



# Analisis Pengaruh Chat GPT dalam Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam *Blended Learning*

Ade Alfian<sup>1</sup>, Dedi Risaldi<sup>2</sup>, Annajmi Rauf<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya, Parang Tambung, 90224, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: [alfianade007@gmail.com](mailto:alfianade007@gmail.com), [aldyrisaldi999@gmail.com](mailto:aldyrisaldi999@gmail.com), [annajmif@gmail.com](mailto:annajmif@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Kata kunci: <i>Artificial Intelligence;</i> <i>Blended E-learning;</i> ChatGPT; <i>Student;</i>	Perkembangan teknologi membawa perubahan mendasar dalam pendidikan di Indonesia. Penggunaan perangkat portabel seperti <i>smartphone</i> dan tablet, bersama dengan akses internet yang luas, telah memungkinkan mahasiswa dan pendidik untuk mengadopsi teknologi, termasuk ChatGPT, sebagai alat pembelajaran canggih. <i>E-learning</i> , terutama model <i>Blended Learning</i> yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi peserta didik. Dalam konteks ini, ChatGPT digunakan sebagai asisten pembelajaran yang dapat merespons pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan yang lebih jelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan ChatGPT dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran <i>Blended Learning</i> . Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai asisten pembelajaran dalam konteks <i>Blended Learning</i> memberikan dampak positif terhadap keterlibatan mahasiswa. Majoritas responden menyatakan bahwa interaksi dengan ChatGPT meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan membantu mereka mengatasi hambatan pembelajaran secara mandiri. Fleksibilitas waktu dan tempat dalam <i>e-learning</i> juga menjadi faktor penentu keberhasilan model <i>Blended Learning</i> ini. Mahasiswa menilai bahwa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat portabel mereka meningkatkan efisiensi pembelajaran.

This is an open access article under the CC BY-SA license



## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai macam aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam ruang kelas dan kegiatan belajar mengajar. Kini, baik mahasiswa maupun tenaga pendidik di Indonesia seringkali menggunakan *smartphone*, tablet, dan perangkat portabel lainnya. Dengan internet, siapapun dapat mengakses berbagai macam informasi dengan perangkat portabel dalam genggaman mereka. Informasi ini dapat diterima dari berbagai sumber yang ada di internet, salah satunya ChatGPT [1]. ChatGPT adalah sebuah teknologi berbasis kecerdasan buatan dan mesin, yang telah diberi pelatihan menggunakan *Natural Language Processing* (NLP). Melalui pelatihan ini, teknologi ini dapat meniru percakapan manusia, sehingga mampu memahami dan merespons teks dengan cara yang mirip dengan interaksi manusia [2].

Di sisi lain, kelas virtual atau yang lebih dikenal sebagai *e-learning* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai layanan *e-learning* yang tersedia, baik yang dikelola secara mandiri oleh institusi dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS), maupun yang disediakan secara gratis oleh pihak ketiga [3]. Pembelajaran elektronik atau *e-learning* adalah suatu metode pembelajaran berbasis web yang dapat diakses dari lokasi manapun [4].

Pembelajaran campuran, yang dikenal sebagai *Blended Learning*, mencakup proses pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring. Model ini melibatkan dua elemen utama, yaitu pembelajaran di ruang kelas dan pembelajaran secara online. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses pengalaman belajar secara individual, baik di institusi pendidikan maupun di lingkungan rumah. Fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran campuran memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, *Blended Learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka atau luring dan pembelajaran daring atau online [5]. *e-learning* yang merupakan kependekan dari *electronic learning* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi seperti internet, audio/video tape, interactiveTV, CD-ROM untuk mengirimkan materi pembelajaran agar mahasiswa dapat mengakses dari mana saja [6].

Melalui *e-learning*, mahasiswa diajarkan untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Mereka dapat memperkuat pemahaman mereka dengan mencari pengetahuan sendiri melalui fasilitas internet, dengan bimbingan dari dosen. Dengan memanfaatkan internet, mahasiswa memiliki akses ke sumber belajar di mana pun dan kapan pun [7]. Uji efektivitas model *Blended Learning* dilakukan dengan mengevaluasi *framework*, tampilan, dan konten yang disajikan melalui salah satu media sosial yang dipilih. Pemilihan media sosial mempertimbangkan popularitas, kemudahan akses, dan jangkauan penggunaan [8].

Teknologi ChatGPT dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dengan kemampuan ChatGPT yang sangat canggih, ia dapat berfungsi sebagai asisten dalam proses pembelajaran, membantu guru memberikan jawaban singkat dan tepat atas pertanyaan siswa. Selain itu, ChatGPT juga dapat membantu siswa dengan cepat memahami konsep-konsep yang sulit, menyampaikan penjelasan yang lebih jelas dan mudah dipahami [9]. Dalam dunia pendidikan, penggunaan ChatGPT memiliki potensi besar untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa. Sistem ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan mereka, mendapatkan saran, dan bahkan berdiskusi tentang topik-topik akademik dengan sistem yang cerdas [10].

Dengan penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan, mahasiswa perlu menjadi *agents of change* atau *social controllers* yang mampu memahami dan mengelola pola-pola berkeadaban digital, etika, dan nilai-nilai dalam interaksi digital [11]. ChatGPT di era Revolusi Industri 5.0 saat ini tentu begitu memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan terutama mahasiswa [12].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan ChatGPT dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran *Blended Learning*. Fokus utama penelitian ini adalah mengevaluasi sejauh mana frekuensi penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa memengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil temuan menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan ChatGPT, dengan tingkat

keterlibatan yang meningkat. Frekuensi penggunaan ChatGPT dalam proses pembelajaran *online* diidentifikasi sebagai faktor kunci yang mempengaruhi konsistensi dalam pengalaman belajar mahasiswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data hasil kuesioner untuk melihat bagaimana kesiapan dan analisa (*respons*) mahasiswa terhadap pelaksanaan *e-learning* tipe *Blended Learning* [13]. Penilaian dilakukan untuk mengatahui seberapa peran teknologi *e-learning* dalam meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam *Blended Learning*. Survey dilakukan pada 43 responden dengan rata-rata usia 18 tahun sampai dengan 21 tahun dengan menggunakan metode *Stratified Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang dibagikan melalui Google Form untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT [14]. Uji analisis yang dilakukan akan menguji pengaruh 3 dimensi initial trust in the ChatGPT, yaitu Frekuensi Penggunaan ChatGPT, Responsivitas ChatGPT, dan dampak ChatGPT pada Keterlibatan Mahasiswa. Pengolahan data angket respon mahasiswa secara rinci melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (a) Pengecekan tarhadap kelengkapan jumlah angket dan kesesuaian antara angket yang disebarluaskan dengan data yang berhasil terkumpul kembali; (b) Penyeleksian angket yang memenuhi syarat adalah angket yang seluruh pertanyaan dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan [15]. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah individu berupa mahasiswa pengguna *e-learning* di wilayah Makassar yang memiliki pengalaman menggunakan ChatGPT dan telah menggunakan minimal satu kali dalam satu periode untuk mengumpulkan informasi. Rincian spesifik dari kuesioner dan strukturnya berikut:

**Tabel 1.** Rincian Spesifikasi Kuesioner

No	Aspek/Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan
1	Frekuensi Penggunaan ChatGPT	Saya mengintegrasikan ChatGPT sebagai bagian penting dari rutinitas pembelajaran saya.	1-5
2	Responsivitas ChatGPT	Respon yang cepat dan akurat dari ChatGPT mempermudah pemahaman materi.	6-10
3	Dampak ChatGPT pada Keterlibatan	Integrasi ChatGPT telah meningkatkan tingkat keterlibatan saya dalam diskusi dan tugas daring.	11-15

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Populasi untuk unit analisis dalam penelitian ini adalah pengguna *e-learning* yang menggunakan ChatGPT. Pengalaman data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan Google form.

Pada kuesioner yang disebar, diberikan 5 pilihan jawaban yang akan dipilih oleh responden, di mana nilai dari kelima pilihan tersebut akan dijumlahkan menjadi lima kategori pembobotan skala likert sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kategori Skala Likert

Skala	Keterangan	Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Keterangan skala:

- Indeks Minimum : 1
- Indeks Maksimum : 5
- Interval :  $5-1 = 4$
- Jarak Tidak Setuju :  $4/5 = 0,8$

Pada angket Analisis Pengaruh ChatGPT terhadap Keterlibatan Belajar Mahasiswa di *E-learning* terdapat 15 pertanyaan pada aspek tanggapan. Setelah dirumuskan menjadi tiga aspek skala likert guna memberikan skor pada setiap pertanyaan, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan diolah secara analisis untuk kemudian dikategorikan sebagai skala guna memahami respons dari mahasiswa di perguruan tinggi.

**Tabel 3.** Skala Likert

Skala		kategori
1,00	1,80	Sangat Tidak Setuju
1,81	2,60	Tidak Setuju
2,61	3,40	Netral
3,41	4,20	Setuju
4,21	5,0	Sangat Setuju

### 3. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan tanggapan yang diperoleh dari mahasiswa diperguruan tinggi terkait Pengaruh ChatGPT terhadap Keterlibatan Belajar Mahasiswa di *E-learning*, diperoleh data hasil penelitian yang dipaparkan sebagai berikut:

#### a. Profil Responden

**Tabel 4.** Profil Responden

Kriteria		Frekuensi	Persentase
Usia Responden	18 Tahun	8	18,6%
	19 Tahun	30	69,8%

	20 Tahun	5	11,6%
Total		43	100%
Jenis kelamin	Laki-laki	11	25,6%
	Perempuan	32	74,4%
Total		43	100%
Semester	I	5	11,6%
	III	36	83,7%
	V	2	4,7%
Total		43	100%
Angkatan	2021	2	4,7%
	2022	36	83,7%
	2023	5	11,6%
Total		43	100%
Jurusan	STEM	27	62,8%
	NonSTEM	16	37,2%
Total		43	100%
Pendidikan Terakhir	SMA/SMK/Sederajat	38	88,4%
	Sarjana	5	11,6%
Total		87	100%

b. Hasil Responden

Berdasarkan hasil respon yang diperoleh dari 43 mahasiswa diperguruan tinggi terkait Pengaruh ChatGPT terhadap Pengalaman Belajar Mahasiswa di *E-learning*, data hasil penelitian mengungkapkan hal-hal berikut:

**Tabel 5.** Hasil Responden

Aspek	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Frekuensi Penggunaan ChatGPT	Saya secara konsisten menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran online.	14%	37,2%	39,5%	4,7%	4,7%
	Saya mengintegrasikan ChatGPT sebagai bagian penting dari rutinitas pembelajaran saya.	9,3%	37,2%	34,9%	11,6%	7%
	Saya mengamati bahwa frekuensi penggunaan ChatGPT	4,7%	39,5%	44,2%	9,3%	2,3%

	mempengaruhi keterlibatan saya dalam pembelajaran blended.					
	Saya merasa bahwa penggunaan ChatGPT secara teratur menciptakan konsistensi dalam pengalaman belajar saya.	9,3%	46,5%	32,6%	9,3%	2,3%
	Saya mengidentifikasi pola frekuensi penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran saya.	11,6%	32,6%	46,5%	7%	2,3%
Responsivitas ChatGPT	Respon yang cepat dan akurat dari ChatGPT mempermudah pemahaman materi.	7%	72,1%	14%	4,7%	2,3%
	Respon ChatGPT terhadap pertanyaan saya memainkan peran kunci dalam meningkatkan partisipasi saya.	11,6%	60,5%	18,6%	7%	2,3%
	Respon instan dari ChatGPT meningkatkan tingkat kenyamanan saya dalam berkomunikasi dengan sistem.	16,3%	46,5%	32,6%	2,3%	2,3%
	Responsivitas ChatGPT berkontribusi pada tingkat kenyamanan dan kepercayaan saya dalam penggunaannya.	11,6%	55,8%	27,9%	2,3%	2,3%
	Respon yang sigap dari ChatGPT memfasilitasi interaksi kelompok dan kolaborasi dalam pembelajaran blended.	14%	51,2%	27,9%	4,7%	2,3%
Dampak ChatGPT pada Keterlibatan	Integrasi ChatGPT telah meningkatkan tingkat keterlibatan saya dalam diskusi dan tugas daring.	14%	48,8%	32,6%	4,7%	0%
	Integrasi ChatGPT memungkinkan saya mengidentifikasi perubahan signifikan dalam keterlibatan saya.	16,3%	41,9%	37,2%	4,7%	0%
	Integrasi ChatGPT memainkan peran penting dalam memberikan dorongan tambahan bagi keterlibatan saya.	14%	48,8%	34,9%	2,3%	0%
	Integrasi ChatGPT dalam pembelajaran blended telah meningkatkan tingkat keterlibatan saya secara keseluruhan.	11,6%	41,9%	32,6%	14%	0%
	Integrasi ChatGPT membuat saya dapat merasakan perubahan	14%	46,5%	32,6%	4,7%	2,3%

	dalam tingkat keterlibatan yang dapat diatributkan kepadanya.					
--	---	--	--	--	--	--

## c. Hasil Rata-rata Skor Angket

**Tabel 6.** Hasil Rata-rata Skor Angket

Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata
Frekuensi Penggunaan ChatGPT	Saya secara konsisten menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran online.	1-5	3,89
	Saya mengintegrasikan ChatGPT sebagai bagian penting dari rutinitas pembelajaran saya.	1-5	3,90
	Saya mengamati bahwa frekuensi penggunaan ChatGPT mempengaruhi keterlibatan saya dalam pembelajaran blended.	1-5	3,98
	Saya merasa bahwa penggunaan ChatGPT secara teratur menciptakan konsistensi dalam pengalaman belajar saya.	1-5	3,90
	Saya mengidentifikasi pola frekuensi penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran saya.	1-5	3,86
Responsivitas ChatGPT	Respon yang cepat dan akurat dari ChatGPT mempermudah pemahaman materi.	1-5	4,10
	Respon ChatGPT terhadap pertanyaan saya memainkan peran kunci dalam meningkatkan partisipasi saya.	1-5	4,02
	Respon instan dari ChatGPT meningkatkan tingkat kenyamanan saya dalam berkomunikasi dengan sistem.	1-5	3,66
	Responsivitas ChatGPT berkontribusi pada tingkat kenyamanan dan kepercayaan saya dalam penggunaannya.	1-5	3,69
	Respon yang sigap dari ChatGPT memfasilitasi interaksi kelompok dan kolaborasi dalam pembelajaran blended.	1-5	4,08
Dampak ChatGPT pada Keterlibatan	Integrasi ChatGPT telah meningkatkan tingkat keterlibatan saya dalam diskusi dan tugas daring.	1-5	3,62
	Integrasi ChatGPT memungkinkan saya mengidentifikasi perubahan signifikan dalam keterlibatan saya.	1-5	3,82

	Integrasi ChatGPT memainkan peran penting dalam memberikan dorongan tambahan bagi keterlibatan saya.	1-5	3,77
	Integrasi ChatGPT dalam pembelajaran blended telah meningkatkan tingkat keterlibatan saya secara keseluruhan.	1-5	3,82
	Integrasi ChatGPT membuat saya dapat merasakan perubahan dalam tingkat keterlibatan yang dapat diatributkan kepadanya.	1-5	3,80

Berdasarkan analisis data diatas, mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan layanan ChatGPT dalam konteks *e-learning*. Dari aspek penggunaan layanan, mahasiswa memberikan penilaian tinggi terhadap kemampuan ChatGPT dalam menjawab pertanyaan rumit, memberikan solusi yang berguna, menyediakan pelayanan memuaskan, membantu menyelesaikan masalah dengan efisien, dan memahami kebutuhan pengguna. Hal ini didukung oleh penelitian Duong et al. (2024) yang menunjukkan bahwa kualitas informasi dan layanan memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat kepercayaan siswa terhadap sistem AI seperti ChatGPT. Kepercayaan ini pada akhirnya berkontribusi pada meningkatnya kepuasan pengguna serta keinginan mereka untuk terus memanfaatkan alat pendidikan berbasis AI tersebut [16].

Dalam hal responsivitas ChatGPT, mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap kemampuan ChatGPT merespons pertanyaan dengan cepat, kesiapan selalu membantu, Respon yang cepat dan akurat, memainkan peran kunci dalam meningkatkan partisipasi, dan kemudahan penggunaan. Hal ini didukung oleh penelitian Mustofa et al. (2024) yang menekankan bahwa teknologi AI seperti ChatGPT berperan dalam meningkatkan kualitas komunikasi dengan menyediakan respons yang cepat terhadap pertanyaan, yang pada gilirannya mendorong peningkatan keterlibatan pengguna [17].

Dampak penggunaan ChatGPT pada kepuasan pelanggan juga mendapat tanggapan positif dari mahasiswa. Mereka menyatakan bahwa penggunaan ChatGPT meningkatkan tingkat keterlibatan dalam diskusi dan tugas, Integrasi ChatGPT dalam pembelajaran blended meningkatkan tingkat keterlibatan secara keseluruhan, membuat mahasiswa dapat merasakan perubahan dalam tingkat keterlibatan yang dapat diatributkan, dan memainkan peran penting dalam memberikan dorongan tambahan bagi keterlibatan mahasiswa. Hal ini didukung oleh penelitian Xiao dan Zhi (2023) yang mengungkapkan bahwa ChatGPT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dengan memungkinkan siswa terlibat dalam diskusi secara langsung, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran [18]. Keterlibatan yang lebih tinggi ini dipicu oleh kemampuan ChatGPT dalam memberikan bantuan dan umpan balik secara instan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Tabel 4 memberikan gambaran profil responden yang mencakup usia, jenis kelamin, semester, angkatan, jurusan, dan pendidikan terakhir. Sebanyak 43 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki usia mayoritas antara 19-20 tahun (69,8%), dengan lebih banyak perempuan (74,4%) daripada laki-laki. Mayoritas mahasiswa berada pada semester III (83,7%), berasal dari angkatan 2022 (83,7%), dan sebagian besar dari jurusan STEM (62,8%). Pendidikan terakhir responden mayoritas adalah SMA/SMK/Sederajat (88,4%).

Tabel 5 merinci hasil respons mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT dalam tiga aspek: Frekuensi Penggunaan ChatGPT, Responsivitas ChatGPT, dan Dampak ChatGPT pada

Keterlibatan. Dalam aspek Frekuensi Penggunaan, 39,5% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mengintegrasikan ChatGPT sebagai bagian penting dari rutinitas pembelajaran, dan 44,2% melihat bahwa frekuensi penggunaan ChatGPT mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran blended. Responsivitas ChatGPT menunjukkan bahwa 72,1% mahasiswa merasa respon yang cepat dan akurat dari ChatGPT mempermudah pemahaman materi, dan 60,5% menganggap respon ChatGPT berperan kunci dalam meningkatkan partisipasi mereka. Sementara dalam aspek Dampak, 48,8% mahasiswa menyatakan bahwa integrasi ChatGPT telah meningkatkan tingkat keterlibatan dalam diskusi dan tugas daring.

Tabel 6 menyajikan rata-rata skor angket untuk setiap aspek. Mahasiswa memberikan skor rata-rata tertinggi pada aspek Responsivitas ChatGPT (4,10), menunjukkan bahwa mereka sangat mengapresiasi kemampuan ChatGPT dalam memberikan respon yang cepat dan akurat. Aspek Frekuensi Penggunaan juga mendapat skor rata-rata yang tinggi (3,98), menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap integrasi ChatGPT secara konsisten dalam proses pembelajaran online memiliki dampak positif terhadap keterlibatan mereka. Dampak ChatGPT pada Keterlibatan juga mendapat skor rata-rata positif (antara 3,62 hingga 3,82), menunjukkan bahwa integrasi ChatGPT dalam pembelajaran blended secara keseluruhan meningkatkan tingkat keterlibatan mahasiswa.

Secara keseluruhan, angka-angka ini mencerminkan pandangan positif mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT dalam konteks pembelajaran blended, dengan tingkat keterlibatan yang meningkat. Responsivitas ChatGPT, frekuensi penggunaan, dan dampaknya pada keterlibatan mahasiswa merupakan aspek-aspek yang secara konsisten dinilai tinggi oleh responden, menandakan bahwa ChatGPT dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mahasiswa.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan ChatGPT dalam *e-learning*. Mereka menilai layanan ChatGPT sangat efektif dalam menjawab pertanyaan, memberikan solusi yang berguna, dan memahami kebutuhan pengguna. Responsivitas ChatGPT dinilai tinggi, dengan mahasiswa menganggapnya responsif dan mudah digunakan. Dampak positif pada kepuasan pada frekuensi penggunaan ChatGPT, termasuk konsistensi menggunakan ChatGPT, dan Responsivitas ChatGPT berkontribusi pada tingkat kenyamanan dan kepercayaan, menegaskan kontribusi positif ChatGPT dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam *Blended Learning*. Penelitian ini berkontribusi pada kemajuan ilmu di bidang teknologi pendidikan, terutama dalam hal pemanfaatan kecerdasan buatan untuk meningkatkan keterlibatan dan mutu pembelajaran mahasiswa dalam penerapan model *Blended Learning* di era digital.

Oleh karena itu, disarankan agar Institusi pendidikan dan para pengajar untuk mulai mengintegrasikan ChatGPT secara terstruktur dalam proses pembelajaran *Blended Learning* guna mendorong peningkatan partisipasi dan pemahaman mahasiswa secara holistik. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu memanfaatkan ChatGPT secara aktif namun tetap dengan sikap kritis, menjadikannya sebagai alat bantu dalam pembelajaran mandiri tanpa mengesampingkan etika dalam penggunaan teknologi.

## REFERENSI

- [1] N. N. Risnina, S. T. I. Permatasari, A. Z. Nurulhusna, F. M. Anjelita, C. Wulaningtyas, dan N. A. Rakhmawati, "Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember," *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol. 2, no. 4, hlm. 119–132, Nov 2023, doi: 10.55606/jpbb.v2i4.2364.
- [2] E. Sholihatin dkk, "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*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Jun 2023, doi: 10.31258/jtuaah.5.1.p.1-10.
- [3] Much. F. Saifuddin, "E-learning dalam Persepsi Mahasiswa," *J.Var*, vol. 29, no. 2, hlm. 102–109, Jan 2018, doi: 10.23917/varidika.v29i2.5637.
- [4] N. Hidayah, "Efektifitas Blended Learning dalam Proses Pembelajaran," *PENCERAHAN*, vol. 14, no. 1, Art. no. 1, Jul 2020.
- [5] M. N. Fadhilah, "Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI," *Mubtadi*, vol. 3, no. 1, hlm. 13–24, Agu 2021, doi: 10.19105/mubtadi.v3i1.4456.
- [6] P. Astuti dan Febrian, "Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa," *Jurnal Gantang*, vol. 4, no. 2, 2019, Diakses: 31 Mei 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/article/view/1560>
- [7] P. Fitriasari, T. Tanzimah, dan N. Sari, "Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning pada Mata Kuliah Metode Numerik," *jel*, vol. 4, no. 1, hlm. 1, Jan 2018, doi: 10.29408/jel.v4i1.439.
- [8] A. Seiring dkk, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA ASPEK LEARNING DESIGN DENGAN PLATFORM MEDIA SOSIAL ONLINE SEBAGAI," hlm. 1–26, 2016.
- [9] F. K. Ramadhan, M. I. Faris, I. Wahyudi, dan M. K. Sulaeman, "Pemanfaatan Chat Gpt Dalam Dunia Pendidikan," *Flash*, vol. 9, no. 1, hlm. 25, Jun 2023, doi: 10.32511/flash.v9i1.1069.
- [10] Muhammad Nur Rachman Nidhi Suryono, Rommy Esvaldo Bhagaskara, Muhammad Aldi Pratama, dan Arista Pratama, "Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Produktivitas Mahasiswa," *sitasi*, vol. 3, no. 1, hlm. 364–373, Nov 2023, doi: 10.33005/sitasi.v3i1.511.
- [11] S. Muntamah dan D. Mulyanti, "Penerapan Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Ternak Ayam Dalam Perspektif Teoritis," *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, vol. 2, no. 2, hlm. 53–61, Mei 2023, doi: 10.55606/jupiman.v2i2.1604.
- [12] K. Buatan, P. Personal, dan S. D. Pembelajaran, "Education Journal : Journal Education Research and Development," no. November 2022, hlm. 158–166.
- [13] P. Z. Diana, D. Wirawati, dan S. Rosalia, "Blended Learning dalam Pembentukan Kemandirian Belajar," *JA*, vol. 9, no. 1, hlm. 16, Apr 2020, doi: 10.35194/alinea.v9i1.763.
- [14] J. Salmi dan A. A. Setiyanti, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan ChatGPT di Era Pendidikan 4.0," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 19, Art. no. 19, Okt 2023, doi: 10.5281/zenodo.8403233.
- [15] R. Wahyuni dan Nurhayati, "Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Blended Learning pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL – QALASADI*, vol. 3, no. 2, hlm. 76–81, 2019, doi: <http://doi.org/10.32505/v3i2.1203>.
- [16] C. D. Duong, T. H. Nguyen, T. V. N. Ngo, V. T. Dao, N. D. Do, dan T. V. Pham, "Exploring higher education students' continuance usage intention of ChatGPT: amalgamation of the information system success model and the stimulus-organism-response paradigm," *IJLT*, vol. 41, no. 5, hlm. 556–584, Nov 2024,

---

doi: 10.1108/IJILT-01-2024-0006.

- [17] M. Bisri Mustofa, S. Wuryan, M. Aji Mahesa Jaya, S. Jorgi Saputra, dan M. Cahyani Putri, "Role of Interpersonal Communication Using Artificial Intelligence: A Case Study on Improving Communication Quality in Library," *KSS*, Apr 2024, doi: 10.18502/kss.v9i12.15829.
- [18] Y. Xiao dan Y. Zhi, "An Exploratory Study of EFL Learners' Use of ChatGPT for Language Learning Tasks: Experience and Perceptions," *Languages*, vol. 8, no. 3, hlm. 212, Sep 2023, doi: 10.3390/languages8030212.