

Hubungan Empiris Chat GPT Pada Pembelajaran Mahasiswa Bisnis Digital Di STMIK Pelita Nusantara Medan

¹⁾Risa Kartika Lubis, ²⁾Ahmad Zein, ³⁾Indira Salsabiela

^{1,2,3} STMIK Pelita Nusantara, Medan

Risamm88@yahoo.com, zein21@gmail.com, Dira97@gmail.com

Abstrak- Perkembangan teknologi digital terutama artificial intelligence pada saat ini sudah berkembang sangat pesat dan sudah merambah pada teknologi pembelajaran. Salah satunya adalah berkembangnya Chat GPT yang sudah mulai banyak digunakan oleh kalangan mahasiswa dan berpengaruh pada tingkat pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji Hubungan Empiris Chat GPT Pada Pembelajaran Mahasiswa Bisnis Digital Di STMIK Pelita Nusantara Medan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif serta akan diukur menggunakan Skala Likert. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan ChatGPT karena sangat membantu proses pembelajaran di dalam perkuliahan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang semua nilai variabel valid 100 %. Mahasiswa yang merasakan keberhasilan dalam menggunakan ChatGPT, merasa bahwa alat ini diterapkan dengan baik, berinteraksi secara efektif, dan mudah diakses, kemungkinan besar akan merasakan dampak positif pada proses pembelajaran mereka.

Kata Kunci : Hubungan Empiris, Chat GPT, Pembelajaran, Mahasiswa, Bisnis Digital.

Abstract- The development of digital technology, especially artificial intelligence, is currently developing very rapidly and has penetrated learning technology. One of them is the development of GPT Chat which has begun to be widely used by students and has an influence on student learning levels. This research aims to test the empirical relationship between GPT chat and digital business student learning at STMIK Pelita Nusantara Medan. This research uses a descriptive method with a quantitative approach and will be measured using a Likert Scale. Research shows that the majority of students respond positively to the use of ChatGPT because it really helps the learning process in lectures. This is proven by the research results where all variable values are 100% valid. Students who experience success in using ChatGPT, feel that the tool is implemented well, interacts effectively, and is easy to access, will likely experience a positive impact on their learning process.

Keyword : Empirical Relationships, GPT Chat, Learning, Students, Digital Business.

I. PENDAHULUAN

Memasuki Revolusi Industri 5.0 ini, Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan semakin digencarkan dan dikembangkan. Perkembangan ini sungguh luar biasa cepatnya. Artificial Intelligence (AI) ini sangat berdampak positif terhadap dunia pekerjaan. Namun di sisi lain, AI ini justru membawa beberapa dampak yang kurang baik bagi keberlangsungan kehidupan manusia.[1].

Salah satu kecerdasan buatan yang saat ini sedang diperbincangkan di kalangan pendidikan adalah Chat GPT yang dikembangkan oleh OpenAI, perusahaan teknologi asal Amerika Serikat. Chat GPT merupakan chatbot yang saat ini dikembangkan oleh OpenAI menggunakan kecerdasan buatan untuk berinteraksi dengan para pengguna dalam format dialog. Kehadiran Chat GPT dinilai sangat membantu memudahkan seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Mahasiswa merupakan salah satu pengguna terbesar dari teknologi Chat GPT ini. Penggunaan Chat GPT dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Dosen ini cukup banyak sekali. Mahasiswa dipermudah oleh kecerdasan buatan asal Amerika Serikat ini untuk mengerjakan segala tugas yang diberikan. Penggunaan Chat GPT ini sangat mudah. Hanya dengan

membuka website Chat GPT, lalu memasukkan pertanyaan yang akan diajukan, dengan segera Chat GPT akan merespon dan memberikan jawaban yang tepat untuk pertanyaan tersebut [10].

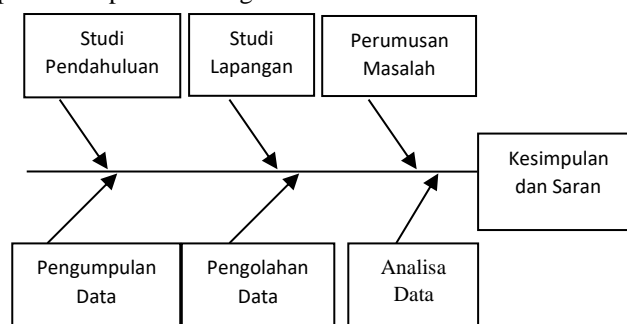
Teknologi yang semakin berkembang memang sangat memudahkan apa-apa saja yang sulit. Kehadiran teknologi tidak bisa kita tolak, karena mengikuti perkembangan zaman membuat kita membutuhkan teknologi tersebut. Dengan segala manfaat yang dihadirkan oleh kehadiran teknologi membuat kita semakin efektif dan efisien menyelesaikan suatu pekerjaan. Namun, tidak hanya manfaat yang diberikan oleh perkembangan teknologi, tetapi juga dampak negatif. Penggunaan teknologi yang tidak dibarengi dengan ilmu pengetahuan yang baik juga tidak efektif. Bisa saja teknologi tersebut menjadi berbahaya dan menjadi ancaman bagi manusia. Contohnya mahasiswa yang semakin malas berpikir kritis dan mengandalkan cara instan untuk menyelesaikan sesuatu. Ada dosen-dosen yang memang sudah mengetahui “kerjasama” antara mahasiswa dengan Chat GPT ini. Sehingga mereka juga sudah mempersiapkan sesuatu untuk mendeteksi tugas mahasiswa mereka yang dikerjakan mentah-mentah dengan menggunakan Chat

GPT. Dosen dapat mengidentifikasi mana tugas yang dikerjakan dengan sumber jurnal atau artikel yang relevan dan mana yang dikerjakan dengan bantuan Chat GPT. Dan sebagian dosen tidak menerima tugas mahasiswa yang dikerjakan mentah-mentah menggunakan Chat GPT. Oleh karena itu, mahasiswa harus bisa mengimbangkan penggunaan Chat GPT dan berfikir kritis terhadap tugas yang diberikan. Tantangan yang mungkin dihadapi melibatkan keterbatasan pemahaman konteks, kekurangan dalam memberikan umpan balik yang mendalam, dan risiko tergantung sepenuhnya pada teknologi tanpa interaksi manusia yang sesungguhnya. Penting untuk diingat bahwa teknologi ini harus diintegrasikan dengan bijak dan tidak menggantikan peran penting pendidik dan interaksi antarmanusia dalam pembelajaran. Evaluasi terus-menerus terhadap efektivitas dan respons mahasiswa dapat membantu meningkatkan penggunaan ChatGPT dalam konteks pembelajaran mahasiswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan sampel jenuh. Sampel dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa semester 3 sampai 5 jurusan bisnis digital yang berkuliah di kampus STMIK Pelita Nusantara Medan yang berjumlah 95 orang. Metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel [9]. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan kuesioner online yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat pada platform online Google Form dan akan disebar untuk diisi oleh responden. Target responden pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Bisnis Digital STMIK Pelita Nusantara 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 penelitian [5] yang membahas tentang Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert. Skala Likert terdiri dari empat pertanyaan atau lebih yang kemudian dikombinasikan sehingga membentuk skor/nilai yang dapat merepresentasikan pengetahuan, sikap, maupun perilaku individu [10]. Kerangka penelitian merupakan kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Pada kerangka kerja penelitian ini akan menjelaskan cara melakukan penelitian dengan urutan alur penelitian yang dibuat secara sistematis. Kerangka penelitian ini berguna untuk mempelajari kerangka apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Sehingga dapat menjadi pedoman dalam pemecahan masalah yang akan dihadapi dan melakukan pemodelan terstruktur.

Tahapan - tahapan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan alur rancangan penelitian penulis sebagai berikut:



Gambar 1. kerangka kerja penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, setelah menyebarkan kuesioner online yang berisi pertanyaan 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 menjelaskan tentang seberapa sering menggunakan ChatGPT, kode B menjelaskan tentang penerapan ChatGPT, kode C menjelaskan tentang interaktivitas, Kode D menjelaskan tentang kemandirian, kode E menjelaskan tentang aksesibilitas.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dijawab oleh 95 responden dengan menggunakan jawaban dari skala 1-5 pada skala likert. Setelah diolah data dengan menggunakan spss 23 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Skala Likert

A1					
		Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid	1.00	9	9.5	9.5	9.5
	3.00	60	63.2	63.2	72.6
	4.00	26	27.4	27.4	100.0
Total		95	100.0	100.0	

A2					
		Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	8	8.4	8.4	8.4
	3.00	57	60.0	60.0	68.4
	4.00	30	31.6	31.6	100.0
Total		95	100.0	100.0	

B1

	Freque ncy	Perce nt	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3.00	64	67.4	67.4	67.4
4.00	31	32.6	32.6	100.0
Total	95	100.0	100.0	

B2

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid 1.00	10	10.5	10.5	10.5
3.00	69	72.6	72.6	83.2
4.00	16	16.8	16.8	100.0
Total	95	100.0	100.0	

D1

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	8	8.4	8.4	8.4
2.00	1	1.1	1.1	9.5
3.00	66	69.5	69.5	78.9
4.00	20	21.1	21.1	100.0
Total	95	100.0	100.0	

C1

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	6	6.3	6.3	6.3
3.00	61	64.2	64.2	70.5
4.00	28	29.5	29.5	100.0
Total	95	100.0	100.0	

C2

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid 3.00	61	64.2	64.2	64.2
4.00	34	35.8	35.8	100.0
Total	95	100.0	100.0	

D2

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid 1.00	4	4.2	4.2	4.2
3.00	66	69.5	69.5	73.7
4.00	25	26.3	26.3	100.0
Total	95	100.0	100.0	

	Freque ncy	Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	---------------	-------------	------------------	-----------------------

Valid	3.00	61	64.2	64.2	64.2
	4.00	34	35.8	35.8	100.0
	Total	95	100.0	100.0	

		Freque ncy	Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	8	8.4	8.4	8.4
	3.00	59	62.1	62.1	70.5
	4.00	28	29.5	29.5	100.0
	Total	95	100.0	100.0	

Dari penjelasan table 2 A menjelaskan tentang seberapa sering menggunakan ChatGPT, diperoleh data persentase kumulatif 100 persen artinya Intensitas penggunaan merujuk pada sejauh mana dan seberapa sering ChatGPT digunakan dalam konteks pembelajaran. Semakin tinggi intensitas penggunaan, semakin besar potensi pengaruhnya terhadap pengalaman pembelajaran mahasiswa. Dengan penggunaan yang konsisten, mahasiswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan alat ini.

Dari penjelasan table 2 kode B menjelaskan tentang penerapan Chat GPT diperoleh data persentase kumulatif 100 persen artinya Penerapan mencakup cara di mana ChatGPT diintegrasikan ke dalam pengalaman pembelajaran. Ini melibatkan pemilihan konteks dan kejelasan tujuan penggunaan ChatGPT dalam mendukung pembelajaran. Penerapan yang efektif memastikan bahwa ChatGPT tidak hanya menjadi fitur tambahan, tetapi juga menjadi alat yang integral dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari penjelasan table 2 kode C menjelaskan tentang interaktivitas diperoleh data persentase kumulatif 100 persen artinya Tingkat interaktivitas menunjukkan sejauh mana ChatGPT dapat berinteraksi dengan mahasiswa dan memberikan respons yang relevan. Semakin tinggi tingkat interaktivitas, semakin baik ChatGPT dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan pertanyaan mahasiswa. Kemampuan ChatGPT untuk memberikan jawaban yang lebih kontekstual dan relevan akan meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran.

Dari penjelasan table 2 Kode D menjelaskan tentang kemandirian diperoleh data persentase kumulatifnya 100 persen artinya ChatGPT dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal karena dapat menyesuaikan responsnya dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mahasiswa. Ini memungkinkan mahasiswa untuk fokus pada area yang mereka anggap perlu diperdalam, meningkatkan kemandirian dalam pencapaian tujuan pembelajaran mereka.

Dari penjelasan table 2 kode E menjelaskan tentang aksesibilitas diperoleh data persentase kumulatifnya 100 persen artinya Aksesibilitas merujuk pada seberapa mudah mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan ChatGPT. Jika ChatGPT mudah diakses, mahasiswa dapat dengan

cepat mendapatkan bantuan atau informasi yang mereka butuhkan tanpa hambatan yang signifikan. Aksesibilitas yang baik dapat meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian maka diperoleh hasil yang menyatakan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh terhadap proses pembelajaran mahasiswa Bisnis Digital di STMIK Pelita Nusantara. Dalam aspek tentang seberapa sering menggunakan ChatGPT, penerapan ChatGPT, interaktivitas, kemandirian, dan aksesibilitas pada insitusi pendidikan maka hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Mahasiswa yang merasakan keberhasilan dalam menggunakan ChatGPT, merasa bahwa alat ini diterapkan dengan baik, berinteraksi secara efektif, dan mudah diakses, kemungkinan besar akan merasakan dampak positif pada proses pembelajaran mereka. Penting untuk terus memantau dan mengevaluasi implementasi ChatGPT agar sesuai dengan kebutuhan dan harapan mahasiswa serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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>
- [2] 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>
- [3] 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. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(1), 35–44.
- [4] Nempung, T., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.
- [5] Nindya Risnina, N., Tiara, S., Permatasari, I., Zahra Nurulhusna, A., Anjelita, F. M., Wulaningtyas, C., & Rakhmawati, N. A. (2023). Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 119–132. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2364>
- [6] 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>
- [7] Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- [8] 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.
- [9] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [10] Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>