

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah berdampak besar pada hampir setiap aspek kehidupan manusia, dan mentransformasikannya menjadi era yang serba cepat dan tidak bisa dihindari. Internet memungkinkan masyarakat di seluruh dunia untuk terhubung dan berinteraksi satu sama lain dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan, tanpa mengenal waktu dan tempat (Luluk et al., 2021). Teknologi memegang peranan penting dan tidak bisa dihindari dalam proses pembelajaran di era generasi 4.0. Perubahan ini menuntut seluruh lapisan masyarakat, termasuk pelajar, untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan praktis dalam pemanfaatan teknologi.

Salah satu perubahan paling menonjol dalam pendidikan tinggi adalah peningkatan signifikan dalam penggunaan kecerdasan buatan atau yang biasa dikenal dengan istilah AI (*Artificial Intelligence*). *Artificial Intelligence* merupakan teknologi modern yang telah berkembang menjadi teknologi revolusioner atau dikenal dengan sebutan Revolusi Industri 4.0. AI dapat belajar dari data dan melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia seperti pembelajaran, penalaran, pengambilan keputusan, dan koreksi diri (Devianto & Dwiasnati, 2020). Salah satu teknologi AI yang semakin banyak digunakan oleh mahasiswa saat ini adalah *Chat GPT (Generative Pre-training Transformer)*. Seperti halnya mahasiswa lainnya, mahasiswa prodi Tadris Matematika juga banyak yang menggunakan *Chat GPT* untuk membantu menyelesaikan tugas mereka.

Chat GPT merupakan aplikasi AI atau kecerdasan buatan yang dirancang untuk berkomunikasi melalui percakapan berbasis teks

(Santhosh, 2023). Sistem *chatbot* berbasis AI ini sangat berguna karena bisa menjadi terobosan teknologi pemrosesan bahasa yang dapat menganalisis dan meningkatkan kemampuan menulis. Fitur utama dalam *Chat GPT* adalah kemampuan untuk menghasilkan teks analitis yang dapat membantu dalam beberapa tugas seperti membuat konten tertulis. Kemampuan memahami bahas yang kompleks dapat meninggalkan kesan menarik bagi penggunanya. Secara umum, dengan kapasitas dan fungsionalitas *Chat GPT*, target penggunanya dapat mencakup individu dari berbagai usia, latar belakang pendidikan yang berbeda, jenis pekerjaan dan minat yang berbeda. Pengguna individu mengakses *Chat GPT* untuk tujuan hiburan atau pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan *Chat GPT* dapat memberikan akses informasi dan materi yang lebih komprehensif dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arifdarma, 2023). Dengan sumber informasi yang lebih luas, *Chat GPT* sangat membantu mahasiswa prodi Tadris Matematika dalam menemukan bahan referensi yang relevan dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas ataupun laporan. Selain digunakan untuk menyelesaikan laporan, *Chat GPT* juga sering digunakan mahasiswa prodi Tadris Matematika untuk menyelesaikan masalah matematika. Inilah salah satu dari sekian banyak alasan mengapa *Chat GPT* begitu populer dan banyak dibicarakan serta diminati oleh berbagai kalangan.

Istilah teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran, jika teori belajar dan pembelajaran mencakup proses dan sistem dalam belajar dan pembelajaran maka, teknologi pendidikan mencakup sistem lain yang digunakan dalam proses mengembangkan kemampuan manusia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Mokalu et al., 2022) yang menunjukkan bahwa dampak dari hadirnya teknologi dalam kehidupan manusia mempengaruhi dunia pendidikan. Teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia dan berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia yang terjadi melalui stimulus yang

menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik (Mokalu et al., 2022). Menurut teori behaviorisme apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan siswa (respons) semua harus bisa diamati, diukur, dan tidak boleh hanya implisit (tersirat). Teori belajar ini, dalam pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan teori tersebut, penggunaan *Chat GPT* sebagai fasilitas pembelajaran untuk memecahkan masalah matematika memberikan dampak dalam lingkungan pendidikan. Sehingga, dalam penggunaannya terdapat dampak dari penggunaan *Chat GPT* terhadap perilaku belajar mahasiswa. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, nilai, dan sikap (Agustiah et al., 2020).

Belajar di perguruan tinggi adalah salah satu pilihan strategis untuk mencapai tujuan pribadi. Kesadaran akan hal ini sangat mempengaruhi sikap dan pandangan terhadap pendidikan tinggi, yang pada akhirnya menentukan cara seseorang belajar di perguruan tinggi (Nuryatin, 2021). Karena mendapatkan *privilege* untuk belajar di perguruan tinggi, seseorang dituntut untuk melakukan lebih dibandingkan mereka yang tidak memiliki kesempatan tersebut. Mahasiswa di perguruan tinggi tidak hanya diharapkan memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, sikap mental, dan kepribadian tertentu, sehingga mereka memiliki wawasan luas dalam menghadapi masalah di dunia nyata dan memiliki perilaku belajar yang baik. Perilaku belajar yang baik dapat tercapai jika mahasiswa sadar akan tanggung jawab mereka sebagai pelajar, sehingga mereka dapat mengatur waktu dengan baik antara belajar dan kegiatan lainnya. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka orang tersebut akan semakin bangga dengan tingkat pendidikan yang dicapainya. Pendidikan menjadi kebutuhan penting yang dapat menentukan kualitas kehidupan seseorang.

Perubahan perilaku belajar dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan dan konsistensi terhadap sesuatu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jafar et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa kemunculan *chatbot* berbasis *Chat GPT* memiliki dampak positif dalam membantu aktivitas manusia, seperti memecahkan suatu permasalahan, membantu dalam merumuskan sebuah pemikiran dengan cepat dan kemudahan lainnya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Zahrah et al., 2024) mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan, mahasiswa saat ini semakin sering berinteraksi dengan teknologi AI. Jika dulu mereka mengerjakan tugas dan mencari informasi melalui berbagai media, kini mereka mulai bekerja sama dengan *Chat GPT* untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan kreativitas mereka. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Zein, 2023) menyatakan bahwa *Chat GPT* ditafsirkan sebagai perkembangan teknologi positif yang akan membawa banyak perubahan dalam bidang akademis, seperti menemukan topik untuk artikel akademis, mengakses literatur dan memberikan perspektif baru.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan, terdapat banyak mahasiswa Tadris Matematika yang menggunakan *Chat GPT* untuk menyelesaikan masalah matematika, sehingga akan berdampak pada perilaku belajar mereka. Meskipun diakui bahwa *Chat GPT* memiliki potensi besar untuk memajukan dunia akademis dengan meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan kemampuan memecahkan masalah (Rosyanafi, 2023), terdapat juga beberapa kekhawatiran terkait dampak negatifnya. Berdasarkan penelitian terdahulu, belum ada penelitian mengenai dampak penggunaan *Chat GPT* terhadap perilaku belajar. Dengan mengidentifikasi dampak dari penggunaan *Chat GPT* terhadap perilaku belajar, penelitian ini nantinya tidak hanya berkontribusi pada bidang akademik tetapi juga pada praktisi pendidikan dan mengambil kebijakan dalam merumuskan strategi pendidikan yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk menganalisis dampak penggunaan *Chat GPT* dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar pada mahasiswa prodi Tadris Matematika. Untuk itu penelitian ini memiliki harapan besar untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan *Chat GPT* dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika. Dengan menganalisis dampak penggunaan *Chat GPT* ini secara komprehensif, penelitian ini diharapkan dapat menyediakan wawasan yang lebih kaya tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika khususnya di perguruan tinggi. Penulis akhirnya memilih judul **“Dampak Penggunaan *Chat GPT* Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Tadris Matematika”**

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini secara khusus menfokuskan perhatian pada mahasiswa program studi Tadris Matematika dan bertujuan untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *Chat GPT* dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika. Dalam rangka mencapai tujuan ini, sejumlah pertanyaan penelitian telah dirumuskan, yang membantu mengarahkan penelitian ini ke arah yang relevan dan informatif. Pertanyaan penelitian tersebut adalah :

1. Bagaimana perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika yang menggunakan *Chat GPT* dalam menyelesaikan masalah matematika?
2. Bagaimana dampak penggunaan *Chat GPT* dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika?

C. Tujuan Penelitian

Secara garis besar dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika yang menggunakan *Chat* GPT dalam menyelesaikan masalah matematika.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *Chat* GPT dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *Chat* GPT dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa program studi Tadris Matematika, penelitian ini diharapkan dapat mendorong perubahan dalam bidang pendidikan, penulisan karya ilmiah dan lain-lain.

b. Bagi Dosen

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi dosen dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga, dosen dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di program studi Tadris Matematika dengan mengidentifikasi dampak positif dari penggunaan teknologi tersebut.

c. Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan untuk mencari suatu solusi dari permasalahan yang terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi, sehingga mahasiswa selalu termotivasi serta konsisten dengan pembelajarannya.

E. Definisi Konsep

Dalam rangka mempertegas pemahaman dan juga memperjelas mengenai proposal yang berjudul “Dampak Penggunaan *Chat* GPT Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Tadris Matematika”, maka peneliti perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul, yaitu :

1. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini, dideskripsikan mengenai dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *Chat* GPT dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa prodi Tadris Matematika.

2. Chat GPT

Chat GPT adalah *chatbot* yang dikembangkan oleh OpenAI, dirancang untuk menghasilkan sebuah tulisan atau teks berdasarkan percakapan yang diberikan. *Chat* GPT mampu menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai topik yang dipilih dengan menawarkan layanan yang kreatif, seperti contoh kita mengajukan pertanyaan bagaimana membuat makalah yang baik, *Chat* GPT akan memberikan jawaban yang lebih kreatif dan cepat.

3. Perilaku Belajar

Perilaku belajar merupakan suatu aktivitas yang terjadi pada saat kegiatan berlangsung dan didalamnya terjadi berbagai macam respon yang berbeda dan dialami oleh setiap individu. Dalam penelitian ini, perwujudan dari perilaku belajar tidak hanya mengacu pada saat perkuliahan berlangsung, namun juga saat berada diluar perkuliahan.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian literatur, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relavan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Adapun penelitian yang terdahulu yang relavan dapat dilihat melalui tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 : Penelitian Terdahulu

| No. | Judul penelitian dan tahun | Ringkasan hasil penelitian | Persamaan dengan penelitian yang dilakukan | Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan |
|-----|--|--|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Zahrah Hayat Arka Putri, Najoa Rizky Pradana, Yessy Arye Yustraini, Azriel Dirga Efansyah. • Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Chat GPT terhadap Keterampilan, Kolaborasi, dan Kreativitas Mahasiswa: Metode Systematic Literature Review Identifikasi Dampak dan Pengaruh. • Tahun : 2024 | <p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan, yakni mengacu kepada hasil SLR yang penulis lakukan pada jurnal yang dipublikasi dari tahun 2019-2024 bahwa Chat GPT dapat meningkatkan akses mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil dari SLR yang dilakukan pada publikasi jurnal, dari tahun 2019-2024 bahwa penggunaan Chat GPT dalam pendidikan memberikan dampak positif, seperti pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Namun, ada tantangan seperti privasi data dan kekhawatiran etika yang perlu diatasi. Metode SLR dapat digunakan untuk mengidentifikasi dampak positif atau negatif dalam penggunaan Chat GPT</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama menganalisis suatu teknologi, yaitu Chat GPT. • Subjek yang digunakan sama, yaitu mahasiswa sebagai responden. • Teknik pengumpulan data yang digunakan sama, yaitu dengan menggunakan teknik survei, wawancara dan observasi. • Proses pengumpulan data yang digunakan juga sama, yaitu pengumpulan data melalui pengamatan langsung. | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan metode SLR (<i>Systematic Literature Review</i>). • Melalui SLR, penelitian ini akan mengidentifikasi, mengkaji, dan mengevaluasi penelitian terkait dalam kurun waktu 2019-2024. |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| | | terhadap mahasiswa. | | |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Khairul Marlin, Ellen Tantrisna, Budi Mardikawati, Retno Anggraini dan Erni Susilawati • Judul Penelitian : Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) Chat GPT Terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi • Tahun : 2023 | <p>Dalam upaya untuk mengeksplorasi potensi serta tantangan penerapan AI <i>Chat GPT</i> dalam konteks pendidikan etika serta kompetensi mahasiswa di Perguruan tinggi, bisa disimpulkan jika teknologi ini membuka peluang inovatif namun juga memerlukan pertimbangan serius. Keunggulan utama AI <i>Chat GPT</i> mencakup personalisasi pembelajaran, akses instan terhadap sumber daya, serta peningkatan keterlibatan mahasiswa, memungkinkan pemahaman mendalam terhadap etika serta perkembangan keterampilan kompetensi yang relevan. Meskipun demikian, tantangan terkait dengan privasi, etika penggunaan teknologi, serta potensi penggantian interaksi manusiawi perlu diatasi. Diperlukan perlindungan data mahasiswa serta pembatasan risiko etika, dengan penekanan pada pendidikan etika sehubungan dengan penggunaan AI dalam pendidikan tinggi. Peran dosen menjadi kunci dalam membimbing mahasiswa secara manusiawi, memastikan penerapan teknologi tidak mengorbankan nilai-nilai etika. Pengembangan regulasi yang ketat dan dialog terbuka antara pemangku kepentingan bisa membantu menciptakan lingkungan pendidikan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai penggunaan AI <i>Chat GPT</i>. • Subjek yang digunakan dalam penelitian ini sama, yaitu mahasiswa. • Temuan dalam penelitian ini, sama-sama memperlihatkan pemanfaatan <i>Chat GPT</i> dalam bidang pendidikan. • Analisa dalam penelitian ini sama-sama memberikan wawasan tentang cara perguruan tinggi bisa bijak dalam memakai teknologi kecerdasan buatan, khususnya <i>Chat GPT</i>. | <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan yang dipergunakan dalam penulisan ini melalui studi pustaka serta analisis konten. • Sumber data utama berasal dari literatur, termasuk membaca, memahami, serta menganalisa berbagai sumber tulisan serta buku yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| | | yang seimbang, mengoptimalkan manfaat AI <i>Chat</i> GPT sambil menjaga integritas nilai-nilai etika serta moral. | | |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Dela Agustiah, Taty Fauzi, Erfan Ramadhani • Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa • Tahun : 2020 | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa di sekolah. Diantara faktor yang mempengaruhi penggunaan media sosial tersebut yaitu masih ada siswa yang tidak bisa membagi waktu belajar dan menjadikan media sosial sebagai tempat hiburan, serta relasi guru dan siswa yang harus lebih diperhatikan sehingga guru bisa memberikan penjelasan akan penggunaan media sosial yang baik. Bentuk perilaku belajar yang timbul pada saat siswa belajar di kelas yaitu, siswa tidak fokus ketika guru sedang menjelaskan di kelas, asyik dengan dunia sendiri, lupa akan mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan sebagainya. | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama mendeskripsikan dampak terhadap sesuatu yang diukur. • Varibel yang diukur sama, yaitu perilaku belajar. | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mendeskripsikan dampak penggunaan media sosial, sedangkan pada penelitian yang dilakukan mendeskripsikan dampak penggunaan <i>Chat</i>GPT dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap perilaku belajar mahasiswa matematika. • Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa di sekolah, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan mahasiswa prodi Tadris Matematika sebagai subjeknya. |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Siti Wulan Agustinah dan Dina Indriyani. • Judul Penelitian : Dampak | Globalisasi merupakan proses meluasnya budaya asing ke dalam budaya lokal, di sana terjadi adanya ketergantungan antar negara di seluruh dunia. Sehingga melahirkan masyarakat global, yang berpengaruh | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama mendeskripsikan dampak globalisasi terhadap perilaku belajar. • Metode penelitian yang dilakukan sama, yaitu penelitian | <ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian ini mendeskripsikan dampak globalisasi, sedangkan pada penelitian yang dilakukan mendeskripsikan dampak penggunaan <i>Chat</i> GPT. |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| | <p>Globalisasi Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Cianjur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahun : 2019 | <p>terhadap kehidupan manusia terutama melalui ekonomi, politik, budaya dan kemajuan teknologi. Hasil dari tumbuhnya globalisasi di seluruh negara, memiliki dampak yang positif dan juga dampak negatif terhadap kemajuan bangsa khususnya untuk pendidikan. Dengan adanya dampak globalisasi membuat peningkatan dari masa-masa sebelumnya terhadap perilaku belajar. Seperti peningkatan kepekaan belajar siswa, peningkatan motivasi siswa, peningkatan sikap moral siswa, dan peningkatan keaktifan siswa.</p> | <p>deskriptif kualitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik pengumpulan data yang digunakan sama, yaitu berupa angket, wawancara dan observasi. | <ul style="list-style-type: none"> • Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa, sedangkan sampel penelitian yang dilakukan peneliti adalah mahasiswa. |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Rahma Maulida Erizal, Annisa Safitra, Putri Fauzelly Mulia dan Zul Azmi • Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Menggunakan Platform <i>Chat GPT</i> Untuk Mendukung Proses Pendidikan | <p>Pada penelitian ini dapat kita pastikan walaupun dalam gempuran tren AI, tidak semua mahasiswa yang sudah mengetahui <i>Chat GPT</i>. Ada beberapa mahasiswa juga yang belum mengetahui adanya kecerdasan buatan salah satunya <i>Chat gpt</i>. Dapat kita lihat mahasiswa mendapatkan sisi positif dalam menggunakan <i>Chat GPT</i>, mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan jawaban dalam permasalahan pendidikan. Namun tidak dapat kita pungkiri ada sisi negatif yang didapatkan seperti</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama meneliti tentang pemanfaatan <i>Chat GPT</i>. • Subjek yang diteliti sama, yaitu di kalangan mahasiswa. • Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. • Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai dampak penggunaan kecerdasan buatan, khususnya penggunaan <i>Chat GPT</i>, terhadap proses pendidikan di | <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pemanfaatan AI menggunakan platform <i>Chat GPT</i> untuk mendukung proses pendidikan bai mahasiswa. • Responden dalam penelitian ini terbagi menjadi 4 responden, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan respondennya terbagi menjadi 3 responden. |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| | <p>Bai Mahasiswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahun : 2024 | <p>mahasiswa belum sepenuhnya yakin terhadap hasil yang diinginkan, mereka mengkhawatirkan ketidakpastian penggunaan dan risiko plagiarisme yang dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis. Mengingat sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan <i>Chat GPT</i> dalam pembelajaran, maka integrasi <i>Chat GPT</i> perlu dilakukan dalam dunia pendidikan. Namun mahasiswa perlu memahami kelebihan dan kekurangan serta menganalisis kembali jawaban yang diperoleh <i>Chat GPT</i>. Pendidik hendaknya memperkenalkan <i>Chat GPT</i> ke dalam proses pembelajaran dan memberikan tujuan pembelajaran, pendekatan, model, strategi, metode dan informasi terkait agar peserta didik dapat menggunakan <i>Chat GPT</i> secara cerdas, bijaksana, beretika, bermoral dan bertanggung jawab. teknik pembelajaran dan penilaian yang tepat.</p> | <p>perguruan tinggi.</p> | |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : Reisya Meyka Oktavionika, Jaka Muhammad | <p>Dampak internet terhadap perilaku anak pengguna remaja terutama kalangan pelajar yang tidak hanya memberikan dampak positif namun juga dampak negatif oleh karena itu</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam mendeskripsikan perilaku | <ul style="list-style-type: none"> • Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu internet, sedangkan penelitian yang dilakukan |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| | <p>Nurullah, Syafik Anshori, Annisa Larasati Sumali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Judul Penelitian : Pengaruh Intenet Terhadap Perilaku Belajar Siswa. • Tahun : 2023 | <p>kita sebagai pengguna aktif internet harus bisa membatasi diri kita sendiri agar tidak salah dalam penggunaan internet, selain membatasi diri kita juga harus bisa memfilter konten apa yang patut kita lihat atau halaman halaman apa saja yang pantas kita lihat agar pikiran juga dapat berkembang lebih maju.</p> | <p>belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan sama, yaitu dengan metode kualitatif. | <p>menggunakan <i>Chat GPT</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu mahasiswa. |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> • Nama Peneliti : I Wayan Darna • Judul Penelitian : Studi Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar, Interaksi Sosial dan Tingkat Spiritual Mahasiswa. • Tahun : 2021 | <p>Pandemi memberikan dampak bagi mahasiswa UHN I Gusti Bagus Sugriwa baik dalam perilaku belajar, interaksi sosial maupun tingkat spiritual. Dampak perilaku belajar adalah penyesuaian menggunakan teknologi karena kuliah dilakukan dengan metode online, namun secara teknis terdapat kendala sinyal dan belum optimal untuk 407 pembelajaran praktik.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sama-sama menganalisis dampak dari suatu fenomena yang terjadi. • Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan menggunakan salah satu variabel yang sama, yaitu perilaku belajar. • Responden atau subjek yang diteliti sama, yaitu mahasiswa. | <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan menganalisis suatu fenomena yang berbeda. |