




# Prodi D3 Sistem Informasi

## ChatGPT AS A New Formula In Learning Transformation To Support Students' Learning Abilities

-  Cek Artikel Jurnal
-  Achmad Class
-  Universitas Dinamika

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2984316482

Submission Date

Aug 16, 2024, 2:19 PM GMT+7

Download Date

Aug 16, 2024, 2:38 PM GMT+7

File Name

BELAJARAN\_UNTUK\_MENDUKUNG\_KEMAMPUAN\_BELAJAR\_MAHASISWA\_Sulis.docx

File Size

121.1 KB

19 Pages

4,022 Words

26,915 Characters

# 6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report




- Bibliography

## Exclusions

- 124 Excluded Sources

---

## Top Sources

- 6%  Internet sources
- 3%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 6% Internet sources
- 3% Publications
- 3% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	Internet	repository.dinamika.ac.id	3%
<b>2</b>	Internet	jurnal.unimus.ac.id	1%
<b>3</b>	Internet	ejournal.stkipbbm.ac.id	0%
<b>4</b>	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	0%
<b>5</b>	Publication	Mira Nurazijah, Syaipia Laila Nur Fitriani, Tin Rustini. "Pengaruh Gaya Hidup Hed...	0%
<b>6</b>	Internet	repositori.usu.ac.id	0%
<b>7</b>	Internet	tedas.id	0%
<b>8</b>	Internet	etheses.uinsgd.ac.id	0%
<b>9</b>	Internet	journal.uin-alauddin.ac.id	0%
<b>10</b>	Internet	repository.unpas.ac.id	0%

## CHATGPT AS A NEW FORMULA IN LEARNING TRANSFORMATION TO SUPPORT STUDENTS' LEARNING ABILITIES

<sup>1</sup>Muhamad Basyrul Muvid.,

<sup>2</sup>Didiet Anindita Arnandy.,

<sup>3</sup>Achmad Arrosyidi.,

<sup>4</sup>Sulistiowati.,

<sup>1</sup>Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia; [muvid@dinamika.ac.id](mailto:muvid@dinamika.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia; [didiet@dinamika.ac.id](mailto:didiet@dinamika.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia; [achmad@dinamika.ac.id](mailto:achmad@dinamika.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia; [sulist@dinamika.ac.id](mailto:sulist@dinamika.ac.id)

### Abstract:

The transformation of education towards digitalization continues, the presence of artificial intelligence (AI) is changing the world, including the educational dimension. One of the results of artificial intelligence is ChatGPT, a tool that can answer all user questions, especially in the academic world, which is then widely used by students in carrying out assignments. This can open a new formula in learning transformation that leads to their learning abilities, which in this case is the focus of this research. The method used is Mixed Method, which is a combination of quantitative and qualitative research methods. This means that the data collection technique uses a quantitative survey model with 203 respondents, and the data analysis (processing) technique uses qualitative. The results obtained were that many respondents answered and acknowledged that ChatGPT was able to effectively help them in carrying out their assignments, became a learning medium for independent learning, and became a source of knowledge to broaden their insight, so that students felt helped by the presence of ChatGPT, which was then able to support their learning abilities the student.

**Keywords:** *ChatGPT, transformation, learning, abilities, students*

### Abstrak:

Transformasi pendidikan ke arah digitalisasi terus berjalan, kehadiran kecerdasan buatan (AI) membuat dunia berubah termasuk dimensi pendidikan. Salah satu hasil dari kecerdasan buatan itu ialah ChatGPT, tools yang mampu menjawab segala pertanyaan pengguna, khususnya di dunia akademik yang kemudian banyak digunakan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut dapat membuka formula baru dalam transformasi pembelajaran yang mengarah kepada kemampuan belajar mereka yang dalam hal ini menjadi fokus penelitian ini. Metode yang digunakan ialah *Mixed Method* ialah gabungan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Artinya, bahwa teknik pengumpulan data menggunakan kuantitatif model survei dengan 203 responden, dan teknik analisa data (pengolahan) menggunakan kualitatif. Hasil yang didapat ialah

sebagian besar responden menjawab dan mengakui bahwa ChatGPT mampu secara efektif membantu mereka dalam mengerjakan tugas, menjadi media belajar untuk belajar mandiri, dan menjadi sumber pengetahuan untuk menambah wawasan, sehingga mahasiswa merasa terbantu dengan kehadiran ChatGPT, yang kemudian mampu mendukung kemampuan belajar mahasiswa tersebut.

**Kata Kunci:** *ChatGPT, transformasi, pembelajaran, kemampuan, mahasiswa*

## 1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kemajuan tersebut berimbas terhadap gaya belajar siswa; mahasiswa, sistem pembelajaran, pola pengajaran, bahkan terhadap perubahan kurikulum sebagai jantung pendidikan suatu bangsa. Kemajuan teknologi memang berimbas pada semua lini, namun bukan berarti kemajuan tersebut merugikan justru membantu pola pendidikan Indonesia selangkah lebih maju sebagaimana pendidikan negara-negara Barat. Pendidikan memang sudah seharusnya senantiasa dinamis dan fleksibel, karena ia sebagai lembaga yang menyiapkan generasi penerus bangsa yang mengharuskan sumber dayanya bagus, kompeten dan unggul.

Kecanggihan teknologi membuka ruang untuk dunia pendidikan melakukan transformasi sebagai upaya beradaptasi dengan zaman melalui digitalisasi pendidikan. Digitalisasi pendidikan sebagai upaya mendesain pendidikan dengan teknologi sehingga memudahkan dalam proses transfer pengetahuan, fleksibel dalam pembelajaran dan kemudahan akses yang akhir-akhir ini menjadi trend dalam dunia pendidikan Collins, A., & Halverson, R. (2018). Pendidikan abad ini tidak berjalan secara kaku, tetapi fleksibel, dinamis dan mudah diakses oleh siapapun. Munculnya *E-Learning* menjadi salah satu bentuk digitalisasi pendidikan yang memudahkan guru dan siswa dalam belajar (Bygstad, et.al, 2022). Kemudahan tersebut menjadi sebuah keniscayaan yang sulit untuk ditolak, termasuk kehadiran kecerdasan buatan (*Artificial intelligence*

atau AI) yang telah banyak didiskusikan dan juga dimanfaatkan, salah satu bentuk kecerdasan buatan ialah ChatGPT yang akhir-akhir ini digunakan dalam dunia pendidikan khususnya peserta didik; mahasiswa (Adeshola, I., & Adepoju, A. P. 2023).

ChatGPT sebagai salah satu aplikasi dari kecerdasan yang bisa digunakan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas, mencari informasi dan lain sejenisnya. Intinya, aplikasi atau *tool* ChatGPT memberikan kemudahan mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, ia bagaikan robot yang bisa menjawab segala perintah dan permintaan penggunanya (Thohir, et.al, 2023). Kata kunci terkait apapun ChatGPT mampu menjawabnya dengan mudah dan detail, sehingga mahasiswa sangat terbantu (Salmi & Setiyanti, 2023). Riset Suharmawan (2023), menyebutkan bahwa efektivitas ChatGPT sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran siswa atau mahasiswa, mereka sangat terbantu dengan hadirnya ChatGPT. Dalam penelitian lain juga menyatakan bahwa ChatGPT memberikan dampak positif dalam membantu mahasiswa mengerjakan tugas, sehingga menjadi efisien dan efektif dalam memahami materi serta tugas yang diberikan oleh dosen (Ramadhan, et.al, 2023).

ChatGPT memang menjadi salah satu pilihan mahasiswa dalam proses mencari jawaban atas tugas yang mereka dapat. Hal ini menjadi dasar bahwa kehadirannya benar-benar membawa kemudahan belajar (Murcahyanto, 2023), namun apakah berbanding lurus terhadap kemampuan belajar mereka? Ini menjadi problem yang harus dipecahkan dan dijawab melalui penelitian yang mendalam. Kehadiran ChatGPT membawa formula baru bagi proses pembelajaran yang ada, ditambah dengan kemajuan teknologi yang mengharuskan pendidikan beralih kepada digitalisasi pendidikan. Aplikasi-aplikasi yang mendukung belajar mahasiswa bermunculan, setiap waktu menunjukkan *trend* yang lebih canggih, sehingga perkembangannya super cepat

yang diharapkan mampu membuka cakrawala berpikir kritis dan kreatif (Aithal, P. S., & Aithal, S. 2023). Hal tersebut menjadikan anak-anak tidak ada alasan lagi untuk sulit belajar, semua sudah tersedia tidak hanya sumber belajar tetapi sumber jawaban. Tentu hal ini membawa dua dimensi yakni keunggulan (positif) dan kelemahan (negatif) (Putri, et.al, 2023).

Hal tersebut didukung oleh penelitian Castillo, et.al (2023) yang menyatakan bahwa ChatGPT memberikan akses kemudahan dan efisiensi bagi mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Namun, hasil belajar dari ChatGPT perlu diperdalam lagi bagi mahasiswa untuk memberikan dampak positif terhadap kompetensi belajar mereka (Alfaiz, A., & Julius, A. 2023). ChatGPT bisa digunakan sebagai media belajar bagi mereka dengan fitur kecanggihannya dalam merespon segala pertanyaan yang menjadi kebutuhan mahasiswa (Azzahra, et.al, 2023).

Kemampuan belajar menjadi salah satu indikator suksesnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang dosen (guru). Materi yang disampaikan dengan dukungan media, strategi dan metode menjadi sukses apabila ada perubahan pada diri mahasiswa yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan belajar mahasiswa sebagai capaian yang menjadi tugas utama dosen dalam dunia pendidikan, sehingga diperlukan berbagai upaya dan strategi agar mahasiswa mampu mencapai kemampuan belajar yang telah ditetapkan, salah satunya melalui bantuan ChatGPT (Nita, et.al, 2023).

ChatGPT perlu ditelaah lebih lanjut baik secara faktual maupun konseptual, karena dapat menjadi sumber informasi ilmiah apakah benar ChatGPT mampu mendukung kemampuan mahasiswa atau malah sebaliknya menjadikan kompetensi mahasiswa menurun? Hal tersebut menjadi bahan dan tujuan pada penelitian ini untuk menelaah lebih jauh dan mendalam terkait problem tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada kajian ini menggunakan metode *Mixed Method*. Metode *Mixed Method* ialah gabungan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Artinya, bahwa teknik pengumpulan data menggunakan kuantitatif, dan teknik analisa data (pengolahan) menggunakan kualitatif (Mulyadi, et.al, 2019; Masrizal, 2012). Dalam konteks penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan metode survei yang dihitung (diolah) dengan statistik.

Menurut Sari et al., (2020) bahwa metode survei yakni sebuah merupakan suatu pemeriksaan atau penelitian secara komprehensif dipandang sebagai metode untuk menggambarkan secara kuantitatif aspek-aspek spesifik dari populasi tertentu sehingga pengumpulan datanya dilakukan kepada sekelompok orang yang hasilnya dapat digeneralisasi kembali ke dalam suatu populasi tertentu.

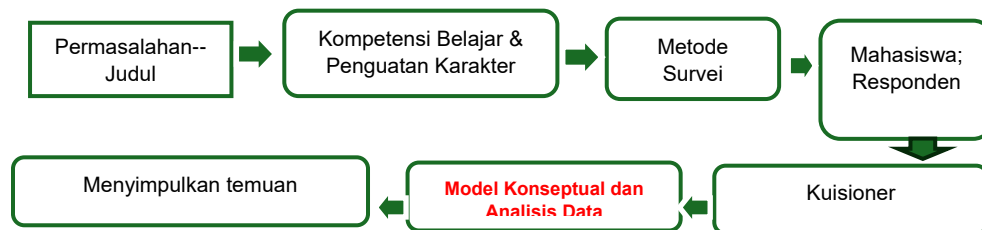
Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya dan juga mahasiswa di luar Undika yang secara total target 200 responden (secara keseluruhan). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data survei. Adapun surveinya dalam bentuk kuisisioner. Survei yang dibuat bertujuan untuk mengungkap mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT dan pengaruhnya terhadap kompetensi belajar mereka serta kepada penguatan karakter mereka, jenis surveinya menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2018) bahwa skala likert digunakan sebagai alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Adapun tabel skala likert disajikan di bawah ini.

Tabel 1. Skala Likert

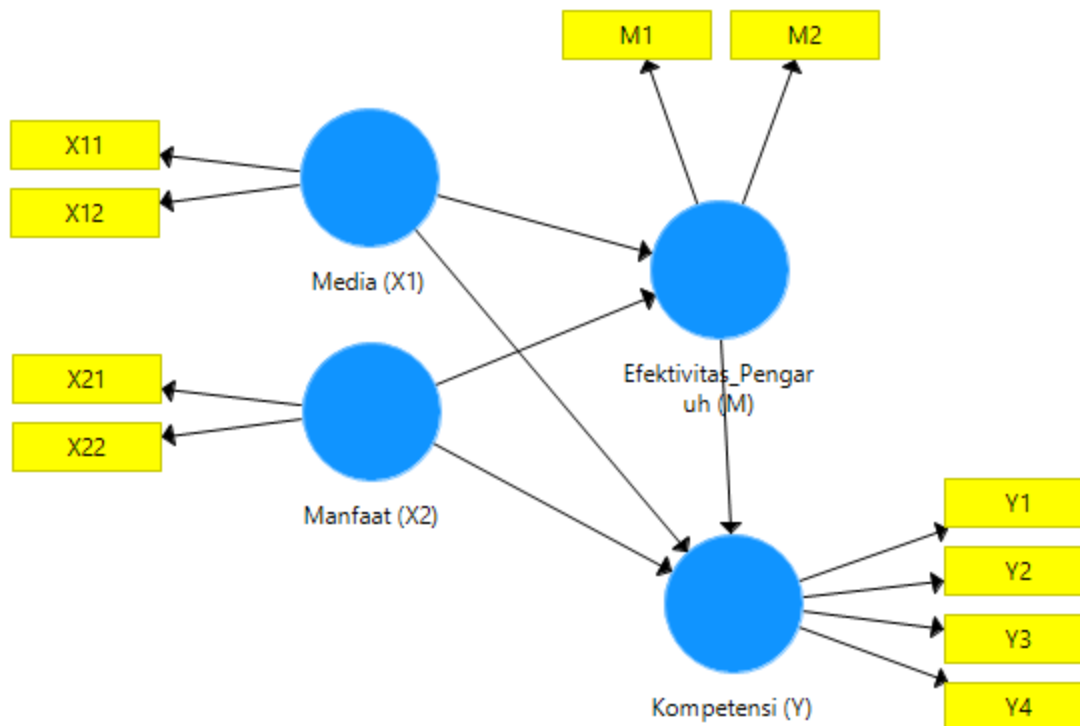
Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Setuju	4
Setuju	3

Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Cukup/Netral	2
Tidak Setuju	1
Sangat Tidak Setuju	0

Kemudian, teknik analisa datanya menggunakan deskriptif kualitatif dengan interpretasi (Purwono, 2019; Iwan, 2019). Interpretasi menjadi teknik analisisnya berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh, sehingga bisa dipaparkan sedemikian rupa, dan dapat memberikan penjelasan dari data (angka-angka) sehingga temuannya bisa dipahami secara sempurna. Metode ini diharapkan mampu menemukan jawaban tentang seberapa jauh dampak penggunaan ChatGPT terhadap kompetensi belajar mahasiswa dan relevansinya terhadap pembentukan karakter. Lebih lengkapnya bisa digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penerapan Metode Survei. Sumber: Olahan Peneliti



### Hipotesis

**H1 : Adanya pengaruh langsung Media (X1) terhadap Efektivitas\_Pengaruh (M)**

**H2 : Adanya pengaruh langsung Manfaat (X2) terhadap Efektivitas\_Pengaruh (M)**

**H3 : Adanya pengaruh langsung Media (X1) terhadap Kompetensi (Y)**

**H4 : Adanya pengaruh langsung Manfaat (X2) terhadap Kompetensi (Y)**

**H5 : Adanya pengaruh langsung Efektivitas\_Pengaruh (M) terhadap Kompetensi (Y)**

**H6 : Adanya pengaruh tidak langsung Media (X1) terhadap Kompetensi (Y) melalui Efektivitas\_Pengaruh (M)**

**H7 : Adanya pengaruh tidak langsung Manfaat (X2) terhadap Kompetensi (Y) melalui Efektivitas\_Pengaruh (M)**

### Analisis Data

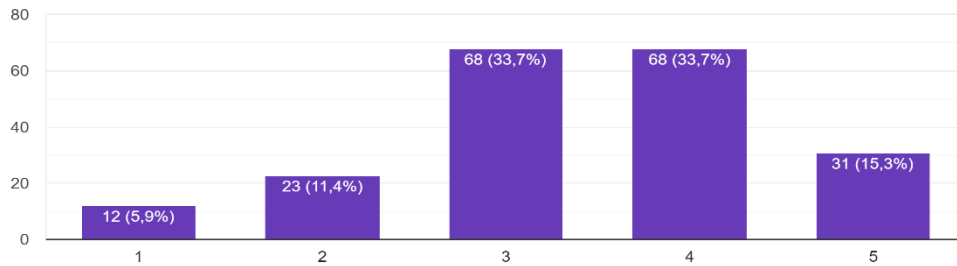
Uji Validitas dan Uji Reliabilitas -> Hasil analisis data statistik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan menunjukkan bahwa ChatGPT dapat membantu proses pembelajaran mahasiswa khususnya terkait tugas pelajaran, sehingga mereka bisa menuntaskan materi yang menjadi pekerjaan rumah mereka. Hal ini berdasarkan hasil survei terhadap 203 responden sebagaimana data yang terekam pada link

(<https://docs.google.com/forms/d/1jXJIwv0Q6aJdpasXwywPIRNC6lqDxcoCgqdM4DOiPPo/edit?ts=667a19a9#responses>), yang menggambarkan sebagai berikut:

1. Saya menggunakan Chat GPT dalam mengerjakan Tugas  
202 jawaban



Hasil tersebut menjadi rujukan bahwa penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran banyak digunakan oleh mahasiswa khususnya dalam mengerjakan tugas. Survei menunjukkan bahwa sebagian besar mereka mengatakan cukup setuju (33,7%), setuju (33,7%) dan sangat setuju (15,3%) dibanding yang kurang setuju dan tidak setuju. Hal tersebut menjadi dasar akurat bahwa keberadaan ChatGPT sangat membantu dalam mengerjakan tugas mereka.

#### Hasil Uji Validitas

##### Fornell-Larcker Criterion

	Efektivitas_Pengaruh (M)	Kompetensi (Y)	Manfaat (X2)	Media (X1)

<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>	<b>0.941</b>			
<b>Kompetensi (Y)</b>	0.718	<b>0.863</b>		
<b>Manfaat (X2)</b>	0.660	0.862	<b>0.928</b>	
<b>Media (X1)</b>	0.651	0.799	0.787	0.927

hasil analisis validitas diskriminan, yaitu fornell Larcker Criterion yang merupakan nilai akar dari AVE, Cross Loading serta HTMT.

4 Berdasarkan table diatas, maka semua akar dari AVE (Fornell-Larcker Criterion) tiap konstruk lebih besar dari pada korelasinya dengan variable lainnya. Misal Efektivitas\_Pengaruh (M): Nilai **0.941** tersebut lebih besar dari pada korelasinya dengan konstruk lainnya, yaitu Kompetensi (Y) sebesar 0.718, dengan Manfaat (X2) sebesar 0.660 dan dengan Media (X1) sebesar 0.651. Artinya syarat validitas diskriminan pada model ini telah terpenuhi.

Hasil Uji Reliabilitas

### Construct Reliability and Validity

	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>rho_A</b>	<b>Composite Reliability</b>	<b>Average Variance Extracted (AVE)</b>
<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>	<b>0.870</b>	<b>0.873</b>	<b>0.939</b>	<b>0.885</b>
<b>Kompetensi (Y)</b>	<b>0.884</b>	<b>0.886</b>	<b>0.920</b>	<b>0.742</b>
<b>Manfaat (X2)</b>	<b>0.838</b>	<b>0.840</b>	<b>0.925</b>	<b>0.860</b>
<b>Media (X1)</b>	<b>0.836</b>	<b>0.837</b>	<b>0.924</b>	<b>0.859</b>

Hasil pengolahan data Construct Reliability and Validity diperoleh bahwa nilai Composite Reliability. Memiliki nilai >0.7 artinya data mempunyai reliabilitas yang tinggi.

Hasil analisa data statistik lengkapnya sebagai berikut:

	<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>	<b>Kompetensi (Y)</b>	<b>Manfaat (X2)</b>	<b>Media (X1)</b>
<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>		0.207		
<b>Kompetensi (Y)</b>				

<b>Manfaat (X2)</b>	0.389	0.531		
<b>Media (X1)</b>	0.345	0.246		

sil analisis direct effects PLS SEM berupa tabel Path Coefficient:

Berdasarkan hasil analisis direct effects inner model dalam Tabel Path Coefficient di atas, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengaruh langsung **Media (X1)** terhadap **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 0.345 yang artinya jika **Media (X1)** meningkat satu satuan unit maka **Efektivitas\_Pengaruh (M)** dapat meningkat sebesar 34,5 %. Pengaruh ini bersifat positif.
2. Pengaruh langsung **Manfaat (X2)** terhadap **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 0.389 yang artinya jika **Manfaat (X2)** meningkat satu satuan unit maka **Efektivitas\_Pengaruh (M)** dapat meningkat sebesar 38,9%. Pengaruh ini bersifat positif.
3. Pengaruh langsung **Media (X1)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.246 yang artinya jika **Media (X1)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 24,6%. Pengaruh ini bersifat positif.
4. Pengaruh langsung **Manfaat (X2)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.531 yang artinya jika **Manfaat (X2)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 53,1%. Pengaruh ini bersifat positif.
5. Pengaruh langsung **Efektivitas\_Pengaruh (M)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.207 yang artinya jika **Efektivitas\_Pengaruh (M)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 20,7%. Pengaruh ini bersifat positif.

Indirect Effect

	<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>	<b>Kompetensi (Y)</b>	<b>Manfaat (X2)</b>	<b>Media (X1)</b>
<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>				
<b>Kompetensi (Y)</b>				
<b>Manfaat (X2)</b>		0.080		
<b>Media (X1)</b>		0.071		

Tabel Specific Indirect Effects

	Specific Indirect Effects
<b>Manfaat (X2) -&gt; Efektivitas_Pengaruh (M) -&gt; Kompetensi (Y)</b>	0.080
<b>Media (X1) -&gt; Efektivitas_Pengaruh (M) -&gt; Kompetensi (Y)</b>	0.071

Berdasarkan hasil analisis indirect effects inner model dalam Tabel Indirect Effect dan Tabel Specific Indirect Effects di atas, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengaruh tidak langsung **Media (X1) terhadap Kompetensi (Y)** melalui **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebagai variabel intervening sebesar 0.071 yang artinya jika **Media (X1)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat secara tidak langsung melalui **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 7,1%. Pengaruh ini bersifat positif.
2. Pengaruh tidak langsung **Manfaat (X2) terhadap Kompetensi (Y)** melalui **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebagai variabel intervening sebesar 0.080 yang artinya jika **Manfaat (X2)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat secara tidak langsung melalui **Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 8%. Pengaruh ini bersifat positif.

	Efektivitas_Pengaruh (M)	Kompetensi (Y)	Manfaat (X2)	Media (X1)
<b>Efektivitas_Pengaruh (M)</b>		0.207		
<b>Kompetensi (Y)</b>				
<b>Manfaat (X2)</b>	0.389	0.612		
<b>Media (X1)</b>	0.345	0.318		

Total Effect

Berdasarkan tabel total effects di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh langsung **Media (X1) terhadap Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 0.345 yang artinya jika **Media (X1)** meningkat satu satuan unit maka **Efektivitas\_Pengaruh (M)** dapat meningkat sebesar 34,5 %. Pengaruh ini bersifat positif.
2. Pengaruh langsung **Manfaat (X2) terhadap Efektivitas\_Pengaruh (M)** sebesar 0.389 yang artinya jika **Manfaat (X2)** meningkat satu satuan unit maka

**Efektivitas\_Pengaruh (M)** dapat meningkat sebesar 38,9%. Pengaruh ini bersifat positif.

3. Pengaruh langsung **Media (X1)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.318 yang artinya jika **Media (X1)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 31,8%. Pengaruh ini bersifat positif.
4. Pengaruh langsung **Manfaat (X2)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.612 yang artinya jika **Manfaat (X2)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 61,2%. Pengaruh ini bersifat positif.
5. Pengaruh langsung **Efektivitas\_Pengaruh (M)** terhadap **Kompetensi (Y)** sebesar 0.207 yang artinya jika **Efektivitas\_Pengaruh (M)** meningkat satu satuan unit maka **Kompetensi (Y)** dapat meningkat sebesar 20,7%. Pengaruh ini bersifat positif.

ChatGPT secara faktual memberikan kemudahan akses, kecepatan informasi dan kecanggihan jawaban yang dibutuhkan oleh mahasiswa kebutuhan mereka. Hal tersebut mengindikasikan bahwa ChatGPT mampu membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugasnya, sehingga berdampak pada ketuntasan belajar mereka, akses kemudahan, keefektivan, dan efisiensi. Penelitian Sholihatin, et.al (2023) menyebutkan bahwa mahasiswa dimudahkan perjalanan studinya dengan adanya aplikasi kecerdasan buatan yang bernama ChatGPT, ia memberikan jawaban terhadap apa yang kita minta, kemudian bisa ditelaah lebih lanjut data; sumber dari jawaban tersebut. Dari sisi kemudahan mahasiswa memang dimudahkan, sehingga ketuntasan mereka dalam mengerjakan tugas dapat terpenuhi.

Senada dengan penelitian di atas, Hong (2023) menyatakan bahwa ChatGPT memberikan ruang yang bebas kepada mahasiswa dalam proses belajar, sehingga dengan adanya ChatGPT memberikan dampak positif terhadap ketuntasan dan capaian mahasiswa dalam menyelesaikan tugas mata kuliah dengan penuh tanggungjawab. Hal tersebut dikuatkan penelitian lain, bahwa era VUCA ditambah dengan kompetensi yang dibutuhkan abad ini semakin

komprehensif dan integratif sehingga mahasiswa tidak bisa hanya mengandalkan satu kompetensinya, pengetahuannya dan jurusannya semata, tetapi juga harus dibudayakan untuk bisa berkreasi, terampil dan banyak mengasah kemampuan secara mendalam (Rath, et.al, 2022).

Penjelasan tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran *E-Learning* yang menuntut mahasiswa bisa belajar secara mandiri, ditambah dengan kampus merdek-kurikulum merdeka yang membimbing mahasiswa belajar lebih kontekstual di dunia nyata, kemudian era saat ini pendidikan lebih diarahkan kepada paradigma konstruktivistik yang secara aktif mengarahkan mahasiswa bagaimana bisa mengkonstruksi secara maksimal (Orr, D. et.al., 2020).

Pembelajaran mandiri di era sekarang menjadi gaya pembelajaran yang sudah banyak diterapkan khususnya di perguruan tinggi lebih tepatnya saat Pandemi Covid-19, sehingga *platform* pendidikan Nasional bergeser dan munculnya salah satunya program kampus merdeka-merdeka belajar yang memberikan ruang gerak bebas mahasiswa berkreasi, mencari pengetahuan lebih di dunia nyata (Al Yakin, et.al, 2023). ChatGPT menjadi solusi yang tepat dalam mendukung kemandirian belajar mereka.

Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian Murcahyanto (2023) yang menegaskan bahwa penerapan ChatGPT pada bidang manajemen pendidikan khususnya dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa berdasarkan eksperimen yang dilakukan, sehingga menjadi solusi dan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan perlu dilakukan filtrasi serta diarahkan oleh dosen. Mengingat, akses kemudahan dan kecanggihan aplikasi ChatGPT yang dapat memukau mahasiswa yang apabila tidak ada arahan (kontrol) dapat menyebabkan kemalasan dan cenderung bersandar total kepada ChatGPT.

Penelitian di atas menguatkan bahwa dalam konteks untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa sehingga disaat penerapan pembelajaran jarak

jauh atau *online* mahasiswa bisa belajar mandiri dengan berbagai bantuan teknologi yang ada termasuk ChatGPT, sehingga tidak ada celah untuk tidak bisa belajar. Namun, hasil belajar dari ChatGPT tersebut wajib disetorkan atau mendapat arahan maupun filter dari dosen yang bersangkutan agar mahasiswa bisa mengetahui kesalahan atau ketidaktepatan hasil pekerjaannya dan menyadarkan mereka bahwa aplikasi ChatGPT bukan semata-mata sumber kebenaran mutlak yang tidak bisa salah.

Namun, perlu dipahami bahwa ChatGPT hanya sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan respons dan umpan balik terhadap jawaban siswa secara otomatis, sehingga dapat memberi dukungan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam memberikan layanan kepada mereka, memberikan akses mudah, cepat dalam menyuguhkan informasi kemudian mengurangi biaya serta waktu yang dibutuhkan (Nailus & Hasanuddin, 2023). Sifat media pembelajaran hanya sebagai sarana yang dapat meningkatkan kualitas dan memberikan aspek kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar baik bagi siswa maupun guru, ChatGPT sebagai sistem kecerdasan buatan yang memungkinkan interaksi percakapan melalui teks, dan dia memiliki kemampuan merespons pertanyaan manusia yang dituliskan di aplikasi tersebut, sehingga banyak membantu tugas siswa; mahasiswa. Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan pendekatan yang tepat dan efektif serta pengembangan kompetensi bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, menjadi poin utama dalam memenuhi formula baru transformasi pembelajaran abad 21 ini (Pontjowulan, 2023).

Dalam konteks pembelajaran ChatGPT juga memberikan akses kemudahan bagi guru; dosen dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang terbukti sangat efektif. Namun, penggunaan ChatGPT tersebut harus tetap

disesuaikan dengan kaidah dan etika penyusunan perencanaan pembelajaran (Serdianus & Saputra, 2023). Hal tersebut sebagai bentuk adanya formula baru dalam transformasi pembelajaran baik bagi siswa maupun guru.

Formula baru dalam melakukan transformasi pembelajaran melalui ChatGPT secara umum memberikan dukungan yang baik dalam menguatkan kompetensi mahasiswa dengan indikator mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dengan mudah, mampu meningkatkan hasil belajar, serta mampu bertanggungjawab atas tugas yang dikerjakan.

Oleh karenanya, hasil penelitian ini menegaskan bahwa dalam konteks mendukung kemampuan belajar mahasiswa ChatGPT mampu memberikan pengaruh positifnya, sehingga mahasiswa merasa terbantu. Hal ini sebagaimana penjelasan Indriani, et.al, (2024), bahwa ChatGPT menghadirkan kemudahan, efektivitas serta efisiensi bagi peserta didik dalam belajar, sehingga mereka merasa terbantu. Kehadiran ChatGPT mendukung pembelajaran mereka dengan memfasilitasi interaksi responsif antara peserta didik dan sumber informasi. Namun, ada beberapa kendala dan tantangan seperti tingkat pemahaman teknologi yang beragam di kalangan pendidik, keterbatasan akses teknologi (teknis), masalah privasi dan keamanan data, serta kesesuaian konten dengan nilai-nilai etika agama dan moral. Meskipun demikian, penggunaan ChatGPT memiliki implikasi yang signifikan terhadap pengembangan kurikulum, metode pengajaran dan evaluasi pembelajaran yang memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Efektivitas penggunaan ChatGPT ini sangat berdasar sebagai alat untuk membentuk kompetensi belajar mahasiswa secara komprehensif. Kompetensi belajar menjadi sasaran utama dalam tujuan pembelajaran yang dirumuskan, mengingat mahasiswa menjadi objek dari pelaksanaan pendidikan

(pembelajaran) itu sendiri, yang artinya pembelajaran sebegus apapun akan dianggap gagal manakala tidak membentuk bahkan meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa; peserta didik. Dengan berbagai gaya mengajar, media, strategi, metode dan model pembelajaran yang dilakukan sebagai pendukung bagaimana kompetensi belajar mahasiswa bisa terwujud dan meningkat. ChatGPT menjadi salah satu alat untuk mendukung hal tersebut, dan secara fakta memiliki pengaruh yang positif. Pengaruh positif inilah yang harus terus dikembangkan dan diarahkan agar kompetensi belajar mahasiswa tersebut benar-benar berkualitas dan teruji.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa ChatGPT berhasil menjadi formula baru dalam transformasi pembelajaran abad digital untuk mendukung kemampuan belajar mahasiswa. Secara data survei dari 203 responden menjawab dan menyimpulkan bahwa ChatGPT mampu memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas mereka, menjadi media pembelajaran sehingga mereka bisa belajar mandiri, dan tools yang mampu menjawab segala kebutuhan akademik mereka sehingga ChatGPT memberikan dampak positif serta pengaruh yang baik bagi kemampuan belajar mahasiswa. Dengan demikian, maka peran ChatGPT dalam dunia pendidikan patut disambut baik untuk terus dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tetap memegang nilai-nilai etika akademik, serta terus melakukan analisa kritis atas hasil dari ChatGPT untuk menjaga nalar kritis mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adeshola, I., & Adepoju, A. P. (2023). The opportunities and challenges of ChatGPT in education. *Interactive Learning Environments*, 1-14.

- Aithal, P. S., & Aithal, S. (2023). Application of ChatGPT in Higher Education and Research—A Futuristic Analysis. *International Journal of Applied Engineering and Management Letters (IJAEML)*, 7(3), 168-194.
- Al Yakin, A., Muthmainnah, Ganguli, S., Cardoso, L., & Asrifan, A. (2023). Cybersocialization through smart digital classroom management (SDCM) as a pedagogical innovation of “Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)” curriculum. In *Digital Learning based Education: Transcending Physical Barriers* (pp. 39-61). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Alfaiz, A., & Julius, A. (2023). Dampak Chat GPT (Generative Pre-Trained Transformer) Bagi Dunia Akademik dari Perspektif Psikologi Agentik. *Takris: Journal of Community Service*, 1(2), 84-90.
- Azzahra, F. A., Natanael, N., & Abimanyu, F. T. (2023). Perubahan Sosial Akibat Kemunculan Teknologi Chat GPT di Kalangan Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Bygstad, B., Øvrelid, E., Ludvigsen, S., & Dæhlen, M. (2022). From dual digitalization to digital learning space: Exploring the digital transformation of higher education. *Computers & Education*, 182, 104463.
- Castillo, A. G. R., Rivera, H. V. H., Teves, R. M. V., Lopez, H. R. P., Reyes, G. Y., Rodriguez, M. A. M., ... & Arias-González, J. L. (2023). Effect of Chat GPT on the digitized learning process of university students. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 33, 1-15.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- Hong, W. C. H. (2023). The impact of ChatGPT on foreign language teaching and learning: Opportunities in education and research. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(1).
- Indriani, Anik, et al. "Analisis Potensi Chat GPT Dalam Mendukung Pembelajaran Pai: Perspektif Kajian Literatur." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.3 (2024): 11598-11608.
- Masrizal, Masrizal. "Mixed method research." *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas* 6.2 (2012): 53-56.
- Mulyadi, Seto, AM Heru Basuki, and Hendro Prabowo. "Metode penelitian kualitatif dan mixed method: perspektif yang terbaru untuk ilmu-ilmu sosial, kemanusiaan, dan budaya." (2019).
- Murcahyanto, H. (2023). Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 115-122.

- Murcahyanto, H. (2023). Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 115-122.
- Nailus, S., & Hasanudin, C. (2023, November). Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 593-604).
- Nita, S., Sussolaikah, K., & Aldida, J. D. (2023). The Role of Artificial Intelligence-Based Technology with ChatGPT as an Educational Learning Media Innovation in Indonesia. *International Journal of Multidisciplinary Sciences and Arts*, 2(2), 235-241.
- Orr, D., Luebcke, M., Schmidt, J. P., Ebner, M., Wannemacher, K., Ebner, M., & Dohmen, D. (2020). *Higher education landscape 2030: A trend analysis based on the ahead international horizon scanning* (p. 59). Springer Nature.
- Pontjowulan, P. (2023). Implementasi penggunaan media ChatGPT dalam pembelajaran era digital. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1-8.
- Purwono, Fuad Hasyim, et al. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. (Bogor: Guepedia, 2019).
- Putri, Z. H. A., Pradana, N. R., Yustraini, Y. A., & Efansyah, A. D. (2024). Analisis Pengaruh Chat GPT terhadap Keterampilan, Kolaborasi, dan Kreativitas Mahasiswa: Metode Systematic Literature Review Identifikasi Dampak dan Pengaruh. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 7983-7999.
- Ramadhan, F. K., Faris, M. I., Wahyudi, I., & Sulaeman, M. K. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 25-30.
- Rath, C. R., Grosskopf, S., & Barmeyer, C. (2021). Leadership in the VUCA world- a systematic literature review and its link to intercultural competencies. *European Journal of Cross-Cultural Competence and Management*, 5(3), 195-219.
- Salmi, J., & Setiyanti, A. A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Chatgpt di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 399-406.
- Serdianus, S., & Saputra, T. (2023). Peran artificial intelligence ChatGPT dalam perencanaan pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Masokan Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 1-18.
- Sholihatin, E., Saka, A. D. P., Andhika, D. R., Ardana, A. P. S., Yusaga, C. I., Fajar, R. I., & Virgano, B. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *JURNAL TUAH: Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 1-10.

- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158-166.
- Thohir, M., Reditiya, V. E., & Sari, N. I. P. (2023). Refleksi mahasiswa dalam berkeadaban digital melalui ChatGPT. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 13(2), 109-128.