

## PENGARUH CHATGPT TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

**Ibnu Rosyida Afif<sup>1</sup>**

Email: [ibnurosyida2003@gmail.com](mailto:ibnurosyida2003@gmail.com)

**Muhammad Zaydan Muktafa<sup>2</sup>**

Email: [mustafazaydan6@gmail.com](mailto:mustafazaydan6@gmail.com)

**Abu Naim<sup>3</sup>**

Email: [abunaim0990@gmail.com](mailto:abunaim0990@gmail.com)

**Aisrotul Tyo Nurlisa<sup>4</sup>**

Email: [aisnlisaa@gmail.com](mailto:aisnlisaa@gmail.com)

**Sherly Mayndha Ayuningtyas<sup>5</sup>**

Email: [sherlymyty@gmail.com](mailto:sherlymyty@gmail.com)

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

### ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi modern telah membawa banyak inovasi yang berbeda. Salah satu tren terkini adalah popularitas kecerdasan buatan (AI). Meskipun bukan hal baru, AI telah digunakan luas di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Banyak penelitian sebelumnya yang telah menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi preferensi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran di kelas. Metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini dan didukung oleh pendekatan kuantitatif dan perhitungan menggunakan skala Likert. Penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mempunyai tanggapan yang positif terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran, yang didorong oleh kontribusinya dalam tiga aspek utama: partisipasi mahasiswa, pemahaman materi, dan efisiensi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Teknologi, ChatGPT, Mahasiswa, Preferensi.

### ABSTRACT

*The rapid development of modern technology has brought about many different innovations. One of the latest trends is the popularity of artificial intelligence (AI). Although not new, AI has been widely used in various sectors, including education. Many previous studies have shown that the use of ChatGPT can have a positive impact on the learning process. Therefore, this study aims to explore students' preferences regarding the use of ChatGPT in classroom learning. Descriptive method was used in this study and supported by quantitative approach and Likert scale calculation. The research shows that the majority of students have a positive*

*response to the use of ChatGPT in learning, which is driven by its contribution in three main aspects: student participation, material understanding, and learning efficiency.*

**Keywords:** *Technology, ChatGPT, Students, Preferences.*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi sangat memengaruhi kehidupan sehari-hari di dunia saat ini, terlebih dalam pendidikan, di mana progres teknologi terus menciptakan inovasi baru dalam sektor pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa sumber pembelajaran tidak hanya terpusat pada seorang guru, melainkan alat bantu dapat memperluas dan mempercepat pencarian sumber pembelajaran (Syahri et al., 2024).

Lanskap pembelajaran di perguruan tinggi telah diubah oleh teknologi informasi di era digital yang semakin berkembang. Penggunaan ChatGPT adalah salah satu inovasi baru. ChatGPT adalah sebuah sistem kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan untuk melakukan beberapa hal seperti menjawab pertanyaan khusus, mengartikan bahasa, dan merangkum tulisan. Menurut penelitian di Stanford, ChatGPT memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan, dengan keakuratan 97,5% dalam menyelesaikan tugas (Saraswati et al., 2023).

Mahasiswa saat ini mungkin lebih terbiasa dengan teknologi dan mencari metode belajar yang lebih interaktif dan efektif. Kebutuhan ini dapat dipenuhi dengan penggunaan ChatGPT, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, kemampuan ChatGPT untuk memberikan umpan balik secara real-time.

Tujuan peneliti adalah untuk menentukan pilihan mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT selama pembelajaran. Dengan menerapkan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari peran dan manfaat ChatGPT dalam tiga aspek proses pembelajaran yaitu partisipasi mahasiswa, pemahaman materi, dan efisiensi pembelajaran (Risnina et al., 2023).

## 2. KAJIAN LITERATUR

### ChatGPT

ChatGPT (Generative Pre-training Transformer) merupakan sistem AI yang berfungsi melakukan komunikasi dalam percakapan tertulis. Dimulai dengan mengetikkan pertanyaan,

lalu akan muncul jawaban yang cocok. Fitur-fitur ini menjadikan obrolan GPT juga dikenal sebagai openAI yang didukung oleh Open AI (mbc.rri.co.id, 2023).

Perusahaan AI nirlaba ini mengklaim produknya mampu melakukan berbagai tugas dalam waktu singkat. Misalnya menyelesaikan soal matematika, membuat lelucon, menyajikan rumus-rumus Excel. Bahkan obrolan GPT hadir dengan kemampuan untuk memperbaiki jawaban yang salah (mbc.rri.co.id, 2023).

## Prompt

Di lingkungan pemrograman dan pemakaian model bahasa seperti GPT-3.5, "prompt" mengacu pada perintah yang digunakan untuk mengawali interaksi dengan model bahasa. Prompt biasanya bertindak sebagai kueri untuk mendapatkan tanggapan dari model (Risnina et al., 2023).

Misalnya, jika kita ingin menerapkan model bahasa GPT-3.5 untuk menghasilkan tulisan yang menjawab pertanyaan tentang lalu lintas, kita dapat menggunakan perintah seperti ini: "Beri saya informasi situasi lalu lintas terkini untuk kota Ponorogo" Dalam hal ini, prompt "Beri saya informasi lalu lintas terkini untuk kota Ponorogo" adalah perintah awal yang Anda berikan kepada model dan model menanggapi dengan tulisan terkait lalu lintas di Ponorogo.

## Proses Pembelajaran

Belajar adalah suatu kegiatan untuk mencapai transformasi pada dirinya melalui latihan dan pengalaman. Dalam proses pembelajaran, pasti timbul motivasi untuk mencapai tujuan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Motivasi belajar mencakup keseluruhan upaya mahasiswa dalam memulai dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan, meliputi tiga aspek yaitu alasan, harapan, dan fokus (Ningrat et al., 2018).

Menurut (Sumintono et al., 2012) Teknologi mendorong terjadinya pergerakan informasi yang cepat dan tidak terbatas. Perubahan dan penyesuaian yang mendasar dalam proses pembelajaran akan sangat terpengaruh. Peran pendidik tidak hanya sebagai sumber dan pemberi ilmu tetapi juga menjadikannya sebagai sebagai pendukung dan mitra dalam proses belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Musthafa, 2024) pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di STAI Syaichona Moh. Cholil Bangkalan menunjukkan bukti penggunaan AI untuk pembelajaran di satu sisi membuat segalanya lebih mudah, namun di sisi lain harus bisa

mengklaim pengetahuan disertai dengan tanggung jawab. Mahasiswa dapat memverifikasi validitas hasil AI dengan menggunakan situs Google, mengutip pendapat tokoh di dunia digital, dan menggabungkan penelitian dengan publikasi resmi yang oleh perguruan tinggi terpercaya.

### 3. METODE PENELITIAN

#### Rancangan Kegiatan

Berikut adalah rancangan yang kami lakukan dalam penelitian ini:

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan bahasan di awal, kemudian diketahui permasalahannya sebagai penelitian tahap pertama. Hal ini untuk memastikan masalah yang ada dapat diuraikan dengan lebih mendetail. Permasalahan penelitian ini adalah menganalisis dampak ChatGPT terhadap proses pembelajaran mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

#### 2. Studi Literatur

Untuk mengatasi permasalahan saat ini diperlukan literatur. Penelitian sastra diperoleh melalui jurnal, website, dan sumber lainnya. Hal ini dilakukan untuk mencari spekulasi, materi dan penelitian yang relevan sehingga dapat membantu penelitian yang kita lakukan.

#### 3. Pengumpulan Data

Setelah memeriksa studi literatur untuk memperdalam pemahaman mengenai latar belakang teori dan konteks penelitian, langkah berikutnya yaitu pengumpulan data. Dalam situasi ini penulis mengumpulkan data melalui survei yang disebarakan kepada responden.

#### 4. Analisis Data

Setelah data dikumpulkan melalui survei, hasil dari kuesioner online tersebut akan dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif (Risnina et al., 2023). Hasil survei selanjutnya dihitung dengan Skala Likert untuk mengetahui preferensi responden dari topik yang diteliti.

#### 5. Prediksi Hasil

Hasil yang diperoleh dari analisis akan menjadi output dari penelitian yang telah dilakukan.

#### 6. Penarikan Kesimpulan

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

## Ruang Lingkup atau Objek

Penelitian ini dilakukan dalam lingkup Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Objek penelitiannya adalah mahasiswa aktif Program Studi Teknik Informatika angkatan 2022 yang menggunakan aplikasi ChatGPT dalam mendukung proses pembelajaran mereka.

## Bahan dan Alat Utama

Bahan utama dalam penelitian ini adalah kuesioner online yang disusun berdasarkan indikator terkait penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran. Alat utama yang digunakan adalah Google Form, laptop, dan aplikasi pengolah data statistik (SPSS).

## Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, tepatnya di Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika. Penyebaran kuesioner secara online dilakukan kepada mahasiswa angkatan 2022 yang memenuhi kriteria sebagai responden penelitian tanpa ada batasan khusus tempat pengisian kuesioner.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah survei. Survei adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengambilan sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai media pengumpulan data (Risnina et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling untuk memilih responden survei. Kriteria yang diterapkan adalah mahasiswa/i Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang menggunakan ChatGPT untuk pembelajaran.

Kami menggunakan random sampling. Sampel ditentukan berdasarkan random pada populasi mahasiswa angkatan 2022 Prodi Teknik Informatika pada bulan Juni dengan jumlah sampel adalah 57. Random sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi bagian dari sampel (Muntahanah et al., 2021). Dengan demikian 57 sampel telah menjadi responden yang mengisi kuesioner tersebut.

Metode penelitian survei memakai kuesioner untuk pengumpulan data dari suatu sampel orang dan data tersebut dapat mewakili populasi tertentu (Islamy, 2019). Kami menggunakan

kuesioner online yang dibuat pada Google Form dan didistribusikan kepada responden. Kuesioner menggunakan Skala Likert untuk mengukur opini responden.

Penelitian kami untuk merancang pertanyaan-pertanyaan pada survei ini mengambil inspirasi dari hasil jurnal yang ditulis oleh (Risnina et al., 2023) yang membahas tentang pengaruh ChatGPT terhadap proses pembelajaran mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

## Operasional Variabel Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dipilih karena pendekatannya yang rasional dan didukung oleh bukti empiris yang meneliti variabel dan parameter yang diidentifikasi menurut penelitian ini (Firmansyah et al., 2021).

Variabel adalah suatu fenomena (perubahan), sehingga setiap peristiwa di alam ini dapat dianggap sebagai variabel, tergantung pada karakteristik perubahan yang terjadi pada fenomena tersebut (Djollong, 2019). Variabel independen penelitian ini adalah penggunaan ChatGPT, sementara variabel dependen adalah proses pembelajaran mahasiswa.

## Teknik Analisis

Setelah data terkumpul melalui survei, hasil dari kuesioner online tersebut akan diuji dengan metode deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif (Risnina et al., 2023). Hasil yang diperoleh dari survei akan diolah menggunakan Skala Likert untuk mengidentifikasi preferensi atau opini responden terhadap topik yang diteliti.

Skala Likert adalah skala untuk mengukur pandangan, sikap, atau opini terhadap kejadian atau fenomena sosial. Ada dua jenis pertanyaan pada skala Likert, yaitu pertanyaan positif untuk mengukur skala positif dan pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif (Pranatawijaya et al., 2019).

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dilakukan survei dengan beberapa parameter untuk mengevaluasi persepsi mahasiswa Teknik Informatika terhadap kualitas proses pembelajaran ketika menggunakan ChatGPT. Setiap parameter yang digunakan dinyatakan dengan kode untuk mewujudkan setiap pertanyaan. Kode A menerangkan tentang intensitas penggunaan ChatGPT, kode B menerangkan tentang pengayaan, kode C menerangkan tentang kemudahan berkomunikasi, kode D menerangkan tentang kemandirian, kode E menerangkan

tentang interaktivitas, kode F menerangkan tentang penerapan ChatGPT, kode G menerangkan tentang aksesibilitas.

**Tabel 1** List Pertanyaan Kuesioner

No	Kategori	Kode	Pertanyaan
1.	Intensitas Penggunaan ChatGPT	A1	Saya sudah lama memakai ChatGPT
		A2	Saya sering memakai ChatGPT dalam rentang waktu 1 minggu
		A3	Saya sering memakai ChatGPT untuk membantu pembelajaran atau menyelesaikan tugas kuliah
2.	Pengayaan	B1	Saya dapat mencari informasi tambahan yang terkait dengan pelajaran menggunakan ChatGPT
		B2	Saya merasa lebih terbantu dalam menyelesaikan tugas dengan menggunakan ChatGPT
3.	Kemudahan Berkomunikasi	C1	Saya dapat dengan mudah menemukan pertanyaan dari suatu masalah untuk didiskusikan dengan dosen atau mahasiswa lain menggunakan ChatGPT
		C2	Saya menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dan menyampaikan berbagai pendapat dengan menggunakan bantuan ChatGPT
4.	Kemandirian	D1	Saya menggunakan ChatGPT untuk mencari dan mempelajari materi pelajaran yang disediakan
5.	Interaktivitas	E1	Saya menggunakan ChatGPT untuk berkomunikasi dengan dosen tentang materi pelajaran
		E2	Saya menggunakan ChatGPT untuk berdiskusi dengan teman-teman mengenai pelajaran
6.	Penerapan ChatGPT	F1	Saya memanfaatkan ChatGPT dalam proses perkuliahan
		F2	ChatGPT menyediakan konten yang up to date
7.	Aksesibilitas	G1	Saya dengan mudah memahami respons yang diberikan oleh ChatGPT
		G2	Saya bisa mempercepat pemahaman saya tentang materi pelajaran menggunakan chat GPT.
8.	Hasil Belajar	H1	Setelah menggunakan ChatGPT, nilai dan hasil belajar saya meningkat

Dalam penelitian ini variabel proses belajar mahasiswa akan diberi poin pada setiap item pertanyaan pada angket berdasarkan Skala Likert. Pada Skala Likert, responden memilih jawaban berdasarkan kondisi yang dialaminya (Triama, 2021). Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah ditanggapi oleh 57 responden dengan jawaban dari skala 1-5.

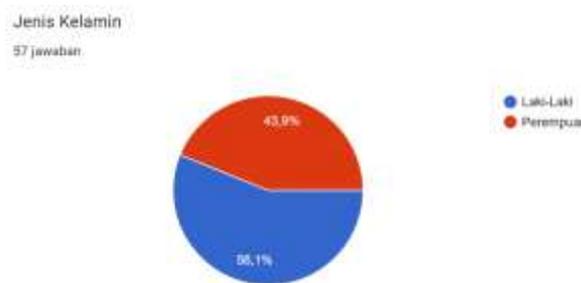
**Tabel 2** Skala Kuesioner

Skala	Keterangan
-------	------------

1	Sangat jarang / Sangat tidak setuju
2	Jarang / Tidak setuju
3	Sedang
4	Sering / Setuju
5	Sangat sering / Sangat setuju

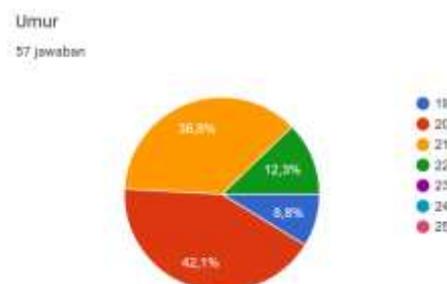
Pertanyaan-pertanyaan dalam survei terdapat 2 bagian. Bagian pertama berisi identitas responden yang mengisi yaitu jenis kelamin, umur, dan kelas. Sementara, pada bagian kedua berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan penggunaan ChatGPT.

### Analisis Karakteristik Responden



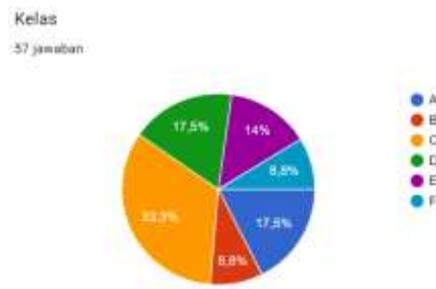
Gambar 1 Hasil Survei Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan data pada Gambar 1, mayoritas berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 32 mahasiswa. Sedangkan yang berjenis kelamin perempuan hanya mencapai 25 mahasiswa.



Gambar 2 Hasil Survei Umur Responden

Berdasarkan data pada Gambar 2, mayoritas responden berumur 20 tahun dengan jumlah 24 mahasiswa, disusul 21 tahun dengan jumlah 21 mahasiswa, 22 tahun dengan jumlah 7 mahasiswa, dan 19 tahun dengan jumlah 5 mahasiswa.



Gambar 3 Hasil Survei Kelas Responden

Berdasarkan data pada Gambar 3, mayoritas responden berasal dari kelas C dengan jumlah 19 mahasiswa, disusul kelas A dan D dengan jumlah 10 mahasiswa, kelas E dengan jumlah 8 mahasiswa, serta kelas B dan F dengan jumlah 5 mahasiswa.

### Analisis Pengaruh ChatGPT

Sebelum melakukan analisis menggunakan metode Likert, dilakukan perhitungan interval untuk memahami lebih baik kategori dari setiap interval. Oleh karena itu, digunakan rumus interval sebagai berikut:

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

Dari analisis di atas, didapatkan hasil interval sebesar 20%, sehingga dapat dikategorikan interval yang kami gunakan adalah sebagai berikut:

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

Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan perhitungan menggunakan Skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 3 Hasil Perhitungan Skala Likert

Kode	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval%
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
A1	2	4	13	6	6	2	8	39	128	30	207	73%
A2	2	5	14	12	12	2	10	42	96	60	210	74%
A3	4	6	10	13	13	4	12	30	96	65	207	73%
B1	1	4	15	13	13	1	8	45	96	65	215	75%
B2	2	6	18	12	12	2	12	54	76	60	204	72%
C1	3	5	16	11	11	3	10	48	88	55	204	72%
C2	4	5	17	14	14	4	10	51	68	70	203	71%
D1	1	6	14	14	14	1	12	42	88	70	213	75%
E1	6	7	22	5	5	6	14	66	68	25	179	63%
E2	3	6	17	10	10	3	12	51	84	50	200	70%
F1	1	5	19	16	16	1	10	57	64	80	212	74%
F2	2	0	29	12	14	2	0	87	48	70	207	73%
G1	3	4	20	20	10	3	8	60	80	50	201	71%
G2	4	2	13	22	16	4	4	39	88	80	215	75%
H1	2	4	17	25	9	2	8	51	100	45	206	72%

Berdasarkan data pada *Tabel 3*, terlihat bahwa responden sering menggunakan ChatGPT untuk menunjang pembelajarannya. Hal ini terbukti dengan hasil perhitungan dari pernyataan dengan kategori A pada rentang 60%-79,99%, mengindikasikan bahwa mereka sering menggunakan ChatGPT untuk penggunaan langsung, dalam jangka waktu tertentu, atau untuk membantu pembelajaran. Responden juga terbukti setuju bahwa ChatGPT dapat memberikan informasi tambahan terkait dengan pembelajaran dan membantu menyelesaikan tugas yang mencapai angka berkisar antara 60% hingga 79,99%. Dengan adanya ChatGPT, tampaknya responden setuju bahwa mereka dengan mudah menemukan masalah yang ingin mereka diskusikan dan komunikasikan secara proaktif. Selain itu, mereka setuju bahwa ChatGPT membantu mereka mencari dan mempelajari materi pelajaran secara mandiri.

Mengenai interaktivitas, responden setuju bahwa mereka menggunakan ChatGPT untuk mendiskusikan materi pelajaran dengan dosen dan rekan mereka. Oleh karena itu, responden juga setuju bahwa ChatGPT berguna dan relevan dengan proses perkuliahan, terutama dalam penyediaan konten terkini. Dari segi aksesibilitas, responden setuju jika ChatGPT dinilai positif, menunjukkan kemudahan dalam memahami jawaban yang diberikan oleh ChatGPT dan persepsi pemahaman materi. Akhirnya responden setuju dengan pernyataan kategori H bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan nilai dan prestasi akademiknya.

Secara keseluruhan, hasil setiap responden termasuk dalam kategori “sering/setuju” seperti hasil jurnal (Risnina et al., 2023), yang menuntukkan persepsi positif terhadap

penggunaan ChatGPT untuk mendukung pembelajaran mereka. Namun perlu diperhatikan bahwa setiap responden memiliki tingkat persepsi atau pengalaman menggunakan ChatGPT yang berbeda-beda.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh ChatGPT terhadap proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Setelah menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan Skala Likert, hasil yang kami peroleh menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif terkait dengan penggunaan ChatGPT untuk menunjang pembelajaran. Mahasiswa menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi, menyelesaikan tugas, dan berdiskusi. ChatGPT dianggap dapat membantu dalam pemahaman materi sehingga meningkatkan kemandirian belajar. Tingkat penerimaan ChatGPT tinggi karena dinilai berguna dalam menyajikan konten terkini. Terlepas dari perbedaan pengalaman individu, secara umum mahasiswa setuju bahwa ChatGPT dapat diakses, mudah dipahami, dan berpotensi meningkatkan hasil pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djollong, A. F. (2019). *TEHNIK PELAKSANAAN PENELITIAN KUANTITATIF*. 2. Retrieved from <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/224>
- Firmansyah, M., Masrun, & S, I. D. K. Y. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/354636482\\_ESENSI\\_PERBEDAAN\\_METODE\\_KUALITATIF\\_DAN\\_KUANTITATIF/link/6380339d554def61936b871c/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/publication/354636482_ESENSI_PERBEDAAN_METODE_KUALITATIF_DAN_KUANTITATIF/link/6380339d554def61936b871c/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)
- Islamy, I. (2019). *PENELITIAN SURVEI DALAM PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Izzul-Islamy/publication/335223420\\_Penelitian\\_Survei\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Pengajaran\\_Bahasa\\_Ingggris/links/5d582e1aa6fdccb7dc451934/Penelitian-Survei-dalam-Pembelajaran-Pengajaran-Bahasa-Inggris.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Izzul-Islamy/publication/335223420_Penelitian_Survei_dalam_Pembelajaran_Pengajaran_Bahasa_Ingggris/links/5d582e1aa6fdccb7dc451934/Penelitian-Survei-dalam-Pembelajaran-Pengajaran-Bahasa-Inggris.pdf)
- mbc.rrri.co.id. (2023). *Mengenal Apa itu Chat GPT dan Cara Menggunakannya*. Retrieved from <https://mbc.rrri.co.id/berita/mengenal-apa-itu-chat-gpt-dan-cara-menggunakannya>
- Muntahanah, S., Cahyo, H., Setiawan, H., & Rahmah, S. (2021). Literasi Keuangan,

- Pendapatan dan Gaya Hidup terhadap Pengelolaan Keuangan di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(3), 1245. doi: 10.33087/jiubj.v21i3.1647
- Musthafa, F. A. D. (2024). Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran: Fenomena Transformasi Otoritas Pengetahuan di Kalangan Mahasiswa. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 4(1), 125–136. doi: 10.25217/jcie.v4i1.4386
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/342516294\\_Kontribusi\\_Gaya\\_Belajar\\_Dan\\_Motivasi\\_Belajar\\_Terdapat\\_Hasil\\_Belajar\\_Bahasa\\_Indonesia#:~:text=Hasil%20penelitian%20menunjukkan%20bahwa%201%29%20Gaya%20belajar%20berkontribusi,hasil%20belajar%20Bahasa%20Indonesia%20dengan%20kontribusi%20sebesar%2062%2C8%25](https://www.researchgate.net/publication/342516294_Kontribusi_Gaya_Belajar_Dan_Motivasi_Belajar_Terdapat_Hasil_Belajar_Bahasa_Indonesia#:~:text=Hasil%20penelitian%20menunjukkan%20bahwa%201%29%20Gaya%20belajar%20berkontribusi,hasil%20belajar%20Bahasa%20Indonesia%20dengan%20kontribusi%20sebesar%2062%2C8%25).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. doi: 10.34128/jsi.v5i2.185
- Risnina, N. N., Permatasari, S. T. I., Nurulhusna, A. Z., Anjelita, F. M., Wulaningtyas, C., & Rakhmawati, N. A. (2023). Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 119–132. doi: 10.55606/jpbb.v2i4.2364
- Saraswati, A. R., Karmina, V. A., Efendi, M. P., Candrakanti, Z., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Tingkat Kemalasan Berpikir Mahasiswa ITS Dalam Proses Pengerjaan Tugas. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 40–48. doi: 10.55606/jpbb.v2i4.2223
- Sumintono, B., Wibowo, S. A., Mislana, N., & Tiawa, D. H. (2012). PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGAJARAN: SURVEI PADA GURU-GURU SAINS SMP DI INDONESIA. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1), 122. doi: 10.18269/jpmipa.v17i1.251
- 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. doi:

10.52060/jipti.v5i1.1910

Triama, RA. A. R. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/27072/#:~:text=Penelitian%20ini%20bertujuan%20untuk%20mengetahui%20pengaruh%20positif%20gaya,menggunakan%20pendekatan%20kuantitatif%20dengan%20jenis%20penelitian%20asosiatif%20kausal>