

Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Nur Nindya Risnina^{1*}, Septica Tiara Indah Permatasari², Aliyya Zahra Nurulhusna³,
Febina Mushen Anjelita⁴, Cahya Wulaningtyas⁵, Nur Aini Rakhmawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Indonesia

E-mail: 5026201013@student.its.ac.id¹, 5026201031@student.its.ac.id², 5026201091@student.its.ac.id³,
5026201098@student.its.ac.id⁴, 5026201143@student.its.ac.id⁵, nur.aini@is.its.ac.id⁶

Abstract: *With the advancement of technology, more and more OpenAI products have emerged, one of which is ChatGPT. The use of ChatGPT has been widely adopted, particularly in the field of education. Numerous previous studies have shown that the use of ChatGPT in the learning process has a positive impact. Therefore, this research aims to determine students' preferences for the use of ChatGPT in the learning process. This study employed a descriptive method with a quantitative approach and will be measured using a Likert Scale. The research showed that most students gave a positive response to the use of high-scale ChatGPT to assist the learning process in lectures because of the role and benefits provided by ChatGPT in three aspects of the learning process, including student engagement, material understanding, and learning effectiveness.*

Keywords: *ChatGPT, Learning*

Abstrak: Seiring perkembangan teknologi, semakin banyak munculnya produk openAI, salah satunya yaitu ChatGPT. Penggunaan ChatGPT telah banyak digunakan, khususnya dalam dunia pendidikan. Banyak studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran membawa dampak positif. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif serta akan diukur dengan menggunakan Skala *Likert*. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan ChatGPT berskala tinggi untuk membantu proses pembelajaran dalam perkuliahan. Hal tersebut dikarenakan peran dan manfaat yang diberikan oleh ChatGPT dalam ketiga aspek proses pembelajaran, yaitu keterlibatan mahasiswa, pemahaman materi, dan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: ChatGPT, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai macam aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam ruang kelas dan kegiatan belajar mengajar. Kini, baik mahasiswa maupun tenaga pendidik di Indonesia seringkali menggunakan *smartphone*, tablet, dan perangkat portabel lainnya (Rahma Isnaini & Aini Rakhmawati, 2016). Dengan internet, siapapun dapat mengakses berbagai macam informasi dengan perangkat portabel dalam genggamannya mereka. Informasi ini dapat diterima dari berbagai sumber yang ada di internet, salah satunya ChatGPT.

ChatGPT merupakan model *chatbot* kecerdasan buatan berbasis bahasa yang dikeluarkan OpenAI. ChatGPT menggunakan model GPT 3.5 (*Generative Pre-trained Transformer 3.5*) untuk versi gratis pada platformnya, dan model GPT 4 untuk versi berbayarnya yaitu GPT Plus.

Received September 07, 2023; Revised Oktober 02, 2023; Accepted November 09, 2023

*Nur Nindya Risnina, 5026201013@student.its.ac.id

Di antara fitur-fitur yang dimiliki, beberapa di antaranya, seperti: meniru percakapan manusia, menulis esai, menuliskan translasi teks, melakukan parafrase teks, dan menjawab berbagai pertanyaan tentu merupakan fitur yang dibutuhkan dan dapat membantu kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Firat (2023), penelitian mengenai penerapan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan dapat membawa kita untuk mengidentifikasi praktik dan pendekatan terbaik dalam menggunakan *chatbot* dan alat kecerdasan buatan lainnya. Disebut juga, dengan menyadari bagaimana ChatGPT dapat mendukung kemandirian dan kegiatan belajar mandiri dari pelajar otodidak, tenaga pendidik dan mahasiswa dapat menggunakan teknologi tersebut untuk membantu dan mengembangkan pembelajaran dan perkembangan pribadi mereka dengan lebih efektif. Potensi dari ChatGPT memungkinkan mempengaruhi objektif pembelajaran, proses penilaian evaluasi, aktivitas pembelajaran, dan proses evaluasi pendidikan secara signifikan (Zhai, 2022).

Akan tetapi, di sisi lain, mahasiswa dapat melakukan kecurangan menggunakan ChatGPT dalam mengerjakan tugasnya yang berbasis esai atau tulisan, seperti yang disebutkan oleh King (2023). Menurutnya, mahasiswa dapat memberikan *prompt* pertanyaan pada tugasnya kepada ChatGPT, kemudian menyalin jawaban tersebut dan menaruhnya langsung pada tugasnya, sehingga mahasiswa hanya mengeluarkan sedikit usaha dalam pembuatan tugasnya. Hal ini meningkatkan kecemasan plagiarisme dalam dunia pendidikan (Khalil & Er, n.d.). Padahal, sekolah merupakan sarana pembentukan karakter bagi siswa, baik itu sopan santun, moral etika, serta sikap (Intan Prakerti et al., 2020).

Selain itu, dengan asal menyalin-menempel jawaban dari ChatGPT, tidak dapat dipastikan apakah mahasiswa benar-benar memahami materi yang seharusnya dia pelajari. Jika mahasiswa bisa langsung mendapatkan jawaban secepat itu, apakah mahasiswa akan tetap termotivasi untuk membaca dan mencari tahu lebih dalam mengenai topik pembelajaran? Padahal, menurut Dörnyei (2020), ide dari motivasi itu sendiri terhubung secara langsung dengan gagasan interaksi, dan krusial untuk memastikan motivasi untuk menerapkan keterlibatan mahasiswa. Menurutnya, baik pembelajaran konvensional maupun *online* harus dapat mempertahankan ketertarikan mahasiswa terhadap subjek yang dipelajari.

Kemudian, muncul pertanyaan: Jika mahasiswa bisa mendapatkan jawaban seperti itu, apakah artinya nilainya terkait tugas esai dan tulisan selalu dapat terjamin? Menurut Anderson et al. (2023), tulisan yang dibentuk oleh AI seringkali memiliki banyak kesalahan tulisan dan dianggap kurang lengkap. Namun, dengan kecemasan plagiarisme di dunia pendidikan, sudah bermunculan juga berbagai macam alat pendeteksi AI untuk mendeteksi kecurangan akademis

menggunakan AI ini. Akan tetapi, sayangnya, menurut studi sebelumnya, alat ini masih memiliki banyak celah dan kelemahan, sehingga diperlukan metode baru untuk mendeteksinya (Anderson et al., 2023).

Menariknya, pada studi sebelumnya (Ali et al., 2023) yang dilakukan pada siswa jurusan bahasa Inggris, ChatGPT ternyata justru meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Bahkan, peneliti tersebut merekomendasikan penggunaan ChatGPT dalam kelas. Dalam studi lainnya (Alneyadi & Wardat, 2023; Vázquez-Cano et al., 2023) juga dilakukan penelitian mengenai pengaruh ChatGPT terhadap hasil pembelajaran siswa. Hasilnya, pada kedua studi tersebut, siswa yang menggunakan ChatGPT ditemukan mendapatkan nilai lebih tinggi dan membantu pemahaman siswa. Selain itu, pada studi yang dilakukan (Ramadhan et al., 2023) dengan menggunakan 23 jurnal terkait pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan, didapatkan hasil bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas dalam pembelajaran. Meskipun begitu, penggunaan ChatGPT yang tidak tepat akan mengancam integritas akademik, tingginya plagiarisme dan kecurangan yang mengakibatkan rendahnya kualitas lulusan.

Sehingga penelitian ini melakukan evaluasi komprehensif terhadap '**Pengaruh Chat GPT terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember**' yang berfokus antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan efektivitas pembelajaran, serta menganalisis respon siswa terhadap teknologi ChatGPT. Hal ini memberikan wawasan berharga mengenai peran teknologi ini dalam konteks pendidikan tinggi dan dapat menjadi panduan bagi pembuat kebijakan, peneliti, dan praktisi pendidikan yang tertarik untuk menerapkan ChatGPT dalam strategi pembelajaran mereka.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan survei. Survei merupakan salah satu metode pengumpulan data yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk pengumpulan data (Rahayu et al., 2009). Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 152), studi survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan kuesioner *online* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat pada platform *online Google Form* dan akan disebarakan untuk diisi oleh responden.

Target responden pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Institut Teknologi Sepuluh Nopember dari berbagai fakultas dengan jenjang pendidikan Diploma dan Sarjana. Adapun kriteria responden yang diutamakan mengisi survei adalah mahasiswa yang pernah atau sering menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran di perkuliahan.

Penelitian yang digunakan penulis untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan pada survei adalah mengadaptasi dari hasil skripsi yang ditulis oleh (Triama, 2021) yang membahas tentang pengaruh sistem *e-learning* terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Analisis Hasil Data

Setelah dilakukan pengumpulan data menggunakan survei, hasil dari kuesioner tersebut akan dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan karena metode ini memiliki sifat rasionalitas yang didukung dengan penelitian empiris yang meneliti variabel dan parameter yang telah ditentukan sesuai dengan penelitian ini (Firmansyah et al., 2021). Parameter-parameter yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah: intensitas penggunaan ChatGPT, penggunaan ChatGPT dalam perkuliahan, konten ChatGPT, dsb.

Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa di masa sekarang (Nazir, 1999). Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antara berbagai fenomena yang diselidiki (Rahayu et al., 2009).

Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan banyak digunakan pada riset yang berupa survey (Taluke et al., 2019). Skala *Likert* terdiri dari empat pertanyaan atau lebih yang kemudian dikombinasikan sehingga membentuk skor/nilai yang dapat merepresentasikan pengetahuan, sikap, maupun perilaku individu (Budiaji, 2013).

Tahap Penelitian

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yang digambarkan pada Gambar 1.

1) Identifikasi Masalah

Berdasarkan topik yang disebutkan di awal, selanjutnya dilakukan pendefinisian masalah sebagai tahap awal dalam penelitian. Hal ini bertujuan agar permasalahan yang ada dapat dideskripsikan lebih jelas dan rinci. Adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu

analisis pengaruh ChatGPT terhadap proses pembelajaran mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

2) Studi Literatur

Untuk menjawab permasalahan yang ada, diperlukan adanya literatur. Studi literatur didapatkan melalui buku, jurnal, sumber internet dan lainnya. Hal ini dilakukan untuk menemukan teori, informasi, serta kajian yang masih relevan agar dapat mendukung penelitian yang dilakukan penulis.

3) Pengumpulan Data

Setelah studi literatur dilakukan, selanjutnya penulis melakukan pengumpulan data menggunakan survei yang disebarakan kepada responden.

4) Analisis Data

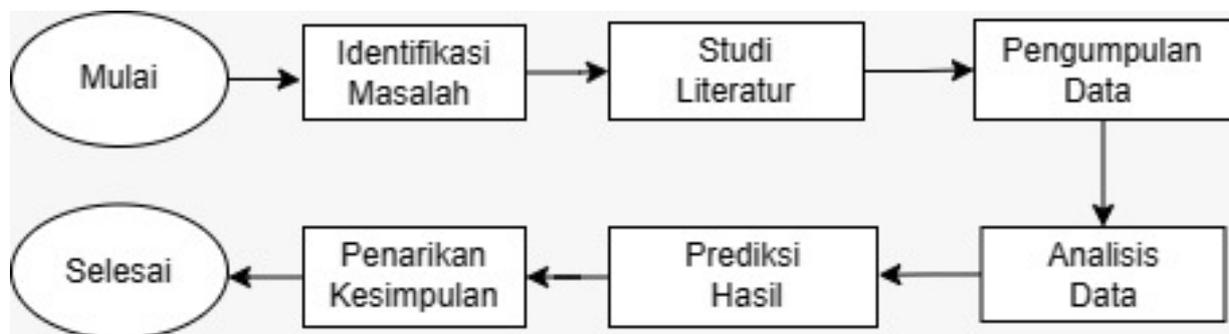
Hasil yang didapatkan dari penyebaran survei selanjutnya dihitung menggunakan Skala *Likert* untuk mengetahui preferensi atau pendapat responden mengenai topik yang diteliti.

5) Prediksi Hasil

Dari analisis yang dilakukan, akan didapatkan hasil yang menjadi output dalam penelitian ini.

6) Penarikan Kesimpulan

Dari hasil yang ada kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang sudah didefinisikan.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

TINJAUAN PUSTAKA

Chat GPT

Chat GPT adalah model bahasa berbasis kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh OpenAI. Model ini merupakan salah satu implementasi dari arsitektur GPT (Generative Pre-trained Transformer) yang terkenal. GPT adalah keluarga model yang telah dilatih dengan jumlah besar teks dari internet untuk memahami dan menghasilkan teks manusia yang alami.

ChatGPT khususnya dirancang untuk tugas-tugas berbasis teks yang melibatkan interaksi dengan pengguna seperti pertanyaan dan jawaban, chatbot, dan tugas-tugas sejenisnya. Chat GPT mampu menjawab pertanyaan, memberikan informasi, menghasilkan teks kreatif, dan berinteraksi dengan pengguna dalam bahasa alami.

Prompt

Dalam konteks pemrograman dan penggunaan model bahasa seperti GPT-3, "prompt" merujuk pada teks atau perintah yang digunakan untuk memulai atau menginisiasi interaksi dengan model bahasa. Prompt biasanya berfungsi sebagai permintaan atau petunjuk awal yang digunakan untuk mendapatkan respons dari model.

Sebagai contoh, jika kita ingin menggunakan model bahasa GPT-3 untuk menghasilkan teks yang menjawab pertanyaan tentang cuaca, kita dapat menggunakan prompt seperti ini: "Berikan saya informasi cuaca terkini untuk kota New York."

Dalam hal ini, prompt "Berikan saya informasi cuaca terkini untuk kota New York" adalah perintah awal yang Anda berikan kepada model, dan model akan merespons dengan teks yang relevan terkait cuaca di New York.

Proses Pembelajaran

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Sumantri, n.d.). Dalam proses belajar tentu terdapat tujuan-tujuan yang hendak dicapai agar pembelajaran menjadi maksimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka timbullah suatu motivasi yang biasa disebut motivasi belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang dikehendaki, yang terdiri dari tiga aspek : (1) motif, (2) harapan, (3) intensif (Sumantri, n.d.). Motivasi belajar merupakan jantung kegiatan belajar, suatu pendorong yang membuat seseorang belajar (Sumantri, n.d.). Proses pembelajaran siswa dapat dipengaruhi dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, digunakan survei dengan beberapa indikator untuk mengukur kualitas proses pembelajaran yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan ChatGPT. Setiap indikator yang digunakan direpresentasikan dengan kode untuk mewakili setiap pertanyaan. Kode A menerangkan tentang intensitas penggunaan ChatGPT, kode B menerangkan tentang penerapan ChatGPT, kode C menerangkan tentang interaktivitas, Kode D menerangkan tentang kemandirian, kode E menerangkan tentang aksesibilitas, kode F menerangkan tentang Pengayaan, dan kode G menerangkan tentang kemudahan berkomunikasi. Pada

Tabel merupakan daftar pertanyaan yang digunakan dalam survei.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dijawab oleh 52 responden dengan menggunakan jawaban dari skala 1-5. Pada **Error! Reference source not found.** merupakan arti dari skala yang digunakan.

Tabel 1 Skala Kuisisioner

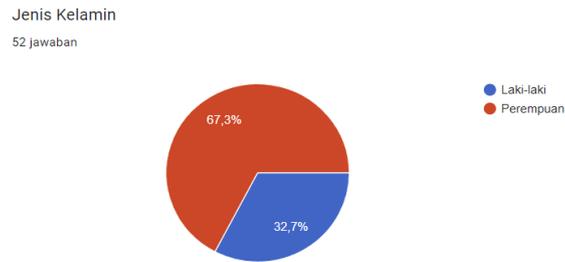
Skala	Keterangan
1	Sangat Jarang / Sangat tidak setuju
2	Jarang / Tidak setuju
3	Sedang
4	Sering / Setuju
5	Sangat Sering / Sangat setuju

Adapun pertanyaan-pertanyaan dalam survei terbagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama berisi identitas responden yang mengisi diantaranya jenis kelamin, umur, tingkatan pendidikan dan asal fakultas. Sedangkan, pada bagian 2 berisi pertanyaan-pertanyaan terkait penggunaan ChatGPT.

Tabel 2 List Pertanyaan Kuisisioner

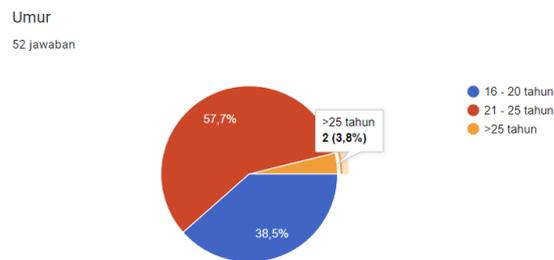
No	Kategori	Kode	Pertanyaan
1	Intensitas Penggunaan ChatGPT	A1	Sudah berapa lama Anda menggunakan ChatGPT?
		A2	Seberapa sering Anda menggunakan ChatGPT dalam kurun waktu 1 minggu?
		A3	Seberapa sering Anda menggunakan ChatGPT untuk membantu pembelajaran atau mengerjakan tugas kuliah?
2	Penerapan ChatGPT	B1	Saya menggunakan ChatGPT dalam proses perkuliahan
		B2	Sistem ChatGPT menyediakan isi yang up-to-date
3	Interaktivitas	C1	Saya berkomunikasi dengan dosen terkait pelajaran menggunakan ChatGPT
		C2	Saya berdiskusi dengan teman-teman terkait pelajaran dengan bantuan ChatGPT
4	Kemandirian	D1	Saya mengeksplor/mencari tahu materi pelajaran yang disediakan di ChatGPT
5	Aksesibilitas	E1	Saya mudah memahami jawaban yang diberikan oleh chat GPT
		E2	Saya dapat mempersingkat waktu untuk memahami materi pelajaran dengan chat GPT
6	Pengayaan	F1	Saya dapat mencari tambahan informasi yang berkaitan dengan pelajaran dengan chat GPT
		F2	Saya menjadi lebih terbantu dalam mengerjakan tugas dengan bantuan chat GPT
7	Kemudahan Berkomunikasi	G1	Saya mudah untuk menemukan pertanyaan dari suatu permasalahan untuk didiskusikan kepada para dosen atau kepada mahasiswa lain dengan Chat GPT
		G2	Saya menjadi lebih aktif berkomunikasi dan menyalurkan berbagai pendapat dengan bantuan chat GPT

Analisis Karakteristik Responden



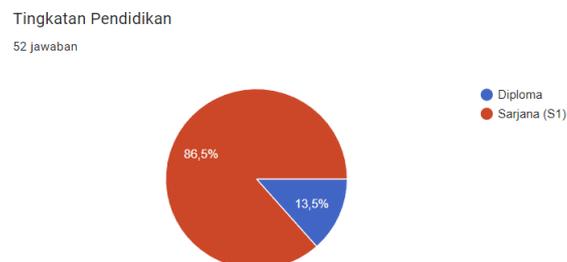
Gambar 2 Hasil Survei Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan data pada Gambar 2, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 35 mahasiswa (67,3%). Sedangkan yang berjenis kelamin laki-laki hanya mencapai 17 mahasiswa (32,7%).



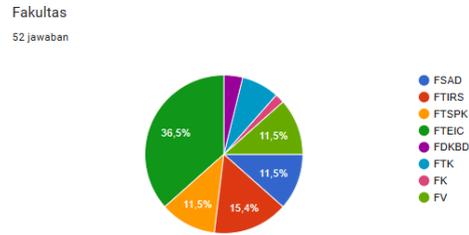
Gambar 3 Hasil Survei Umur Responden

Berdasarkan data pada Gambar 3, dapat diketahui bahwa responden terbanyak terdiri dari mahasiswa dengan rentang usia 21 - 25 tahun yang berjumlah 30 mahasiswa (57,7%), disusul usia 16 - 20 tahun berjumlah 20 mahasiswa (38,5%), dan >25 tahun berjumlah 2 mahasiswa (3,8%).



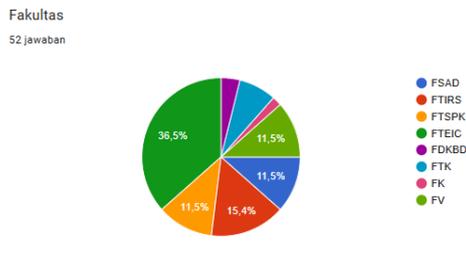
Gambar 4 Hasil Survei Tingkatan Pendidikan Responden

Berdasarkan data pada Gambar 4, dapat diketahui bahwa 86,5% responden berasal dari Sarjana (S1) dan sisanya sebanyak 13,5% dari Diploma.



Gambar 5 Hasil Survei Fakultas Responden

Berdasarkan data pada



Gambar 5, dapat diketahui sebaran responden di fakultas ITS dimana mayoritas responden berasal dari FTEIC yaitu sebanyak 36,5% dan FK menjadi fakultas dengan responden paling sedikit sebesar 1,9%.

Analisis Penggunaan ChatGPT

Sebelum dilakukan analisis perhitungan menggunakan metode *Likert*, dilakukan perhitungan interval terlebih dahulu agar kategori dari tiap interval dapat diketahui lebih jelas. Maka dari itu, digunakanlah rumus interval sebagai berikut.

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor Likert}}$$

Dari perhitungan di atas, didapatkan hasil interval sebesar 20% sehingga dapat diketahui kategori dari interval yang ada pada Tabel 1.

Tabel 1 Kategori Interval

Interval %	Keterangan
0 %-19,99%	Sangat jarang / Sangat tidak setuju

20 % – 39,99%	Jarang / Tidak setuju
40 % – 59,99%	Sedang
60% -79,99 %	Sering / Setuju
80% -100%	Sangat sering / Sangat setuju

Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dilakukan perhitungan menggunakan metode *Likert* dengan rumus seperti berikut.

$$\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Sehingga didapatkan hasil keseluruhan pada

Tabel 2. Hasil perhitungan dengan metode *Likert* menunjukkan bahwa responden sangat sering menggunakan ChatGPT dalam kehidupan mereka. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan dari pertanyaan dengan kode A berada pada range interval 80%-100% yang berarti sangat sering. Responden juga terbukti sangat setuju untuk menggunakan ChatGPT dalam proses perkuliahan mereka dimana menghasilkan interval 90% yang berarti sangat setuju. Selain itu, mereka setuju bahwa ChatGPT memberikan informasi yang *up to date* sesuai dengan yang mereka butuhkan. Terkait interaktivitas, responden sangat setuju jika ChatGPT lebih membantu mereka untuk membuka diskusi bersama teman dalam memecahkan permasalahan dibandingkan dengan dosen. Dengan adanya ChatGPT ini, terlihat bahwa responden sangat setuju jika mereka lebih menjadi mandiri dalam mengeksplor/mencari tahu materi atau pengetahuan baru yang mereka butuhkan. Hal tersebut karena kemudahan yang ChatGPT berikan sehingga mereka dapat dengan mudah mendapatkan informasi baru dari berbagai sumber referensi.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Skala *Likert*

Kode	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval %
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
A1	0	1	7	18	26	0	2	21	72	130	225	86,54%
A2	1	0	13	18	20	1	0	39	72	100	212	81,54%
A3	0	1	5	16	30	0	2	15	64	150	231	88,85%
B1	0	0	3	20	29	0	0	9	80	145	234	90,00%
B2	1	3	22	16	10	1	6	66	64	50	187	71,92%
C1	0	3	22	16	11	0	6	66	64	55	191	73,46%

C2	0	0	17	18	17	0	0	51	72	85	208	80,00%
D1	0	0	8	16	28	0	0	24	64	140	228	87,69%
E1	0	0	14	21	17	0	0	42	84	85	211	81,15%
E2	0	0	7	17	28	0	0	21	68	140	229	88,08%
F1	0	0	9	21	22	0	0	27	84	110	221	85,00%
F2	0	1	3	14	34	0	2	9	56	170	237	91,15%
G1	0	0	17	24	11	0	0	51	96	55	202	77,69%
G2	0	0	17	28	7	0	0	51	112	35	198	76,15%

Dari segi aksesibilitas, responden sangat setuju bahwa kehadiran ChatGPT ini memberikan informasi yang mudah untuk dipahami serta memberikan efektivitas waktu yang baik. Maka dari itu, responden juga sangat setuju bahwa ChatGPT mampu memberikan tambahan informasi yang dibutuhkan sehingga dapat mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas perkuliahan yang ada. Responden merasa setuju dengan ChatGPT yang dapat membantu mereka menemukan pertanyaan-pertanyaan tambahan yang mungkin timbul setelah mereka mendapatkan informasi dari ChatGPT. Selain itu juga, responden setuju dengan keberadaan ChatGPT yang dapat membuat mereka proaktif untuk berkomunikasi dan saling berdiskusi untuk memberikan pendapat baik kepada dosen maupun sesama mahasiswa.

KESIMPULAN

Setelah melakukan evaluasi secara komprehensif diperoleh hasil yang menyatakan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh terhadap proses pembelajaran mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Dalam aspek keterlibatan mahasiswa, ChatGPT lebih berperan membantu mahasiswa untuk membuka diskusi bersama teman dalam pemecahan masalah, menjadikan mahasiswa lebih mandiri dalam mengeksplor/mencari tahu materi atau pengetahuan baru yang mereka butuhkan dalam proses pembelajaran, serta menjadikan mahasiswa lebih proaktif berkomunikasi dan saling berdiskusi untuk memberikan pendapat baik kepada dosen maupun sesama mahasiswa. Dalam aspek pemahaman materi, ChatGPT memberikan informasi yang mudah untuk dipahami serta membantu memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran melalui penemuan pertanyaan-pertanyaan tambahan yang mungkin timbul setelah mahasiswa mendapatkan informasi dari ChatGPT itu sendiri. Dalam aspek efektivitas pembelajaran, ChatGPT memberikan efektivitas waktu melalui penyediaan informasi *up to date* dari berbagai sumber referensi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa hanya melalui satu platform yang sama dan kemudahan pengerjaan tugas dengan adanya tambahan informasi. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil tinjauan dari peran dan manfaat yang diberikan ChatGPT dalam ketiga aspek proses pembelajaran tersebut, secara

tidak langsung berdampak terhadap respon baik mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang menerima penggunaan ChatGPT berskala tinggi untuk membantu proses pembelajaran dalam perkuliahan. Berdasarkan kesimpulan ini, diperoleh suatu ide menarik bagi praktisi pendidikan untuk menerapkan ChatGPT dalam strategi pembelajaran yang baru nantinya.

REFERENSI

- Ali, J. K. M., Shamsan, M. A. A., Hezam, T. A., & Mohammed, A. A. Q. (2023). Impact of ChatGPT on Learning Motivation: *Journal of English Studies in Arabia Felix*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.56540/jesaf.v2i1.51>
- Anderson, N., Belavy, D. L., Perle, S. M., Hendricks, S., Hespanhol, L., Verhagen, E., & Memon, A. R. (2023). AI did not write this manuscript, or did it? Can we trick the AI text detector into generated texts? The potential future of ChatGPT and AI in Sports & Exercise Medicine manuscript generation. In *BMJ Open Sport and Exercise Medicine* (Vol. 9, Issue 1). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2023-001568>
- Budiaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>

- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Intan Prakerti, A., Ferariya Claresta, A., Rasyid Kafif Ibrahim, M., & Aini Rakhmawati, N. (2020). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Model Latent Dirichlet Allocation Pada Perilaku Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Daring*. 5(1), 35–44.
- Khalil, M., & Er, E. (n.d.). *Will ChatGPT get you caught? Rethinking of Plagiarism Detection*. <https://www.ithenticate.com/>
- Nazir. (1999). *Metodologi Penelitian, cetakan keempat*. Ghalia Indonesia.
- Rahayu, S., Ita, M., & Lingga. (2009). Pengaruh Modernisasi Sistem Administrasi Perpajakan terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. In *Jurnal Akuntansi* (Vol. 1, Issue 2).
- Rahma Isnaini, U., & Aini Rakhmawati, N. (2016). THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA ON STUDENT LEARNING CASE STUDY: SMA YAPITA SURABAYA. *JURNAL SISTEM KOMPUTER*, 6(1), 2087–4685.
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan Chat Gpt Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.32511/flash.v9i1.1069>
- Risnina, N. N., Permatasari, S. T. I., Nurulhusna, A. Z., Anjelita, F. M., Wulaningtyas, C., & Rakhmawati, N. A. (2023). aliyyazhr/ETIKA-TI-A-2023: ChatGPT ITS Students Dataset (chatgpt). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8394613>
- Sumantri, S. P. N. M. T. M. (n.d.). *Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Triama, R. A. R. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG* (Vol. 10).
- Vázquez-Cano, E., Ramírez-Hurtado, J. M., Sáez-López, J. M., & López-Meneses, E. (2023). ChatGPT: The brightest student in the class. *Thinking Skills and Creativity*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101380>
- Zhai, X. (2022). ChatGPT User Experience: Implications for Education. *Business Insider India*.