalui pemanfaatan learning management system (LMS) seperti Google Classroom dan Moodle, mahasiswa kini memiliki keleluasaan untuk mengakses materi perkuliahan tanpa terikat batasan waktu maupun lokasi. Kemudahan ini menjadi solusi efektif bagi mahasiswa yang menghadapi kendala jadwal padat atau tantangan geografis (Abdul sidiq et al., 2023).

Pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Aplikasi seperti Zoom dan Microsoft Teams memungkinkan komunikasi langsung antara dosen dan mahasiswa, serta diskusi

kelas yang lebih dinamis (Agistian et al., 2025). Selain itu, alat kolaborasi seperti GitHub dan Google Docs mempermudah mahasiswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek bersama, yang mengembangkan keterampilan kolaboratif yang sangat penting di dunia kerja (Prataa & Mansur, 2023).

Model pembelajaran campuran yang mengombinasikan metode daring dan tatap muka kini menjadi pendekatan yang semakin banyak diterapkan di perguruan tinggi. Teknologi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi secara fleksibel melalui video atau simulasi interaktif, sementara pertemuan tatap muka tetap digunakan untuk praktikum. Pembelajaran ini membantu mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sulit, serta mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan literasi digital dan berpikir kreatif (Utari et al., 2021).

Teknologi juga mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan profesional di masa depan. Dengan alat-alat pembelajaran yang tersedia, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Semua ini mendukung persiapan mahasiswa untuk bersaing di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi dan digital (Barokah et al., 2024).

2.2 Artificial Intelligence (AI) dalam Dunia Pendidikan

2.2.1 Konsep Dasar Artificial Intelligence (AI)

Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang dalam ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang dapat meniru perilaku manusia, seperti berpikir, belajar, dan memecahkan masalah (Sujatmiko et al., 2024). AI melibatkan berbagai teknik dan algoritma yang memungkinkan mesin untuk memproses data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang mirip dengan cara manusia berinteraksi dengan dunia. Ada dua kategori utama dalam AI: narrow AI dan general AI. narrow AI dirancang untuk menangani tugas-tugas spesifik, seperti pengenalan suara atau rekomendasi produk, sementara general AI berusaha menciptakan mesin yang memiliki kemampuan berpikir dan bertindak seperti (Damar et al., 2024).

Salah satu komponen penting dalam AI adalah machine learning (ML), yang memungkinkan komputer untuk belajar dari data tanpa diprogram secara eksplisit. Dalam pembelajaran mesin, algoritma digunakan untuk menganalisis data, mendeteksi pola, serta menghasilkan prediksi atau keputusan dengan mengacu pada informasi yang tersedia. Sementara itu, dalam disiplin ilmu *machine learning*, terdapat salah satu pendekatan khusus yang disebut *deep learning*. Pendekatan ini memanfaatkan struktur jaringan saraf tiruan yang lebih mendalam untuk menyelesaikan berbagai tugas seperti identifikasi gambar dan pengolahan bahasa alami (Wijoyo A et al., 2024). Dengan menggunakan algoritma pembelajaran, AI dapat mengembangkan keterampilan yang semakin akurat seiring berjalannya waktu dan semakin banyak data yang diproses.

AI memiliki peran strategis dalam berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan tinggi. Teknologi ini dimanfaatkan untuk menyesuaikan proses pembelajaran secara individual, melakukan analisis terhadap data belajar mahasiswa, serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Sistem yang didukung AI mampu memantau progres belajar, memberikan masukan secara otomatis, dan menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Tidak hanya itu, AI juga berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran serta mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa agar selaras dengan tuntutan era digital.

2.2.2 Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran menjadi topik yang semakin sering dibahas seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi. AI bisa diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk pengajaran, pembelajaran, serta manajemen pendidikan. Beberapa contoh pemanfaatan AI dalam pembelajaran antara lain :

1. AI sebagai asisten belajar : AI dapat berperan sebagai asisten yang membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan teknologi seperti chatbot cerdas, mahasiswa dapat menyampaikan pertanyaan untuk memperoleh informasi tambahan terkait materi yang sedang dibahas. Misalnya, ChatGPT

dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan terkait materi kuliah, memberikan contoh soal, atau menjelaskan konsep yang sulit dipahami

2. AI sebagai alat pendukung riset : Dalam dunia riset, AI dapat membantu mahasiswa dalam mengolah data, menemukan pola, dan bahkan menghasilkan hipotesis baru. Dengan kemampuan AI dalam memproses informasi dalam jumlah besar, mahasiswa dapat mengakses literatur lebih cepat dan mendapatkan insight yang lebih mendalam. Alat seperti AI berbasis pembelajaran mesin (machine learning) dapat digunakan untuk analisis data statistik, simulasi eksperimen, atau bahkan untuk merekomendasikan jurnal yang relevan dengan topik penelitian mereka .
3. AI sebagai media interaktif : Media interaktif yang didukung oleh AI mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efisien. Misalnya, AI bisa digunakan dalam simulasi atau permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Alat seperti aplikasi pembelajaran berbasis AR/VR (Augmented Reality/Virtual Reality) yang terintegrasi dengan AI dapat meningkatkan interaktivitas dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam dalam mempelajari suatu topik, seperti dalam bidang sains atau (Putri et al., 2023).

2.3 ChatGPT

2.3.1 Definisi dan Konsep Dasar ChatGpt

ChatGPT (Generative Pre-trained) merupakan salah satu aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk berinteraksi melalui komunikasi teks. Teknologi ini mampu merespons percakapan atau komunikasi pengguna secara otomatis, baik dalam bentuk pertanyaan maupun perintah, dengan memanfaatkan sistem pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing/NLP). Selain itu, ChatGPT juga dapat mengakses dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber di internet, bahkan tanpa penanda eksplisit, untuk diolah menggunakan algoritma *deep learning*. Kemampuannya ini memungkinkan ChatGPT menyajikan informasi secara cepat dan akurat (Widjaya et al., 2024).

ChatGPT merupakan salah satu platform berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam merancang program pembelajaran. Dalam penggunaannya, ChatGPT dapat mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti tujuan pembelajaran, model, pendekatan, metode, strategi, hingga teknik yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Platform ini dibangun dengan menggunakan model *InstructGPT*, yang dirancang dan dilatih untuk merespons instruksi pengguna secara cepat dan menyeluruh, serta memberikan jawaban yang bersifat rinci dan relevan.

ChatGPT menyediakan berbagai fitur yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi. Beberapa fitur utama yang ditawarkan mencakup kemampuan meniru percakapan layaknya manusia, menyusun esai, menerjemahkan teks, melakukan parafrase, serta menjawab berbagai pertanyaan. Fitur-fitur ini tentu sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Risnina et al., 2023).

2.3.2 Sejarah dan Perkembangan ChatGPT

ChatGPT merupakan model bahasa yang dikembangkan oleh OpenAI dan telah mengalami perkembangan pesat sejak pertama kali diperkenalkan. Awal mula pengembangan ChatGPT dimulai dengan peluncuran GPT (Generative Pre-trained Transformer) pertama pada tahun 2018, yang merupakan model bahasa berbasis arsitektur Transformer. Model ini menandai langkah awal dalam menciptakan sistem yang dapat menghasilkan teks alami dengan kualitas tinggi. Kemajuan dalam bidang ini berlanjut pada tahun 2019 dengan peluncuran GPT-2 oleh OpenAI, model tersebut menampilkan peningkatan kapasitas yang substansial dan menunjukkan pemahaman kontekstual yang jauh lebih baik. Meskipun ada kekhawatiran terkait penyalahgunaan, model ini akhirnya dirilis untuk umum, memberikan dampak positif dalam pengembangan aplikasi pendidikan.

Peluncuran ChatGPT sebagai aplikasi interaktif pada tahun 2020 membuka jalan baru dalam penggunaan teknologi bahasa dalam pendidikan. Dengan kemampuan untuk berkomunikasi dalam bentuk dialog, ChatGPT memungkinkan

siswa dan pengajar untuk mendapatkan bantuan dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi baru (OpenAI, 2020). Pembaruan selanjutnya, yaitu GPT-3, diluncurkan pada tahun yang sama dengan 175 miliar parameter, meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan teks yang relevan dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan, GPT-3 digunakan untuk menciptakan tutor virtual dan alat penulisan yang dapat mendukung proses belajar mengajar .

Sejak peluncuran GPT-3, penggunaan ChatGPT dalam pendidikan semakin meluas. Salah satu penerapannya adalah dalam pembelajaran daring, di mana siswa dapat memanfaatkan ChatGPT untuk menjawab pertanyaan, membantu penelitian, dan mendapatkan umpan balik instan. Selain itu, guru juga menggunakan ChatGPT untuk merancang materi ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa secara individual. Dalam konteks pembelajaran bahasa, ChatGPT membantu siswa belajar bahasa baru melalui latihan percakapan dan pembelajaran tata bahasa. Oleh karena itu, ChatGPT berperan sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif (Widarto et al., 2019).

2.3.3 Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran

Pemanfaatan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar serta penguasaan materi oleh mahasiswa. Sebagai model kecerdasan buatan berbasis teks, ChatGPT mampu memberikan respons secara interaktif terhadap pertanyaan yang diketik oleh pengguna. Kemampuan ini dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang kompleks, menjembatani kesenjangan pemahaman individu, dan mendukung peningkatan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Pontjowulan, 2023).

ChatGPT saat ini cukup diminati oleh guru dan siswa karena mampu memberikan jawaban yang tersusun secara sistematis, bahkan dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan artikel ilmiah dalam waktu relatif singkat. Penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran menjadi alternatif yang memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses

belajar. Dalam konteks ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga berkolaborasi dengan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran(H.I.A, 2023).

Pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk lebih cepat memahami konsep-konsep rumit, khususnya dalam disiplin ilmu teknis seperti pemrograman dan teori AI. Dengan kemampuannya memberikan penjelasan instan dan contoh relevan, alat ini dapat mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan tugas serta proyek akademik secara lebih efektif dan efisien(Widjaya et al., 2024).

2.4 Etika Penggunaan ChatGpt

Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) seperti ChatGPT di lingkungan perguruan tinggi perlu diarahkan sesuai dengan prinsip etika akademik agar tidak menimbulkan pelanggaran yang dapat merusak integritas ilmiah. Mahasiswa diwajibkan untuk menjunjung tinggi nilai kejujuran dalam menyusun tugas dan karya tulis ilmiah, memastikan bahwa hasil yang dihasilkan merupakan buah pemikiran dan usaha mandiri, bukan manipulasi teknologi atau sekadar salinan dari AI. Dengan demikian, etika akademik yang kuat akan memastikan bahwa AI hanya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan penulisan (Muhammad jafar maulana, Cecep darmawan, 2023).

Sejalan dengan prinsip tersebut, mahasiswa memiliki kewajiban untuk mengevaluasi, memverifikasi, dan mengolah ulang setiap informasi yang dihasilkan oleh AI agar memenuhi standar akademik yang ketat. Selain itu, aspek transparansi mutlak diperlukan dalam setiap karya ilmiah. Jika ChatGPT digunakan dalam proses penulisan, hal tersebut harus dinyatakan secara jelas, disertai pengakuan sumber yang sesuai dengan pedoman sitasi institusi, demi menjaga kejujuran intelektual. Pada akhirnya, penggunaan alat generatif AI wajib mematuhi seluruh kebijakan kampus terkait etika akademik dan proses penulisan ilmiah.

2.5 Kualitas Pembelajaran

2.5.1 Definisi Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai sebagai ukuran terhadap baik atau buruknya suatu hal, yang meliputi kadar, mutu, serta tingkat kecakapan dan kemampuan. Sementara itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif.

Kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang mencerminkan sejauh mana efektivitas proses belajar tercapai. Pembelajaran yang dianggap efektif adalah pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif terlibat melalui berbagai sumber belajar, sehingga mereka dapat mencapai tujuan secara efisien, menyenangkan, dan bermakna. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran mencerminkan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal sesuai dengan harapan (Ismaniati, 2013).

Kualitas pembelajaran mencakup dua aspek fundamental: efektivitas proses dan pencapaian hasil. Upaya peningkatan kualitas dari sisi proses mencakup berbagai strategi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat terwujud apabila strategi pembelajaran yang diterapkan didasarkan pada landasan teoretis yang sesuai, yaitu pendekatan yang memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami perkembangan belajar (Ismaniati, 2013)..

Menurut Mariani, kualitas pembelajaran secara operasional dapat dipahami sebagai sejauh mana hubungan antara guru, siswa, iklim belajar, dan media pembelajaran terjalin secara terpadu dan saling mendukung, sehingga mampu menciptakan proses belajar yang optimal dan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Daryanto memaknai kualitas pembelajaran sebagai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sejak awal, termasuk di dalamnya pembelajaran seni. Pencapaian tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran di dalam kelas (Daniati, 2019).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengarahkan dan menentukan keseluruhan aktivitas belajar

mengajar. Seluruh kegiatan pembelajaran tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan sebelumnya (Daniati, 2019).

2.5.2 Peningkatan Kualitas Belajar

Dalam setiap proses belajar mengajar yang dialami peserta didik selamanya lancar seperti yang diharapkan, kadang-kadang mengalami kesulitan atau hambatan dalam belajar. Kendala tersebut perlu diatasi dengan berbagai usaha sebagai berikut:

1) Memberi Rangsangan

Minat belajar seseorang berhubungan dengan perasaan seseorang. Pendidikan harus menggunakan metode yang sesuai sehingga merangsang minat untuk belajar dan mempelajari baik dari segi bahasa maupun mimik dari wajah dengan memvariasikan setiap metode yang dipakai. Dari sini menimbulkan yang namanya cinta terhadap bidang studi, sebab pendidik mampu memberikan rangsangan terhadap peserta didik untuk belajar, karena yang disajikan benar-benar mengenai atau mengarah pada diri peserta didik yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya setelah peserta didik terangsang terhadap pendidikan maka pendidik tinggal memberikan motivasi secara kontinew. Oleh karena itu pendidik atau lembaga tinggal memberikan atau menyediakan sarana dan prasarana saja, sehingga peserta didik dapat menerima pengalaman yang dapat menyenangkan hati para peserta didik sehingga menjadikan peserta didik belajar semangat.

2) Memberikan Motivasi Belajar

Motivasi adalah sebagai pendorong peserta didik yang berguna untuk menumbuhkan dan menggerakkan bakat peserta didik secara integral dalam dunia belajar, yaitu dengan diambil dari sistem nilai hidup peserta didik dan ditujukan kepada penjelasan tugas-tugas. Motivasi merupakan daya penggerak yang besar dalam proses belajar mengajar, motivasi yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa:

a. Memberikan penghargaan.

Usaha-usaha menyenangkan yang diberikan kepada peserta didik yang berprestasi yang bagus, baik berupa kata-kata, benda, simbol atau berupa

angka (nilai). Penghargaan ini bertujuan agar peserta didik selalu termotivasi untuk lebih giat belajar dan mampu bersaing dengan teman-temannya secara sehat, karena dengan itu pendidik akan mudah meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Memberikan hukuman.

Pemberian hukuman ini bersifat mendidik artinya bentuk hukuman itu sendiri berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan.

c. Mengadakan kompetisi dan lomba.

Pengadaan ini dipergunakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik untuk membantu peserta didik dalam pembentukan mental yang tangguh selain pembentukan pengetahuan. Untuk membantu proses pengajaran yang selalu dimulai dari hal-hal yang nyata bagi siswa (Mas, 2008).

2.5.3 Indikator Kualitas Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas tinggi apabila siswa menunjukkan karakteristik sebagai berikut:

1. Terlibat secara aktif dan sadar dalam proses pembelajaran.
2. Terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (praktek, diskusi).
3. Mampu dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh
4. Menghargai dan menghormati pandangan orang lain.
5. Mampu berkolaborasi secara positif dengan rekan dan pengajar.

2.6 Dampak ChatGPT Terhadap Kualitas Pembelajaran

Pemanfaatan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran berpotensi meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, karena mampu memberikan informasi yang lebih mudah dimengerti terkait konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, ChatGPT juga dapat menyediakan bantuan secara langsung dalam membantu mahasiswa memahami materi. Fitur-fitur interaktif pada ChatGPT secara aktif memfasilitasi proses belajar mahasiswa, menjadikannya lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan unik setiap individu.

Pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran di Program Studi Teknologi Informasi memberikan berbagai dampak, baik yang bersifat positif maupun negatif. Sisi positif mencakup peningkatan efisiensi belajar, pemahaman materi yang lebih mendalam, hingga peningkatan keterampilan teknis seperti pemrograman. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif seperti potensi ketergantungan terhadap teknologi dan berkurangnya kemampuan berpikir kritis jika tidak digunakan secara bijak

Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran tinggi memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi mahasiswa. Aplikasi ini meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi belajar karena memungkinkan mahasiswa mengakses informasi dengan cepat kapan saja dan di mana saja (Nur et al., 2023). Selain itu, ChatGPT juga memberikan dukungan pembelajaran yang dipersonalisasi, dengan penjelasan yang disesuaikan berdasarkan tingkat pemahaman mahasiswa (Diliana et al., 2024). Fitur ini turut membantu penguasaan materi melalui penyediaan sumber daya tambahan dan penjelasan yang memperkuat pemahaman konsep (Hidayanti & Azmiyanti, 2023). Jika digunakan secara bijak, ChatGPT juga dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui proses evaluasi terhadap informasi yang diperoleh, tak hanya itu, ChatGPT juga mendukung penyusunan tugas akademik dengan membantu merumuskan ide, menyusun argumen, serta mencari referensi tambahan, selama penggunaannya tetap mengikuti etika akademik yang berlaku (Hayat & Putri, 2024).

Walaupun ChatGPT memiliki banyak manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai tantangan. Ketergantungan pada teknologi ini dapat menyebabkan mahasiswa terlalu mengandalkan jawaban instan tanpa berusaha memahami konsep secara mendalam, yang pada akhirnya menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri (Hayat & Putri, 2024). Selain itu, penggunaan ChatGPT secara terus-menerus juga berpotensi menurunkan daya pikir kritis dan kreativitas mahasiswa, karena mereka menjadi kurang terdorong untuk menghasilkan ide orisinal atau memahami materi secara menyeluruh (Saraswati et al., 2023). Risiko lain yang muncul adalah meningkatnya

potensi plagiarisme dan pelanggaran etika akademik, terutama jika mahasiswa menyalin jawaban tanpa modifikasi atau pemahaman lebih lanjut (Mairisiska & Qadariah, 2023). Di sisi lain, validitas dan akurasi informasi yang diberikan oleh ChatGPT tidak selalu terjamin, sehingga mahasiswa bisa saja menerima informasi yang keliru atau tidak relevan jika tidak melakukan verifikasi. Terakhir, ChatGPT memiliki keterbatasan dalam menyelesaikan masalah kompleks atau kontekstual, terutama pada tugas teknis seperti pemrograman dan analisis data, yang memerlukan pemahaman mendalam dan penyesuaian terhadap konteks tertentu (Widjaya et al., 2024).

Secara keseluruhan, penggunaan ChatGPT dalam lingkungan akademik memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi mahasiswa. Kemudahan dalam mengakses informasi, efisiensi dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan untuk memperluas wawasan melalui interaksi berbasis AI menjadikan ChatGPT sebagai salah satu alat pendukung pembelajaran yang potensial. Dengan pemanfaatan yang tepat, teknologi ini mampu mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memahami serta mengembangkan materi pembelajaran.

Agar manfaat ChatGPT dapat dimaksimalkan, mahasiswa dan dosen perlu mengintegrasikan penggunaannya ke dalam metode pembelajaran yang seimbang. Pendekatan ini mencakup pengawasan, penekanan pada pengembangan kemampuan analitis, serta pembiasaan untuk memverifikasi informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, ChatGPT dapat difungsikan sebagai alat bantu pembelajaran yang efisien tanpa harus mengorbankan integritas akademik maupun kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Febrianty et al., 2025).

Pada era digital saat ini, teknologi seperti ChatGPT tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran modern. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu terus memberikan edukasi kepada mahasiswa mengenai pemanfaatan teknologi ini secara efektif, sehingga dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran dan membantu mahasiswa dalam menghadapi tantangan di masa mendatang (Febrianty et al., 2025).

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa, telah mulai berkembang sejak model ini dirilis secara publik. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dapat digunakan sebagai dasar atau referensi dalam penelitian ini

Dalam sebuah studi kasus pada mahasiswa program Business Engineering BINUS ASO, (Widjaya et al., 2024) menemukan bahwa pemanfaatan ChatGPT memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran mereka. Dari 23 responden, mayoritas menggunakan ChatGPT secara aktif untuk memahami materi, menambah pengetahuan, dan mendukung pencapaian akademik. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya kecenderungan ketergantungan, di mana sebagian mahasiswa mengandalkan ChatGPT sebagai sumber utama dalam menyelesaikan tugas. Meskipun dinilai bermanfaat, sebagian responden tetap berhati-hati terhadap keakuratan informasi yang diberikan. Secara umum, ChatGPT dianggap membantu pembelajaran jika digunakan secara bijak dan etis.

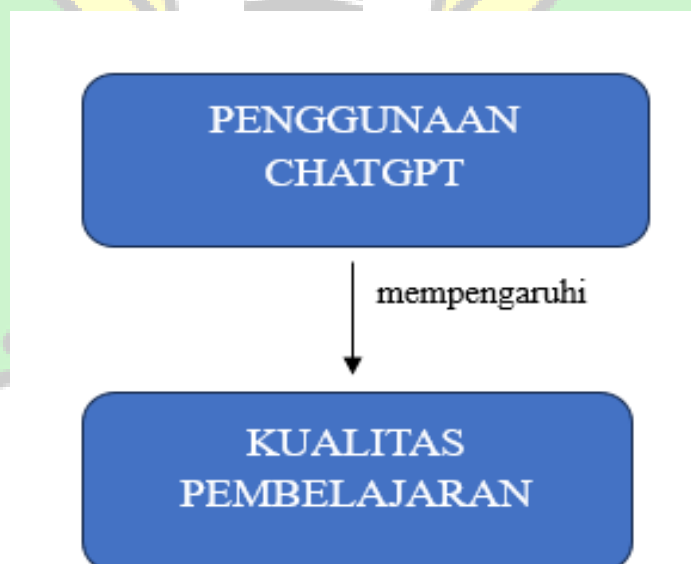
Penelitian yang dilakukan oleh (Risnina et al., 2023) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember menunjukkan bahwa pemanfaatan ChatGPT berdampak positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan penyebaran survei kepada 52 responden, penelitian ini mengungkap bahwa ChatGPT dinilai mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam diskusi, memperdalam pemahaman materi, serta meningkatkan efektivitas dalam belajar. Mahasiswa juga merasa lebih mandiri dalam mencari informasi serta lebih aktif dalam berkomunikasi, baik dengan dosen maupun sesama mahasiswa. Secara umum, ChatGPT dianggap sebagai alat bantu yang sangat mendukung pembelajaran di perguruan tinggi.

Penelitian oleh (Syahri et al., 2024) melakukan penelitian untuk menganalisis dampak penggunaan ChatGPT terhadap pola pikir mahasiswa dalam mata kuliah Metodologi Penelitian di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Dengan

pendekatan kuantitatif melalui metode korelasi, penelitian ini melibatkan 114 mahasiswa sebagai responden, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan ChatGPT dan pola pikir mahasiswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,92 serta koefisien determinasi mencapai 84,65%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh signifikan terhadap perkembangan pola pikir mahasiswa, khususnya dalam mendukung kemampuan berpikir kritis dan mandiri saat menyelesaikan tugas akademik.

Ketiga studi tersebut menunjukkan bahwa ChatGPT memiliki kontribusi yang nyata dalam mendukung pembelajaran dan meningkatkan kompetensi mahasiswa, khususnya di ranah teknologi informasi. Namun, keberhasilan pemanfaatannya sangat bergantung pada pendekatan pedagogis, tingkat keterlibatan mahasiswa secara aktif, serta peran pengawasan akademik yang konsisten. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut bagaimana penggunaan ChatGPT berdampak terhadap kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa pada Program Studi Teknologi Informasi, dengan mempertimbangkan konteks lokal dan karakteristik mahasiswa.

2.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Flowchart Kerangka Pemikiran Penelitian

Dalam kerangka pemikiran penelitian ini, Penggunaan ChatGPT ditempatkan sebagai variabel independen yang dipandang sebagai katalisator dalam transformasi pendidikan modern. Pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan ini oleh mahasiswa dan tenaga pendidik diasumsikan membawa dampak signifikan terhadap cara informasi diproses, dianalisis, dan dikonstruksi menjadi pengetahuan baru. Integrasi ChatGPT dalam aktivitas akademik harian, baik sebagai asisten riset, penyederhana konsep kompleks, maupun alat bantu penulisan, diprediksi akan mengubah pola interaksi intelektual yang terjadi di lingkungan pendidikan.

Keterlibatan teknologi tersebut secara langsung akan berimplikasi pada Kualitas Pembelajaran yang berperan sebagai variabel dependen. Penggunaan ChatGPT yang efektif dan etis berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui personalisasi materi belajar, efisiensi waktu dalam pencarian referensi, serta peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui validasi output AI. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana intensitas dan cara penggunaan ChatGPT mampu meningkatkan atau justru mendegradasi standar kualitas pembelajaran yang mencakup aspek keterlibatan siswa, efektivitas pemahaman materi, hingga pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

2.9 Hipotesis Sementara

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Prodi Teknologi Informasi.
- H_1 : Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Prodi Teknologi Informasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, alur kerja penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan terstruktur. Setiap tahapan dirancang secara berurutan agar proses penelitian berjalan sesuai dengan kaidah ilmiah serta mampu menghasilkan data yang akurat dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. Penyusunan alur kerja yang jelas juga bertujuan untuk meminimalkan kesalahan dalam proses pengumpulan dan pengolahan data. Tahapan-tahapan utama tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal penelitian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, khususnya fenomena penggunaan ChatGPT di kalangan mahasiswa Prodi Teknologi Informasi. Proses ini dilakukan dengan mengamati kecenderungan penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam aktivitas akademik serta menganalisis kesenjangan antara teori dan praktik di bidang pembelajaran

2. Tinjauan Pustaka

Setelah permasalahan teridentifikasi, peneliti melakukan kajian literatur dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk memperoleh dasar teoretis yang kuat terkait konsep ChatGPT, kualitas pembelajaran, kompetensi mahasiswa, serta teori-teori pendukung yang relevan.

3. Perumusan Tujuan dan Hipotesis

Berdasarkan masalah dan tinjauan pustaka, peneliti merumuskan tujuan penelitian serta menyusun hipotesis sementara. Hipotesis ini digunakan sebagai dugaan awal mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa

4. Rancangan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan menentukan pendekatan yang digunakan, yaitu penelitian kuantitatif dengan metode regresi. Selain itu, peneliti juga menentukan variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian berupa kuesioner, serta teknik analisis data yang akan digunakan.

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Prodi Teknologi Informasi yang menjadi sampel penelitian. Data yang diperoleh dikumpulkan, diperiksa, dan dikodekan agar siap untuk dianalisis.

6. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Analisis ini meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji regresi parsial (uji t), uji simultan (uji F), serta koefisien determinasi untuk melihat sejauh mana variabel independen (penggunaan ChatGPT) memengaruhi variabel dependen (kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa).

7. Penyusunan Laporan

Tahap akhir penelitian adalah penyusunan laporan dalam bentuk skripsi. Laporan ini mencakup hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan, serta saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi.

3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti melalui analisis data numerik. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengujian pengaruh penggunaan ChatGPT sebagai variabel independen terhadap kualitas pembelajaran sebagai variabel dependen. Dengan pendekatan kuantitatif, data yang diperoleh dapat diukur secara objektif dan dianalisis menggunakan teknik statistik yang relevan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana untuk menganalisis hubungan antara variabel independen penggunaan ChatGPT dan variabel dependen kualitas pembelajaran. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan pada variabel penggunaan ChatGPT berpengaruh terhadap perubahan pada kualitas pembelajaran mahasiswa. Melalui metode ini, peneliti dapat menguji secara statistik pengaruh langsung antar variabel yang telah ditetapkan dalam kerangka penelitian, sehingga hasil yang diperoleh bersifat terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif pada program studi tersebut yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi program studi dengan topik yang diteliti, sehingga data yang diperoleh diharapkan mampu merepresentasikan kondisi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung pada bulan Agustus 2025 hingga Januari 2026. Rentang waktu tersebut mencakup tahap persiapan instrumen, pengumpulan data, pengolahan data, hingga analisis dan penyusunan laporan penelitian secara sistematis. Dengan perencanaan waktu yang terstruktur, penelitian ini diharapkan dapat berjalan secara optimal dan menghasilkan temuan yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Berdasarkan data akademik, jumlah mahasiswa aktif pada program studi tersebut berjumlah 719 orang. Populasi ini dipilih karena mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi merupakan kelompok yang relevan dan memiliki tingkat

interaksi yang cukup tinggi dengan teknologi, termasuk penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik non-probability sampling dengan pendekatan purposive sampling. Teknik non-probability sampling adalah metode pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai responden. Artinya, pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti (ANGGRAINI et al., 2025).

Salah satu bentuk non-probability sampling adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam metode ini, peneliti memilih responden yang dianggap paling relevan dan mampu memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi yang telah menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, seperti memahami materi perkuliahan, mengerjakan tugas, maupun mencari referensi akademik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring melalui pesan pribadi WhatsApp kepada mahasiswa yang memenuhi kriteria tersebut. Dari 719 populasi diperoleh sebanyak 84 responden yang bersedia mengisi kuesioner secara lengkap dan memenuhi kriteria penelitian. Oleh karena itu, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 84 mahasiswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring dengan menggunakan platform Google Form. Kuesioner disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel yang telah ditentukan. Untuk variabel independen, yaitu Penggunaan ChatGPT, indikator yang

digunakan meliputi frekuensi penggunaan, jenis penggunaan, dan tujuan penggunaan. Sedangkan untuk variabel dependen, yaitu Kualitas Pembelajaran, indikator yang digunakan mencakup keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, pemahaman terhadap konsep materi, serta kemampuan dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Penyusunan indikator ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan dapat menggambarkan hubungan antar variabel secara akurat

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kuesioner tertutup berbentuk skala Likert lima poin, yang disusun untuk mengukur dua variabel utama: Penggunaan ChatGPT (X), Kualitas Pembelajaran (Y). Setiap indikator pada masing-masing variabel dikembangkan berdasarkan teori dan referensi yang relevan.

Sebagai pedoman untuk mengukur variabel penelitian secara sistematis, maka disusunlah kisi-kisi instrument, kisi-kisi ini merujuk pada materi penggunaan chatgpt dalam pembelajaran di halaman 10 dan kualitas pembelajaran di halaman 11, yang akan memandu pengembangan butir pertanyaan kuesioner berdasarkan indikator setiap variabel, dengan rincian sebagai berikut:

Variabel Penggunaan ChatGPT (X), diukur melalui tiga indikator:

- Frekuensi Penggunaan: Menilai intensitas dan seberapa sering mahasiswa menggunakan ChatGPT untuk kegiatan belajar dan tugas.
- Jenis Penggunaan: Mengidentifikasi ragam aktivitas spesifik saat menggunakan ChatGPT, misalnya, memahami konsep, mencari jawaban, merancang ide..
- Tujuan Penggunaan: Menggali motivasi mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT, misalnya, untuk belajar lebih dalam, efisiensi waktu, atau mencari referensi..

Variabel Kualitas Pembelajaran (Y), diukur melalui tiga indikator:

- Keterlibatan Aktif: Menilai tingkat partisipasi mahasiswa dalam diskusi dan kegiatan belajar di kelas.
- Pemahaman Konsep: Mengukur kedalaman penguasaan materi perkuliahan.
- Penerapan Pengetahuan: Menilai kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah atau studi kasus

Skala Likert yang digunakan terdiri atas lima pilihan jawaban, yaitu:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Sebelum digunakan secara luas, kuesioner ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba (try out) terhadap sejumlah responden. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan nilai minimum 0,60 untuk dianggap reliabel.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian, yaitu penggunaan ChatGPT (X), kualitas pembelajaran (Y). Untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan memiliki konsistensi yang baik, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang dimaksud. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment antara skor

setiap item dengan total skor variabel. Kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas item adalah:

- Nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka item dikatakan valid.
- Nilai koefisien korelasi (r) $\geq r$ tabel, maka item dianggap valid.

Uji validitas ini akan dilakukan menggunakan aplikasi statistik seperti SPSS. Jika terdapat item yang tidak valid, maka item tersebut akan direvisi atau dihapus dari instrumen penelitian.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran yang dilakukan dengan instrumen yang sama. Uji ini dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha Jenis uji ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen rentang nilai dari Alpha cronbach's adalah alpha <0.50 reliabilitas rendah, $0.50 < \alpha < 0.70$ reliabilitas moderat, $\alpha > 0.70$ maka reliabilitas mencukupi (sufficient reliability), $\alpha > 0.80$ maka reliabilitas kuat, $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna.

Semakin kecil nilai alpha menunjukkan semakin banyak item yang tidak reliabel. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai dari pada alpha cronbach > 0.60 . Maka dari itu, kriteria pengambilan keputusan dalam uji realibilitas adalah sebagai berikut: Apabila nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, maka item pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan (reliable). Apabila nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$, maka item pertanyaan dalam kuesioner tidak dapat diandalkan (not reliable)(Forester et al., 2024). Dengan terpenuhinya kriteria tersebut pada masing-masing variabel, maka instrumen penelitian dapat diandalkan untuk pengumpulan data.

3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis secara statistik. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier sederhana, yang bertujuan untuk mengetahui

seberapa besar pengaruh variabel independen, yaitu Penggunaan ChatGPT (X), terhadap variabel dependen, yaitu Kualitas Pembelajaran (Y). Metode ini dipilih karena dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat antara dua variabel secara langsung. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS, yang memudahkan dalam melakukan perhitungan statistik dan menyajikan hasil secara lebih akurat dan sistematis. Langkah-langkah teknik analisis data yang digunakan meliputi:

1. Uji Validitas

- Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.
- Teknik yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment, dengan kriteria:
 - Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka item dianggap valid.

2. Uji Reliabilitas

- Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil instrumen.
- Analisis dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria jika nilai Alpha $\geq 0,60$ maka instrumen dikatakan reliabel .

3. Uji Asumsi Klasik

- Sebelum dilakukan uji regresi, dilakukan uji asumsi klasik meliputi:
 - Uji Normalitas: Menggunakan Kolmogorov-Smirnov.
 - Uji Heteroskedastisitas: Menggunakan uji Glejser atau scatterplot residual.

4. Uji Regresi Linier sederhana

- Digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap dua variabel dependen (Y) dan secara simultan maupun parsial.
- Model regresi yang digunakan:

$$Y = a + bX + e$$

- Dimana:

- Y = variabel dependen (Kualitas Pembelajaran)
- X = variabel independen (Penggunaan ChatGPT)
- a = konstanta
- b = koefisien regresi
- e = error

5. Uji Signifikansi (Uji t dan Uji F)

Uji t digunakan untuk melihat pengaruh secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen. Uji F digunakan untuk mengevaluasi signifikansi pengaruh dari seluruh variabel independen secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel dependen.

6. Koefisien Determinasi (R^2)

Digunakan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Melalui rangkaian uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, hingga regresi linier sederhana, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat dan objektif mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa. Setiap tahap analisis dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat statistik, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan di bidang Pendidikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Responden

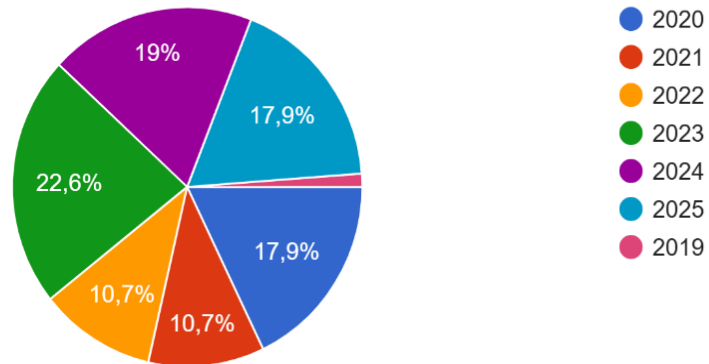
Bagian ini menyajikan gambaran umum mengenai karakteristik subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi yang telah menggunakan ChatGPT sebagai salah satu media pendukung pembelajaran. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 84 mahasiswa. Penyajian deskripsi responden dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data yang digunakan benar-benar merepresentasikan subjek penelitian. Karakteristik responden dapat dilihat berdasarkan aspek yang relevan dengan konteks penelitian, seperti status sebagai mahasiswa aktif, keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta pengalaman dalam memanfaatkan teknologi digital khususnya ChatGPT.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, seluruh responden merupakan mahasiswa aktif Program Studi Teknologi Informasi. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki latar belakang akademik yang relevan dengan penggunaan teknologi kecerdasan buatan, sehingga jawaban yang diberikan dianggap mampu mencerminkan kondisi sebenarnya terkait penggunaan ChatGPT dan kualitas pembelajaran.

4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan

Berdasarkan data yang terkumpul, sebaran responden menurut tahun angkatan menunjukkan keberagaman yang cukup merata, yang mencerminkan perspektif mahasiswa dari berbagai tingkat kematangan akademik. Partisipasi responden yang mencakup angkatan 2019 hingga 2025 memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana teknologi kecerdasan buatan diadaptasi oleh mahasiswa pada berbagai tahapan studi. Keberagaman ini penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya merepresentasikan satu kelompok tertentu, melainkan menangkap variasi penggunaan ChatGPT mulai dari mahasiswa baru yang sedang beradaptasi dengan ritme perkuliahan hingga mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyelesaikan tugas akhir atau skripsi.

Dengan demikian, data ini memiliki tingkat representasi yang kuat dalam menggambarkan fenomena penggunaan AI di lingkungan Program Studi Teknologi Informasi secara menyeluruh.



gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan

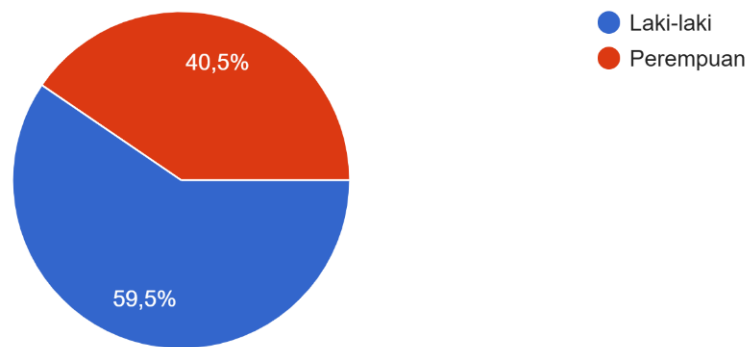
Tabel 4.1 karakteristik responden berdasarkan angkatan

No	Tahun Angkatan	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	2019	-	~1%
2	2020	15	17,9%
3	2021	9	10,7%
4	2022	9	10,7%
5	2023	19	22,6%
6	2024	16	19%
7	2025	15	17,9%
8	Total	84	100%

Berdasarkan tabel di atas, kelompok responden terbesar berasal dari Angkatan 2023 (22,6%) dan Angkatan 2024 (19%). Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa yang berada pada tahun-tahun awal dan menengah perkuliahan memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, yang mungkin dikarenakan kedekatan mereka dengan penggunaan teknologi AI seperti ChatGPT dalam masa adaptasi perkuliahan mereka.

4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Identitas gender responden juga dipetakan untuk melihat komposisi partisipan dalam penelitian ini. Data menunjukkan dominasi mahasiswa laki-laki, yang umum ditemukan dalam Program Studi Teknologi Informasi.



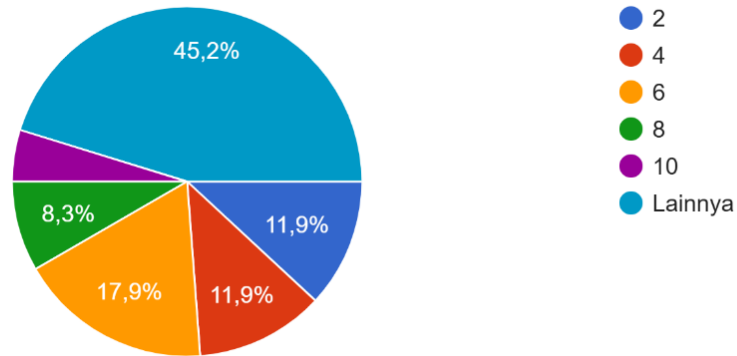
gambar 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

- Laki-laki: 50 responden (59,5%)
- Perempuan: 34 responden (40,5%)

Meskipun terdapat perbedaan jumlah, persentase perempuan sebesar 40,5% menunjukkan partisipasi yang cukup signifikan untuk memastikan bahwa persepsi mengenai dampak ChatGPT tidak hanya datang dari satu sudut pandang gender saja.

4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Semester Saat Ini

Tingkat semester memberikan gambaran mengenai beban akademik dan jenis tugas yang dihadapi responden. Data sebaran semester adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Semester Saat Ini

- Semester 2: 11,9%
- Semester 4: 11,9%
- Semester 6: 17,9%
- Semester 8: 8,3%
- Semester 10: 4,8%
- Lainnya: 45,2%

Kategori "Lainnya" yang mencapai 45,2% menunjukkan bahwa sebagian besar responden kemungkinan berada pada semester ganjil atau masa peralihan yang tidak terdefinisi secara spesifik dalam pilihan kategori utama. Namun, distribusi yang mencakup semester 2 hingga 10 memastikan bahwa data ini mewakili mahasiswa dari tahap pengenalan dasar IT hingga mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan tugas akhir atau skripsi.

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Setelah mendeskripsikan profil responden, langkah krusial selanjutnya adalah memastikan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) dan memiliki konsistensi hasil (reliabel).

4.2.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan ChatGPT (X)

Uji validitas dilakukan untuk melihat sejauh mana 12 pernyataan dalam variabel X mampu merepresentasikan penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (Pearson Correlation) dengan nilai r tabel. Untuk 84 responden ($n=84$) dengan tingkat signifikansi 5%, nilai r tabel adalah sekitar 0,2146.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan ChatGPT (X)

No	Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	X1	0,691	0,000	Valid
2	X2	0,735	0,000	Valid
3	X3	0,665	0,000	Valid
4	X4	0,648	0,000	Valid
5	X5	0,626	0,000	Valid
6	X6	0,681	0,000	Valid
7	X7	0,638	0,000	Valid
8	X8	0,554	0,000	Valid
9	X9	0,530	0,000	Valid
10	X10	0,735	0,000	Valid
11	X11	0,603	0,000	Valid
12	X12	0,597	0,000	Valid
r tabel ($n=84$, $\alpha=0,05$) = 0,2146				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa variabel Penggunaan ChatGPT (X) terdiri dari 12 butir pernyataan (X1 hingga X12). Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item tersebut memiliki nilai r hitung yang berada pada rentang 0,530 hingga 0,735. Jika dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,2146 (untuk $n=84$ pada tingkat signifikansi $\alpha=0,05$), maka seluruh nilai r hitung butir pernyataan tersebut jauh lebih besar daripada r tabel.

Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) untuk setiap butir pernyataan adalah 0,000, yang berarti berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa seluruh instrumen pada variabel Penggunaan ChatGPT dinyatakan Valid dan dapat digunakan untuk pengujian tahap selanjutnya. Secara spesifik, item X2 dan X10 memiliki nilai korelasi tertinggi yaitu 0,735, yang menunjukkan bahwa kedua butir tersebut merupakan indikator paling kuat dalam mengukur variabel penggunaan ChatGPT pada mahasiswa Teknologi Informasi.

4.2.2 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)

Variabel Kualitas Pembelajaran diukur melalui 8 butir pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan performa instrumen yang sangat baik sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)

No	Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Y1	0,789	0,000	Valid
2	Y2	0,743	0,000	Valid
3	Y3	0,705	0,000	Valid
4	Y4	0,772	0,000	Valid
5	Y5	0,712	0,000	Valid
6	Y6	0,683	0,000	Valid
7	Y7	0,700	0,000	Valid
8	Y8	0,677	0,000	Valid
r tabel (n=84, $\alpha=0,05$) = 0,2146				

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item pertanyaan (Y1 hingga Y8) memiliki nilai r hitung yang berkisar antara 0,677 hingga 0,789. Nilai-nilai tersebut jauh lebih besar jika dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,2146 (untuk n=84 dan $\alpha=0,05$). Selain itu, seluruh butir pertanyaan memiliki nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti jauh di bawah ambang batas 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam variabel Kualitas Pembelajaran (Y) dinyatakan Valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Menarik untuk diperhatikan bahwa item Y1 memiliki nilai korelasi tertinggi sebesar 0,789, yang diikuti oleh item Y4 sebesar 0,772. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua butir pertanyaan tersebut merupakan indikator yang

paling kuat dan representatif dalam menggambarkan kualitas pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi dalam penelitian ini.

4.2.3 Hasil Uji Reliabilitas

Setelah dinyatakan valid, instrumen diuji reliabilitasnya menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Sebuah variabel dinyatakan reliabel jika memiliki nilai $\alpha > 0,60$.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
1	Penggunaan ChatGPT (X)	0,869	12	Sangat Reliabel
2	Kualitas Pembelajaran (Y)	0,868	8	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, kedua variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,80 (0,869 dan 0,868), Nilai 0,869 dan 0,868 diperoleh dari hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui aplikasi SPSS, yang dihitung berdasarkan tingkat konsistensi jawaban dari 84 responden terhadap masing-masing butir pernyataan pada variabel penelitian. Nilai 0,869 berasal dari 12 item pada variabel penggunaan ChatGPT (X), sedangkan nilai 0,868 berasal dari 8 item pada variabel kualitas pembelajaran (Y). Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa antar item dalam masing-masing variabel memiliki konsistensi internal yang tinggi. Karena keduanya berada di atas 0,80, maka instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan dalam proses analisis lebih lanjut. yang masuk dalam kategori Sangat Reliabel. Hal ini memberikan jaminan bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi yang sangat tinggi; jika penelitian ini diulang pada waktu yang berbeda dengan responden yang sama, maka akan menghasilkan jawaban yang cenderung tetap. Konsistensi yang tinggi ini sangat penting dalam riset teknologi pendidikan untuk memastikan bahwa dampak ChatGPT yang diukur bukan karena kebetulan, melainkan pola yang nyata.

4.3 Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan analisis regresi linier untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa model regresi yang dihasilkan memenuhi kriteria *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE). Dalam penelitian ini, uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji heteroskedastisitas.

4.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan dua cara, yaitu uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dan analisis visual melalui grafik.

1. Uji Statistik Kolmogorov-Smirnov

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 84 responden, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

No	Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig.	Keterangan
1	Total_X (Penggunaan ChatGPT)	0,096	0,053	Berdistribusi Normal
2	Total_Y (Kualitas Pembelajaran)	0,072	0,200	Berdistribusi Normal

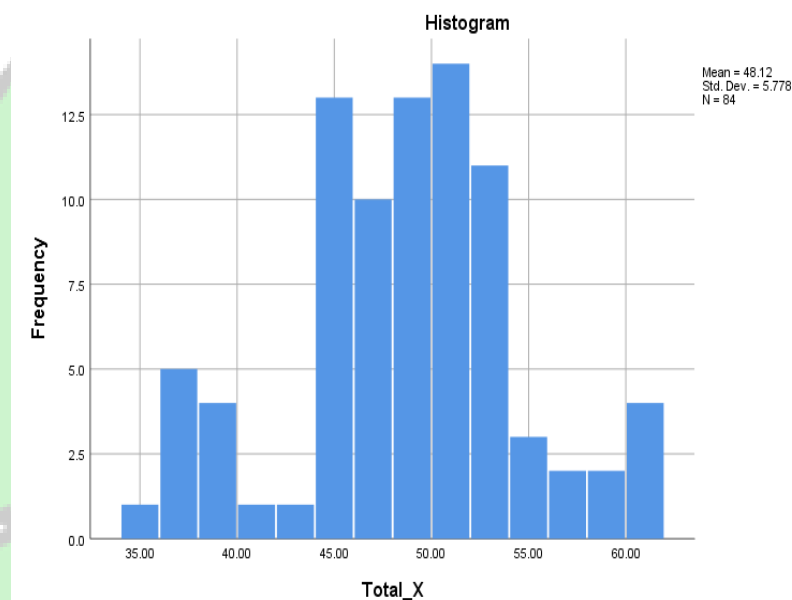
Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk variabel Penggunaan ChatGPT (X) adalah 0,053 dan untuk variabel Kualitas Pembelajaran (Y) adalah 0,200. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Analisis Grafik Histogram dan Normal Q-Q Plot

Selain uji statistik, normalitas juga dapat dilihat melalui tampilan grafik. Berdasarkan grafik Histogram untuk variabel Total_X dan Total_Y, terlihat bahwa data membentuk pola lonceng (bell-shaped) yang simetris, tidak melenceng ke kiri maupun ke kanan secara ekstrem.

Pembahasan lebih lanjut mengenai distribusi masing-masing variabel disajikan sebagai berikut:

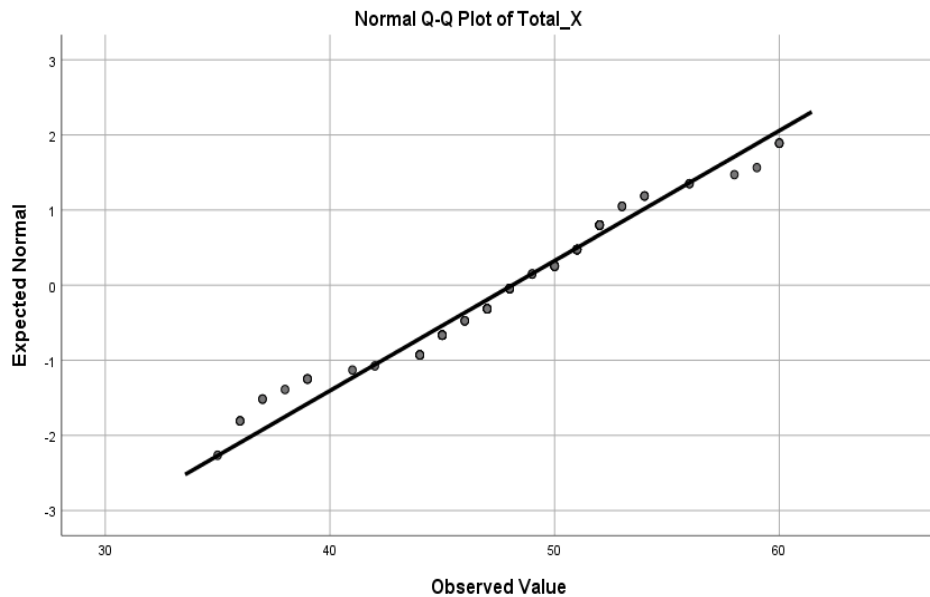
a. Grafik dan Histogram variabel Total_X



Gambar 4.4 Histogram Uji Normalitas Variabel Penggunaan ChatGPT (X)

Berdasarkan histogram variabel Total_X, terlihat bahwa sebaran data cenderung membentuk pola lonceng (bell-shaped) dengan konsentrasi frekuensi terbesar berada di sekitar nilai tengah. Nilai rata-rata (mean) sebesar 48,12 dengan standar deviasi 5,778 menunjukkan bahwa sebagian besar data berada dalam rentang yang tidak jauh dari nilai rata-rata tersebut. Sebaran data tampak relatif simetris, di mana frekuensi data di sisi kiri dan kanan mean tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok. Selain itu, tidak terlihat adanya pencilan (outlier) ekstrem yang dapat memengaruhi distribusi data secara signifikan. Dengan demikian, grafik histogram ini

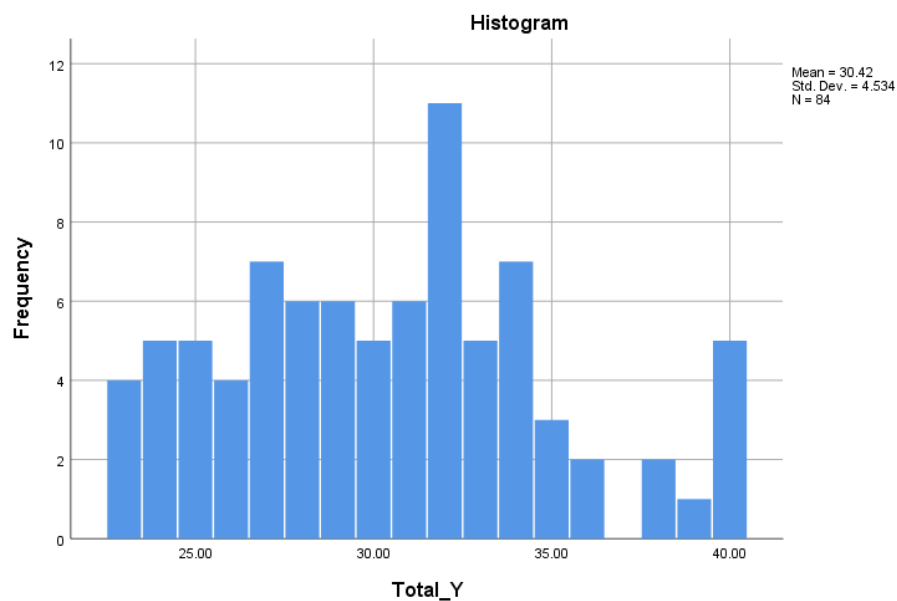
mengindikasikan bahwa data Total_X cenderung berdistribusi normal, sehingga memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik.



Gambar 4.5 Normal Q-Q Plot Variabel Penggunaan ChatGPT (X)

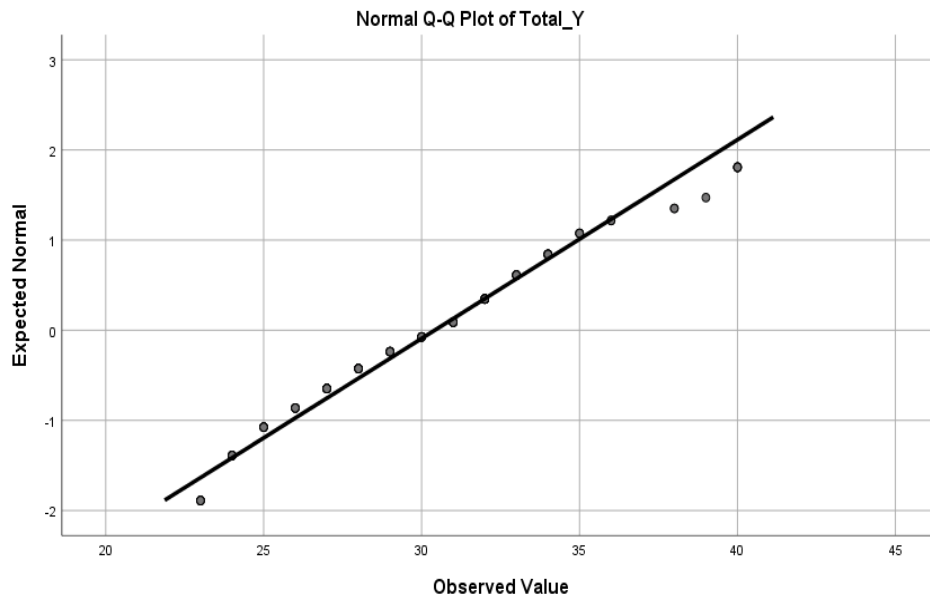
Untuk memperkuat temuan pada grafik histogram tersebut, dilakukan analisis lanjutan menggunakan grafik Normal Q-Q Plot. Hasil visualisasi menunjukkan bahwa titik-titik data observasi menyebar secara konsisten mengikuti garis diagonal tanpa adanya penyimpangan atau deviasi yang signifikan. Keselarasan antara sebaran titik dengan garis ideal ini mengonfirmasi secara lebih akurat bahwa data variabel Total_X memang berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga data layak untuk diuji lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik

b. Grafik dan Histogram variabel Total_Y



Gambar 4.6 Histogram Uji Normalitas Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)

Berdasarkan hasil visualisasi melalui grafik histogram, data pada variabel Total_Y menunjukkan penyebaran yang cukup luas dengan konsentrasi frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai 31,00 hingga 33,00. Secara statistik deskriptif, variabel ini memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 30,42 dengan standar deviasi sebesar 4,534 dari total 84 sampel. Meskipun terdapat variasi frekuensi di beberapa titik, bentuk grafik secara keseluruhan masih menunjukkan kecenderungan pola distribusi yang mengumpul di area pusat, mengindikasikan bahwa data tidak memiliki penyimpangan ekstrem yang mencolok.



Gambar 4.7 Normal Q-Q Plot Variabel Kualitas Pembelajaran (Y)

Untuk memvalidasi temuan pada histogram, dilakukan analisis normalitas lebih mendalam menggunakan grafik Normal Q-Q Plot of Total_Y. Hasil pengujian menunjukkan bahwa titik-titik data observasi tersebar secara konsisten dan menempel rapat mengikuti garis diagonal (garis ideal distribusi normal). Meskipun terdapat sedikit deviasi pada nilai ekstrem di bagian ujung atas dan bawah, sebagian besar titik data tetap berada pada jalur garis linear tersebut. Hal ini menegaskan secara akurat bahwa variabel Total_Y memenuhi asumsi normalitas, sehingga data tersebut dinyatakan valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik.

Secara keseluruhan, hasil pengujian visual menunjukkan bahwa data penelitian untuk variabel Total_X dan Total_Y berdistribusi secara normal. Kesimpulan ini didasarkan pada dua poin utama:

1. Distribusi Frekuensi: Melalui grafik histogram, kedua variabel menunjukkan pola sebaran data yang cenderung simetris dan terkonsentrasi di area pusat (sekitar nilai rata-rata), yang mengindikasikan bahwa data mengelompok secara wajar tanpa adanya pencilan (*outlier*) yang ekstrem.

2. Linearitas Data: Hasil tersebut diperkuat oleh grafik *Normal Q-Q Plot*, di mana titik-titik data observasi untuk kedua variabel secara konsisten menyebar mengikuti garis diagonal (linear). Ketepatan titik-titik data yang menempel pada garis ideal tersebut memberikan bukti kuat bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi.

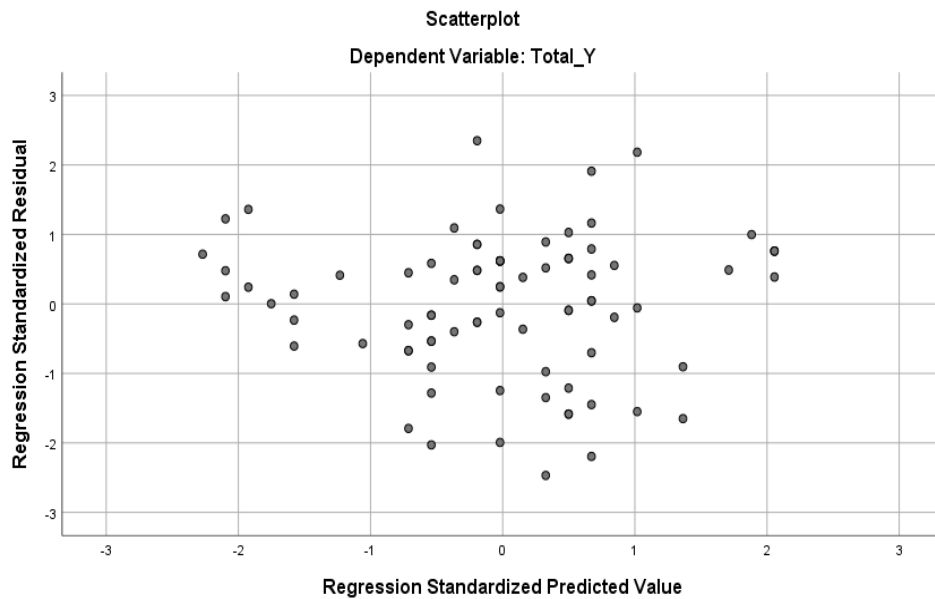
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini bersifat representatif dan memenuhi syarat utama untuk dilakukan analisis statistik tingkat lanjut menggunakan metode statistik parametrik.

4.3.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas (homoskedastisitas).

Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat grafik Scatterplot. Dasar pengambilan keputusannya adalah:

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.



Gambar 4.8 Grafik Scatterplot Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil analisis visual melalui grafik *Scatterplot*, pemenuhan asumsi non-heteroskedastisitas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Titik-titik data (dots) menyebar secara acak di seluruh area grafik tanpa membentuk suatu pola tertentu yang teratur atau sistematis, seperti pola bergelombang, pola garis lurus, atau pola yang menyempit dan melebar.
- Titik-titik data menyebar secara merata baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y, sehingga tidak terjadi penumpukan data hanya pada satu sisi tertentu.
- Tidak adanya pola yang jelas dan penyebaran yang merata ini menunjukkan bahwa varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain bersifat tetap atau konstan (homoskedastisitas).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi ini. Hal ini menunjukkan bahwa varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain bersifat tetap (homoskedastis), sehingga model ini layak digunakan untuk memprediksi dampak penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran.

4.4 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen, yaitu Penggunaan ChatGPT (X), terhadap variabel dependen, yaitu Kualitas Pembelajaran (Y). Selain untuk mengetahui arah hubungan, analisis ini bertujuan untuk memprediksi seberapa besar perubahan pada kualitas pembelajaran mahasiswa jika intensitas penggunaan ChatGPT ditingkatkan atau dikurangi. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi [Sebutkan Versi] terhadap 84 responden mahasiswa Prodi Teknologi Informasi, diperoleh hasil uji regresi yang tertuang dalam tabel-tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Model Summary ^b					
No	Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	1	.809 ^a	0.655	0.651	2.67939
2	a. Predictors: (Constant), Total_X				
3	b. Dependent Variable: Total_Y				

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, diketahui nilai R Square adalah sebesar 0,655. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Penggunaan ChatGPT (X) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 65,5% terhadap variabel Kualitas Pembelajaran (Y). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar kualitas pembelajaran mahasiswa Prodi Teknologi Informasi ditentukan oleh seberapa optimal mereka memanfaatkan ChatGPT dalam aktivitas akademik mereka

Tabel 4.7 Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji F / ANOVA)

ANOVA ^a							
No	Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	1	Regression	1117.729	1	1117.73	155.692	.000b
2		Residual	588.688	82	7.179		
3		Total	1706.417	83			
4	a. Dependent Variable: Total_Y						
5	b. Predictors: (Constant), Total_X						

Tabel 4.7 menunjukkan nilai F hitung sebesar 155,692 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05, maka model regresi ini dinyatakan layak (*fit*) untuk memprediksi pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran.

Tabel 4.8 Hasil Uji Koefisien Regresi dan Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Coefficients ^a							
No	Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
			B	Std. Error	Beta		
1	1	(Constant)	-0.145	2.467		-0.059	0.953
2		Total_X	0.635	0.051	0.809	12.478	0
3	a. Dependent Variable: Total_Y						

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 12,478. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel untuk $n = 82$ pada tingkat signifikansi 0,05 sebesar 1,989, maka nilai t hitung jauh lebih besar daripada t tabel. Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang secara statistik jauh lebih kecil dari standar 0,05. Dengan demikian, hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan

adanya pengaruh signifikan penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi dinyatakan diterima. Hasil ini membuktikan bahwa setiap peningkatan penggunaan ChatGPT secara efektif akan diikuti dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang nyata secara empiris.

4.4.1 Pembentukan Persamaan Regresi

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, maka dapat disusun persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = -0,145 + 0,635X$$

Persamaan tersebut memberikan gambaran matematis mengenai hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai komponen persamaan tersebut:

1. Konstanta (a) sebesar -0,145 Nilai konstanta sebesar -0,145 menunjukkan nilai estimasi variabel Kualitas Pembelajaran jika variabel Penggunaan ChatGPT bernilai nol atau konstan. Secara statistik, nilai negatif pada konstanta ini sering kali merupakan hasil dari penarikan garis regresi secara linear berdasarkan sebaran data yang ada. Dalam konteks penelitian sosial, nilai negatif ini tidak berarti kualitas pembelajaran menjadi "minus", melainkan berfungsi sebagai nilai dasar (*baseline*) dalam model matematika agar prediksi perubahan variabel Y menjadi lebih akurat sesuai dengan data riil dari 84 responden mahasiswa Teknologi Informasi. Perlu dicatat pula bahwa nilai signifikansi konstanta ini adalah 0,953 ($> 0,05$), yang berarti konstanta tersebut tidak signifikan secara statistik dan model regresi lebih berfokus pada kekuatan pengaruh variabel X.
2. Koefisien Regresi (b) sebesar 0,635 Koefisien regresi variabel Penggunaan ChatGPT bernilai positif sebesar 0,635. Hal ini mengandung arti bahwa setiap terjadi peningkatan satu satuan pada skor Penggunaan ChatGPT, maka skor Kualitas Pembelajaran mahasiswa diprediksi akan mengalami peningkatan sebesar 0,635 satuan. Arah hubungan yang positif ini

membuktikan bahwa semakin intensif dan optimal penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa Prodi Teknologi Informasi, maka semakin meningkat pula kualitas pembelajaran yang mereka peroleh.

4.4.2 Interpretasi Kekuatan Hubungan (Standardized Beta)

Selain nilai koefisien tidak terstandarisasi, nilai Standardized Coefficients Beta sebesar 0,809 memberikan informasi mengenai kekuatan hubungan antar variabel dalam skala standar. Angka 0,809 ini mendekati angka 1, yang menunjukkan bahwa Penggunaan ChatGPT memiliki korelasi atau hubungan yang sangat kuat terhadap Kualitas Pembelajaran.

Dalam perspektif mahasiswa Teknologi Informasi, angka ini sangat logis. Mahasiswa TI seringkali menghadapi tugas-tugas kompleks seperti pemrograman (*coding*), analisis algoritma, hingga pemahaman arsitektur sistem. ChatGPT hadir sebagai asisten yang mampu memberikan penjelasan logika kode secara instan, membantu proses *debugging*, hingga memberikan referensi dokumentasi teknologi terbaru. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan alat AI ini tercermin secara signifikan pada peningkatan pemahaman dan kualitas hasil pembelajaran mereka.

4.4.3 Kelayakan Model Regresi

Model regresi ini juga didukung oleh tingkat kesalahan standar estimasi (*Std. Error of the Estimate*) sebesar 2,67939. Semakin kecil nilai ini dibandingkan dengan standar deviasi variabel dependen, maka semakin akurat model regresi tersebut dalam memprediksi variabel Kualitas Pembelajaran. Dengan nilai koefisien regresi yang signifikan (Sig. 0,000), model ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam menarik kesimpulan ilmiah mengenai fenomena penggunaan AI di lingkungan akademik.

4.5 Pengujian Hipotesis (Uji Signifikansi)

Setelah model regresi dinyatakan memenuhi asumsi klasik, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah Penggunaan ChatGPT (X) benar-benar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

Kualitas Pembelajaran (Y). Pengujian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu Uji t (Parsial) dan Uji F (Simultan).

4.5.1 Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel independen secara mandiri terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, uji t dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis "Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa" dapat diterima atau ditolak.

Berdasarkan tabel 4.8, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai t hitung: 12,478.
- Nilai Signifikansi (Sig.): 0,000.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai Sig. $< 0,05$ atau t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Jika nilai Sig. $> 0,05$ atau t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Untuk jumlah responden $n=84$, nilai t tabel pada tingkat signifikansi 5% (0,05) adalah sekitar 1,989. Berdasarkan hasil uji, diketahui bahwa t hitung (12,478) $> t$ tabel (1,989) dan nilai Sig. (0,000) $< 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara Penggunaan ChatGPT terhadap Kualitas Pembelajaran mahasiswa Prodi Teknologi Informasi secara parsial.

4.5.2 Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan sudah tepat atau layak (*fit*) dalam menjelaskan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara keseluruhan.

Berdasarkan tabel 4.7, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai F hitung: 155,692.
- Nilai Signifikansi (Sig.): 0,000.

Kriteria Pengambilan Keputusan: Jika nilai Sig. $< 0,05$ dan F hitung $> F$ tabel, maka model regresi dinyatakan layak (*fit*). Untuk derajat bebas $df_1 = 1$ dan $df_2 = 82$, nilai F tabel adalah sekitar 3,96. Hasil penelitian menunjukkan F hitung (155,692) $> F$ tabel (3,96) dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa model regresi linier sederhana yang dibangun dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk memprediksi variasi pada Kualitas Pembelajaran berdasarkan variabel Penggunaan ChatGPT.

4.5.3 Analisis Dampak Signifikansi

Besarnya nilai t hitung (12,478) menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh ChatGPT bukan sekadar kebetulan, melainkan pola yang kuat dan konsisten di antara 84 responden. Dalam dunia akademik Teknologi Informasi, signifikansi yang tinggi ini mencerminkan ketergantungan positif mahasiswa terhadap alat bantu AI. ChatGPT berperan aktif dalam membantu mahasiswa memecahkan masalah logika yang rumit, mempercepat durasi pengerjaan tugas pemrograman, dan memberikan akses informasi yang lebih terstruktur dibandingkan pencarian konvensional. Signifikansi ini menegaskan bahwa ChatGPT telah menjadi instrumen pendukung pembelajaran yang dominan di kalangan mahasiswa IT saat ini.

4.6 Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Setelah mengetahui adanya pengaruh yang signifikan melalui uji t dan uji F, langkah selanjutnya adalah mengukur seberapa besar kemampuan variabel Penggunaan ChatGPT (X) dalam menjelaskan variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel Kualitas Pembelajaran (Y). Hal ini dapat diketahui melalui nilai Koefisien Determinasi (R Square) yang terdapat pada tabel *Model Summary*.

4.6.1 Interpretasi Nilai R Square

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,809. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara Penggunaan ChatGPT dengan Kualitas Pembelajaran memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat.

Selanjutnya, nilai R Square (koefisien determinasi) yang diperoleh adalah sebesar 0,655. Nilai ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Besarnya kontribusi atau pengaruh variabel Penggunaan ChatGPT (X) terhadap variabel Kualitas Pembelajaran (Y) adalah sebesar 65,5%.
- Sisanya, yaitu sebesar 34,5% (100% - 65,5%), dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model penelitian ini.

4.6.2 Analisis Kontribusi Variabel

Angka 65,5% menunjukkan dampak yang sangat dominan. Dalam lingkup Program Studi Teknologi Informasi, tingginya angka determinasi ini mengindikasikan bahwa ChatGPT telah menjadi faktor utama yang menentukan persepsi mahasiswa terhadap kualitas pembelajaran mereka. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa kemajuan akademik dan kualitas hasil belajar mereka sangat terbantu oleh fitur-fitur yang ditawarkan oleh ChatGPT, adapun sisa pengaruh sebesar 34,5% kemungkinan berasal dari faktor internal maupun eksternal lainnya yang tidak diteliti dalam skripsi ini.

Meskipun terdapat faktor lain, angka 65,5% sudah lebih dari cukup untuk membuktikan bahwa integrasi teknologi AI dalam proses belajar mengajar di Prodi TI memberikan dampak yang transformatif. Model ini dinyatakan memiliki tingkat kekuatan prediksi yang baik karena mampu menjelaskan lebih dari setengah variasi kualitas pembelajaran melalui satu variabel independen saja.

4.7 Pembahasan

Bagian pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan hasil temuan penelitian secara komprehensif. Berdasarkan rangkaian uji statistik yang telah

dilakukan, ditemukan bukti empiris bahwa penggunaan ChatGPT memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, ditemukan bahwa variabel Penggunaan ChatGPT memiliki pengaruh positif sebesar 63,5% terhadap Kualitas Pembelajaran. Hasil ini memberikan gambaran bahwa ChatGPT bukan sekadar mesin pencari bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi, melainkan telah bertransformasi menjadi asisten virtual yang krusial.

Secara statistik, nilai koefisien regresi yang positif mengonfirmasi bahwa ChatGPT berfungsi sebagai variabel stimulan. Semakin optimal mahasiswa memanfaatkan fitur-fitur di dalamnya, semakin baik pula kualitas pemahaman dan hasil pembelajaran yang mereka rasakan. Temuan ini menegaskan bahwa bagi mahasiswa di era digital, teknologi AI telah menjadi instrumen pendukung yang esensial dalam menempuh pendidikan tinggi di bidang teknologi

4.7.1 Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Kualitas Pembelajaran

Hasil pengujian hipotesis melalui uji t secara parsial menunjukkan nilai $t_{\text{(hitung)}}$ sebesar 12,478 dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi tersebut jauh di bawah ambang batas 0,05 (atau $p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan ChatGPT memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa; dengan kata lain, setiap intensitas penggunaan ChatGPT yang tepat sasaran akan diikuti secara linear dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Secara substantif, hasil ini memberikan dasar ilmiah yang kuat bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) bukan hanya sekadar tren, melainkan telah menjadi stimulan positif yang efektif dalam akselerasi performa akademik dan pemahaman materi pembelajaran mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

Secara matematis, melalui persamaan regresi $Y = -0,145 + 0,635X$, terlihat bahwa koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,635. Hal ini bermakna bahwa ChatGPT berperan sebagai akselerator dalam proses akademik. Bagi mahasiswa Teknologi Informasi, hal ini sangat relevan karena ChatGPT sering digunakan untuk membantu memahami logika pemrograman yang kompleks, melakukan *debugging* kode, serta mencari referensi dokumentasi teknologi terbaru secara instan.

4.7.2 Analisis Kontribusi melalui Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan nilai R Square sebesar 0,655, diketahui bahwa variabel penggunaan ChatGPT memberikan kontribusi pengaruh sebesar 65,5% terhadap kualitas pembelajaran. Angka ini menunjukkan bahwa ChatGPT merupakan faktor dominan yang dirasakan manfaatnya oleh 84 responden mahasiswa.

Namun, masih terdapat sisa sebesar 34,5% yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Faktor-faktor tersebut kemungkinan meliputi peran dosen dalam memberikan bimbingan kritis, ketersediaan fasilitas laboratorium kampus, serta motivasi internal mahasiswa dalam mengeksplorasi materi tanpa bantuan AI. Hal ini menegaskan bahwa meskipun teknologi AI sangat membantu, peran pengajar dan faktor lingkungan akademik tetap memiliki andil dalam membentuk kualitas pembelajaran yang utuh.

4.7.3 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Untuk memvalidasi temuan penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi, peneliti melakukan komparasi dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan:

1. Perbandingan Penelitian Widjaya et al. (2024) dengan Penelitian Penelitian ini
 - a. Persamaan temuan (Kontribusi Positif)

Temuan Widjaya et al. (2024) mengungkapkan bahwa mahasiswa menggunakan teknologi ini untuk mendalami pemahaman materi serta

mendukung capaian akademik, sementara penelitian ini memperkuat temuan tersebut melalui pembuktian secara kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh nyata dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,635, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan ChatGPT akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara linier dan signifikan.

b. Perbedaan metodologi dan skala

Meskipun memiliki kesamaan fokus, kedua penelitian ini memiliki perbedaan metodologi yang signifikan, di mana Widjaya et al. (2024) menggunakan pendekatan studi kasus deskriptif dengan sampel terbatas sebanyak 23 mahasiswa untuk menggali gambaran pengalaman secara kualitatif, sedangkan penelitian ini menerapkan metode kuantitatif melalui analisis Regresi Linier Sederhana dengan jumlah responden yang lebih besar, yakni 84 mahasiswa. Perbedaan skala dan metode ini memberikan tingkat generalisasi yang lebih kuat pada penelitian ini karena didukung oleh bukti empiris melalui uji signifikansi (Uji t) yang menunjukkan hasil 0,000, sehingga mampu menjelaskan pengaruh antar variabel secara lebih akurat dan objektif.

c. Fokus Subjek (Karakteristik Mahasiswa)

Selain perbedaan metodologi, terdapat perbedaan substansial pada subjek penelitian yang memberikan dimensi baru dalam temuan ini, di mana Widjaya et al. (2024) memfokuskan studinya pada mahasiswa *Business Engineering* yang tantangannya cenderung berpusat pada analisis bisnis dan manajerial, sedangkan penelitian ini meneliti mahasiswa Teknologi Informasi (TI). Hal ini mengungkapkan bahwa bagi mahasiswa TI, ChatGPT tidak hanya berfungsi sebagai alat pencari informasi umum, tetapi juga menjadi instrumen teknis krusial untuk membantu proses *debugging* kode program serta pemahaman logika algoritma yang lebih mendalam.

d. Kekuatan Pengaruh vs. Kecenderungan Ketergantungan

Widjaya et al. (2024) menyoroti adanya kecenderungan ketergantungan mahasiswa yang menjadikan AI sebagai sumber utama, penelitian ini melalui nilai R^2 sebesar 0,655 berhasil memberikan bukti

numerik yang kuat bahwa kontribusi atau dominasi penggunaan ChatGPT memang signifikan, yakni sebesar 65,5%. Namun, hasil ini juga menyisakan 34,5% faktor lain di luar variabel penelitian yang dapat diinterpretasikan sebagai batasan penting, mengisyaratkan bahwa mahasiswa tidak seharusnya bergantung sepenuhnya pada AI dan tetap memerlukan sumber pembelajaran eksternal lainnya seperti peran dosen maupun referensi buku teks.

e. Sikap Kritis dan Akurasi Informasi

Sejalan dengan temuan Widjaya et al. (2024) yang menekankan pentingnya sikap kehati-hatian mahasiswa terhadap keakuratan informasi AI, penelitian ini turut mendukung hal tersebut melalui implikasi praktis yang menyarankan penggunaan secara bijak. Melalui temuan nilai konstanta yang negatif sebesar $-0,145$, hasil statistik ini dapat diinterpretasikan bahwa tanpa penggunaan teknologi yang tepat atau jika mahasiswa hanya melakukan tindakan *copy-paste* tanpa verifikasi, kualitas pembelajaran secara teoritis justru berisiko terhambat pada tahap awal. Hal ini menegaskan bahwa keberadaan ChatGPT harus diposisikan sebagai alat pendukung yang memerlukan kecerdasan kritis pengguna, bukan sebagai pengganti sumber kebenaran mutlak dalam proses akademik.

Jadi, hasil penelitian ini memperkuat temuan Widjaya et al. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan ChatGPT memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Jika Widjaya et al. menemukan pola tersebut melalui studi kasus pada 23 mahasiswa Business Engineering, penelitian ini memberikan pembuktian kuantitatif yang lebih luas pada 84 mahasiswa Teknologi Informasi dengan pengaruh sebesar 65,5%. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada pengakuan bahwa ChatGPT adalah instrumen pendukung akademik yang efektif. Namun, penelitian ini memberikan penegasan lebih kuat bahwa bagi mahasiswa TI, ChatGPT berfungsi sebagai asisten logika yang meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, sejauh penggunaannya tetap diimbangi dengan sikap kritis terhadap akurasi informasi sebagaimana yang disarankan dalam studi Widjaya et al,

2. Perbandingan Penelitian Risnina et al. (2023) dengan Penelitian Peneliti (2026)
 - a. Persamaan Metodologi dan Pendekatan

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi oleh Risnina et al. (2023) yang menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengungkap persepsi mahasiswa mengenai peningkatan efektivitas belajar, namun penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menerapkan analisis Regresi Linier Sederhana untuk membuktikan pengaruh tersebut secara statistik. Keduanya sepakat bahwa penggunaan data angka mampu memberikan gambaran yang lebih objektif dan terukur mengenai besarnya manfaat AI di lingkungan perguruan tinggi, sehingga memperkuat validitas temuan terkait efisiensi pembelajaran di era digital.

- b. Peningkatan Kualitas dan Efektivitas Belajar

Penelitian ini sejalan dengan temuan Risnina et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan ChatGPT mampu meningkatkan efektivitas belajar serta memperdalam pemahaman materi mahasiswa. Penelitian ini memvalidasi temuan tersebut secara empiris melalui nilai *R Square* sebesar 0,655, yang membuktikan bahwa aspek "efektivitas" yang dirasakan oleh mahasiswa di ITS juga dialami oleh mahasiswa TI dalam penelitian ini, di mana sebesar 65,5% variasi kualitas pembelajaran mereka memang dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan alat kecerdasan buatan tersebut.

- c. Kemandirian Mahasiswa

Penelitian ini turut mendukung temuan Risnina et al. (2023) yang menekankan bahwa penggunaan ChatGPT mampu meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam mencari informasi, di mana dalam konteks mahasiswa Teknologi Informasi (TI), kemandirian tersebut tercermin dari kemampuan mahasiswa untuk memecahkan masalah pemrograman secara mandiri dengan bantuan ChatGPT sebelum memutuskan untuk bertanya kepada dosen atau asisten laboratorium.

- d. Perbedaan Skala dan Analisis

Penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dengan studi yang dilakukan oleh Risnina et al. (2023) dalam hal skala dan kedalaman analisis.

Jika penelitian Risnina et al. (2023) melibatkan 52 responden dengan fokus pada deskripsi dampak secara luas—termasuk aspek komunikasi dengan dosen—penelitian ini menggunakan skala yang lebih besar dengan melibatkan 84 responden. Selain itu, penelitian ini menerapkan analisis yang lebih spesifik pada hubungan sebab-akibat melalui uji regresi linier sederhana. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menguantifikasi tingkat kenaikan kualitas belajar, yaitu sebesar 0,635 unit untuk setiap satuan penggunaan ChatGPT. Hasil ini memberikan gambaran pengaruh yang lebih terukur dan pasti secara statistik mengenai kontribusi teknologi tersebut terhadap proses pembelajaran.

Jadi, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Risnina et al. (2023) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), yang menyatakan bahwa pemanfaatan ChatGPT berdampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan kemandirian mahasiswa. Jika Risnina et al. menggunakan pendekatan deskriptif pada 52 responden, penelitian ini memperkuat temuan tersebut melalui analisis regresi pada 84 responden mahasiswa Teknologi Informasi. Nilai signifikansi 0,000 dalam penelitian ini memberikan bukti statistik yang lebih kuat bahwa peningkatan kemandirian belajar yang ditemukan oleh Risnina et al. berkontribusi nyata terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan, dengan besar pengaruh mencapai 65,5%.

3. Perbandingan Penelitian Syahri et al. (2024) dengan Penelitian Peneliti ini
 - a. Keselarasan Bidang Ilmu (Rumpun Informatika)

Kedua penelitian ini memiliki fokus pada mahasiswa di bidang teknologi yang memberikan validasi kuat bagi satu sama lain, di mana studi oleh Syahri et al. (2024) dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), sementara penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi (TI). Kesamaan rumpun ilmu ini menunjukkan bahwa mahasiswa di bidang teknologi memang menjadi kelompok yang paling adaptif dan terdampak secara signifikan oleh kehadiran ChatGPT dalam aktivitas akademik mereka, sebagaimana

dibuktikan oleh data penelitian ini yang menunjukkan pengaruh nyata pada kualitas pembelajaran mahasiswa TI tersebut..

b. Kekuatan Hubungan dan Kontribusi (R dan R²)

Kedua penelitian ini menemukan hubungan yang sangat kuat antara variabel yang diteliti, di mana Syahri et al. (2024) menemukan korelasi (r) sebesar 0,92 dengan kontribusi (R²) mencapai 84,65%, sementara penelitian ini menghasilkan nilai korelasi (R) sebesar 0,809 dan kontribusi (R²) sebesar 65,5%. Meskipun nilai koefisien determinasi pada studi Syahri et al. lebih tinggi, kedua penelitian secara statistik tetap berada dalam kategori pengaruh yang sangat kuat. Perbedaan angka tersebut dinilai wajar karena adanya perbedaan pada variabel dependen (Y); Syahri et al. memfokuskan pengukuran pada "pola pikir" yang merupakan aspek kognitif spesifik, sedangkan penelitian ini mengukur "kualitas pembelajaran" yang memiliki cakupan lebih luas dan kompleks karena mencakup hasil, proses, hingga efisiensi belajar mahasiswa secara menyeluruh.

c. Signifikansi Dampak terhadap Kemandirian

Temuan Syahri et al. (2024) yang mengindikasikan bahwa ChatGPT mendukung kemampuan berpikir kritis dan mandiri dalam tugas akademik didukung secara empiris dalam penelitian ini melalui perolehan nilai t_{hitung} sebesar 12,478 dengan tingkat signifikansi 0,000. Perolehan angka statistik tersebut membuktikan bahwa dampak yang dirasakan mahasiswa bukan sekadar korelasi biasa, melainkan pengaruh nyata yang secara signifikan mampu meningkatkan kualitas belajar secara keseluruhan.

d. Metodologi dan Skala Responden

Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan kuantitatif, terdapat perbedaan teknis antara penelitian Syahri et al. (2024) yang menggunakan metode korelasional dengan 114 responden dan penelitian ini yang menerapkan analisis regresi linier sederhana dengan 84 responden. Penggunaan pendekatan regresi pada penelitian ini memberikan keunggulan dalam memprediksi secara spesifik seberapa besar kenaikan kualitas pembelajaran jika penggunaan ChatGPT ditingkatkan, sebagaimana tertuang dalam model rumus $Y = -0,145 + 0,635X$, sehingga

mampu memberikan gambaran pengaruh yang lebih prediktif dan aplikatif dibandingkan sekadar hubungan korelasi. Penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Syahri et al. (2024) pada mahasiswa PTIK UIN Bukittinggi, yang menunjukkan adanya hubungan sangat kuat ($r = 0,92$) antara penggunaan ChatGPT dengan perkembangan pola pikir mahasiswa.

Keselarasan ini terlihat dari hasil signifikansi kedua penelitian yang sama-sama mencapai 0,000. Meskipun Syahri et al. mencatat koefisien determinasi yang lebih tinggi yaitu 84,65%, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dengan nilai R^2 sebesar 65,5% dalam konteks kualitas pembelajaran secara umum. Persamaan mendasar dari kedua riset ini adalah pembuktian bahwa bagi mahasiswa di bidang informatika dan komputer, ChatGPT merupakan instrumen yang secara signifikan meningkatkan kemampuan mandiri dan efektivitas dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik yang kompleks.

Berdasarkan perbandingan di atas, dapat disimpulkan bahwa temuan peneliti memperkuat tren positif penggunaan AI di lingkungan akademik yang telah dipetakan oleh para peneliti terdahulu. Angka determinasi sebesar 65,5% menunjukkan bahwa mahasiswa Teknologi Informasi cenderung memanfaatkan ChatGPT tidak hanya sebagai alat bantu pencarian, tetapi sebagai instrumen utama dalam meningkatkan kualitas pemahaman materi kuliah mereka.

4.8 Implikasi Hasil Penelitian

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Program Studi Teknologi Informasi tidak perlu membatasi penggunaan AI, melainkan harus mengintegrasikannya secara bijak dalam kurikulum. Implementasi tersebut dapat dijabarkan ke dalam beberapa implikasi penting. Pertama, bagi mahasiswa, temuan ini menjadi dasar untuk memanfaatkan ChatGPT secara bijak dan proporsional sebagai alat bantu belajar yang mendukung pemahaman materi, bukan sebagai pengganti proses berpikir kritis dan analitis.

Kedua, bagi dosen, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi

kecerdasan buatan, seperti mengintegrasikan penggunaan AI secara terarah dalam tugas, diskusi, maupun proyek akademik.

Ketiga, bagi program studi dan institusi pendidikan, temuan ini dapat dijadikan referensi dalam menyusun kebijakan akademik terkait penggunaan teknologi AI agar tetap selaras dengan prinsip etika, kejujuran akademik, dan peningkatan kompetensi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan di era digital.



BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab IV, peneliti menarik beberapa kesimpulan utama sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian ini:

1. Eksistensi Pengaruh Signifikan: Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan ChatGPT memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai t hitung sebesar 12,478 ($> t$ tabel 1,989) dan tingkat signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti semakin intensif dan tepat penggunaan ChatGPT, maka semakin meningkat pula kualitas pembelajaran yang dirasakan mahasiswa.
2. Dominansi Kontribusi ChatGPT: Melalui analisis koefisien determinasi, ditemukan bahwa variabel penggunaan ChatGPT memberikan kontribusi sebesar 65,5% terhadap variabel kualitas pembelajaran. Angka ini tergolong besar, yang mengindikasikan bahwa bagi mahasiswa Teknologi Informasi, ChatGPT telah menjadi instrumen pembelajaran utama yang mendukung proses akademik mereka. Adapun sisa sebesar 34,5% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini, seperti faktor kompetensi dosen, lingkungan kampus, dan motivasi belajar internal.
3. Efektivitas dalam Bidang Teknologi: Persamaan regresi $Y = -0,145 + 0,635X$ memberikan makna bahwa ChatGPT berperan sebagai akselerator pembelajaran. Pengaruh ini ditemukan sangat kuat pada mahasiswa TI karena karakteristik program studi yang menuntut pemahaman logika dan teknis yang tinggi. ChatGPT membantu mahasiswa dalam melakukan *debugging* kode, memahami algoritma yang kompleks, serta mempercepat penyelesaian tugas praktikum, yang secara kumulatif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran konstruktif bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Mahasiswa Teknologi Informasi

- Pemanfaatan Berbasis Logika: Mahasiswa disarankan untuk tidak menggunakan ChatGPT hanya sebagai alat pencari jawaban instan (pencarian hasil akhir), melainkan sebagai mitra dialog untuk memahami logika di balik sebuah solusi teknis atau baris kode.
- Verifikasi Berlapis: Mengingat adanya risiko halusinasi AI, mahasiswa harus selalu melakukan verifikasi ulang terhadap output yang diberikan ChatGPT dengan merujuk pada dokumentasi resmi (*official documentation*) atau buku teks guna menjaga akurasi pemahaman materi.

2. Bagi Program Studi dan Fakultas

- Penyusunan Pedoman Etika AI: Pihak institusi disarankan untuk merumuskan pedoman atau etika penggunaan AI dalam lingkungan akademik. Hal ini penting agar teknologi AI dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas tugas mahasiswa tanpa mencederai integritas akademik (*plagiarisme*).
- Workshop Literasi AI: Mengadakan seminar atau workshop mengenai *prompt engineering* yang efektif agar mahasiswa dapat memaksimalkan potensi AI sebagai alat bantu riset dan pembelajaran yang produktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Perluasan Variabel: Mengingat pengaruh ChatGPT yang mencapai 65,5%, masih terdapat celah penelitian sebesar 34,5%. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel moderasi atau mediasi seperti Literasi Digital, Efikasi Diri, atau Etika Akademik.
- Metodologi Komparatif: Disarankan untuk melakukan penelitian komparatif antara mahasiswa rumpun teknologi dengan mahasiswa rumpun

sosial guna melihat apakah terdapat perbedaan signifikan dalam pola penggunaan dan dampak ChatGPT terhadap kualitas pembelajaran mereka.

- Pendekatan Kualitatif: Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode wawancara mendalam untuk menggali sisi psikologis mahasiswa mengenai ketergantungan pada AI yang sempat disinggung dalam penelitian terdahulu.



DAFTAR PUSTAKA

- Agistian, M. D., Herlambang, A. D., & Zulvarina, P. (2025). *Teorisasi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Problem-Based Learning Berbantuan GitHub dan ChatGPT pada Mata Pelajaran Pemrograman Web*. 9(5), 1–15.
- ANGGRAINI, F., MISEL, & DEFFANDRA, M. (2025). *STUDI KASUS NON PROBABILITY SAMPLING DISUSUN OLEH: FITRI ANGGRAINI (202300319) M . DEFFANDRA (2023000323) KELAS : PKA 5C PRODI PENGELOLAAN KONVENSI DAN ACARA. 202300319.*
- Barokah, N., Untung, S., Jl, A., Bangsa, K., Baru, P., Utara, K. P., & Pekalongan, K. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar*. 4.
- Daniati, N. T. (2019). Implementation of Ako for Improving Learning Quality of the Basic of Creativity for Teachers and Students in SMKN 3 Kasihan Bantul. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 60–67. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v4i1.83>
- Diliana, V., Putri, S., & Madiun, U. P. (2024). *Dampak Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA)*. 3(3), 704–708.
- Febrianty, C., Tiara, M., Sari, P., & Syarafi, R. H. (2025). *ANALISIS DAMPAK CHATGPT TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. 9(1), 949–961.
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820.
- H.I.A,P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/156>
- Hayat, Z., & Putri, A. (2024). *Analisis Pengaruh Chat GPT terhadap Keterampilan*

, Kolaborasi , dan Kreativitas Mahasiswa : Metode Systematic Literature Review Identifikasi Dampak dan Pengaruh. 4, 7983–7999.

Hidayanti, W., & Azmiyanti, R. (2023). *Dampak Penggunaan Chat GPT pada Kompetensi Mahasiswa Akuntansi : Literature Review*. 3(1), 83–91.

Ismaniati, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 15. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismaniati, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr._Christina_Ismaniati,_M.Pd./Penggunaan_Teknologi_Informasi_dan_komunikasi_dalam_peningkatan_kualitas_pembelajaran.pdf)

James W, Elston D, T. J. et al. (20 C.E.). *Pengertian Pendidikan Berkualitas. Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*.

Mahendra, A., Ketaren, C. M. B., Surbakti, D. K. B., Barus, E. F. B., Situmeang, K., & Indrapraja, M. (2021). Blended Learning: Strategi Pembelajaran Alternatif di Era New Normal SD Tunas Harapan. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 120–128. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i4.1250>

Mairisiska, T., & Qadariah, N. (2023). Persepsi Mahasiswa Ftik Iain Kerinci Terhadap Penggunaan Chatgpt Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13, 1–10.

Manurung, O., Destiani, A. C., Sugiarto, J., Lolo, A. T. A., & Chai, K. (2021). *Identifikasi Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Kemampuan Berfikir Mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta Prodi Sistem Informasi Angkatan 2021*. 3(2), 342–352.

Mas, S. R. (2008). *PROFESIONALITAS GURU DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN Sitti*. 5, 1–10.

Muhamad, T., Indonesia, S., & Kinabalu, K. (2024). *PENERAPAN CHAT-GPT DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI*. 4(3), 182–189.

Muhammad jafar maulana, Cecep darmawan, R. (2023). *Penggunaan chatgpt dalam pendidikan berdasarkan perspektif etika akademik*. 10(01), 58–66.

- Nur, M., Nidhi, R., Bhagaskara, R. E., Aldi, M., Pratama, A., Informasi, S., Komputer, F. I., Pembangunan, U., Veteran, N., & Timur, J. (2023). *Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Produktivitas Mahasiswa Analysis of The Effect of ChatGPT on Student Productivity*. September, 6–7.
- Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(6), 648–658. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i6.493>
- Pratama, H. A. P., & Mansur, H. (2023). Pemanfaatan Microsoft TEAMS Sebagai Learning Management System Untuk Mendukung Pembelajaran Kolaboratif. *J-Instech*, 4(2), 47. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8824>
- Putri, V. A., Sotyardani, K. C. A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 2, 615–630.
- Rahayu, S. I. D., & Desriyeni. (2024). Penerimaan Teknologi ChatGPT Di Kalangan Mahasiswa: Studi Deskriptif Model TAM Pada Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Padang. *Journal of Student Research*, 2(2), 178–201. <https://doi.org/10.55606/jsr.v2i2.2847>
- Rahkman, P. A., Agustin, D. A., Negara, E. S. P., Yunita, S. M., Muhammad Yunus, F. A., & Pratiwi, A. T. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis It Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan - R A Dasar*, 9(2), 316–326. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24156>
- Risnina, N. N., Tiara, S., Permatasari, I., & Nurulhusna, A. Z. (2023). *Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember*. 2(4).
- Sahida, N. N., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Literature Review: Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(3), 3491–3503.

- Saraswati, A. R., Karmina, V. A., Efendi, M. P., Informasi, S., Teknologi, F., & Cerdas, I. (2023). *Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Tingkat Kemalasan Berpikir Mahasiswa ITS Dalam Proses Pengerjaan Tugas*.
- Sujatmiko, D. A., Dhamayanti, W., & Sastrosupadi, A. (2024). *PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN KEAGAMAAN Pengaruh Penggunaan Chat GPT (Generative Pre-Trained Transformer) terhadap Rata-Rata Nilai IPK Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa 21 . Selain itu , metode pembelajaran online , offline , dan be. 3, 24–34*.
- Super, A. I., Generatif, A. I., Sempit, A. I., Ai, P., Intelijen, T., & Publik, A. (2024). *AI Super, AI Generatif, AI Sempit dan Chatbot: Penilaian AI Buatan Teknologi Intelijen untuk Sektor Publik dan Administrasi Publik*.
- Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Imamuddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pola Pikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Metodologi Penelitian: Studi Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1910>
- Widarto, R., Tiolina, E., & Suyanto. (2019). Pengenalan ChatGPT Tips dan Trik bagi Pemula. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Widjaya, A. F., Utamandarya, B. R., & Dharmo, V. A. (2024). *Dampak Penggunaan ChatGPT terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Business Engineering di BINUS ASO*. 2, 11–18.
- Wijoyo A, Saputra A, Ristanti S, Sya'ban S, Amalia M, & Febriansyah R. (2024). Pembelajaran Machine Learning. *OKTAL (Jurnal Ilmu Komputer Dan Science)*, 3(2), 375–380. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2305>

Lampiran 1

No	Variabel	Indikator	Kode Item	Pernyataan	
1	Penggunaan ChatGPT	Frekuensi Penggunaan	X1	Saya menggunakan ChatGPT secara rutin untuk mendukung kegiatan perkuliahan.	
2			X2	Saya menggunakan ChatGPT ketika mengerjakan tugas atau memahami materi.	
3			X10	Saya semakin terbiasa menggunakan ChatGPT dalam kegiatan akademik sehari-hari.	
4		Jenis Penggunaan	X3	X3	Saya menggunakan ChatGPT untuk mencari penjelasan tambahan terkait materi perkuliahan.
5				X4	Saya menggunakan ChatGPT untuk memperoleh ide awal dalam penulisan tugas.
6				X5	Saya memodifikasi prompt untuk mendapatkan jawaban yang lebih tepat.
7				X7	Saya merasa cukup paham cara menggunakan fitur-fitur dasar ChatGPT.

8			X6	Saya menggunakan ChatGPT sebagai pelengkap, bukan pengganti proses belajar utama.
9			X8	Saya percaya jawaban ChatGPT cukup membantu meskipun perlu diverifikasi.
10		Tujuan Penggunaan	X9	Saya mampu menilai kapan jawaban ChatGPT kurang tepat dan perlu dicek ulang.
11			X11	Saya tetap berusaha mandiri meskipun sering menggunakan ChatGPT.
12			X12	Saya memahami pentingnya memeriksa kebenaran jawaban ChatGPT sebelum menggunakannya.
13	Kualitas Pembelajaran	Pemahaman	Y1	Saya terlibat secara aktif dan sadar dalam setiap proses pembelajaran di kelas..
14		Konsep	Y2	Saya menunjukkan perhatian dan partisipasi yang konsisten selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
15		Penerapan Pengetahuan	Y3	Saya terlibat secara langsung dalam kegiatan

			pembelajaran seperti diskusi, presentasi, atau praktik.
16		Y4	Saya berkontribusi secara aktif dalam kegiatan kelompok atau forum diskusi di kelas.
17		Y5	Saya mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau studi kasus.
18		Y6	Saya dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi atau permasalahan nyata.
19		Y7	Saya menghargai dan menghormati pendapat atau pandangan yang berbeda dari rekan sekelas.
20	Keterlibatan Aktif	Y8	Saya mampu bekerja sama secara positif dengan teman dan pengajar dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.