



Hubungan antara Penggunaan Chatgpt dengan *Digital Skills* Mahasiswa PPKN Universitas Pendidikan Indonesia

Windi Nursyahfitri¹, Leni Anggraeni², Pitria Sopianingsih³

¹⁻³ Universitas Pendidikan Indonesia

Email: windinursyahfitri@upi.edu¹, pitrias@upi.edu², l_anggraeni@upi.edu³

Alamat: Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

Abstract: This study aims to examine the relationship between the use of ChatGPT and the digital skills of students in the Civic Education Study Program at the Indonesia University of Education. The background of this research is based on the rapid advancement of technology, particularly artificial intelligence such as ChatGPT, which has transformed the way students access information, complete assignments, and engage in independent learning. This research employed a quantitative approach with a correlational method. Data were collected through questionnaires distributed to students and analyzed using Pearson correlation techniques. The results indicate a positive and significant relationship between the use of ChatGPT and students' digital skills. ChatGPT has been proven to assist students in enhancing critical thinking, communication, information management, and various technical abilities. These findings suggest that appropriate use of ChatGPT can support the development of digital competencies among students. The study provides implications for educational institutions in formulating policies on the ethical and educational use of technology.

Keywords: artificial intelligence, ChatGPT, digital skills, students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan keterampilan digital (*digital skills*) mahasiswa program studi PPKN UPI. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan seperti ChatGPT, yang telah mengubah cara mahasiswa memperoleh informasi, menyelesaikan tugas, dan belajar secara mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan ChatGPT dan *digital skills* mahasiswa. ChatGPT terbukti membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, pengelolaan informasi, serta keterampilan teknis lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ChatGPT yang tepat dapat mendukung pengembangan kompetensi digital di kalangan mahasiswa. Penelitian ini memberikan implikasi bagi institusi pendidikan dalam menyusun kebijakan pemanfaatan teknologi secara bijak dan edukatif.

Kata kunci: ChatGPT, *digital skills*, mahasiswa, kecerdasan buatan

1. LATAR BELAKANG

Revolusi industri menjadi awal perkembangan teknologi yang saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Pada prinsipnya revolusi industri telah terbukti membawa perubahan paradigma sosial menuju budaya modern. Tujuan dari budaya modern adalah digitalisasi (Anggraeni et al., 2025, hal. 410). Digitalisasi memunculkan inovasi yang memberikan kemudahan kepada manusia seperti adanya *artificial intelligence*. Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* merupakan bahasa komputer yang meniru kecerdasan manusia ke dalam mesin komputer untuk menyelesaikan berbagai persoalan dan pekerjaan sebaik yang dilakukan manusia. Salah satu *artificial intelligence* yang sempat ramai diperbincangkan di seluruh dunia adalah ChatGPT, yaitu aplikasi *chatbot* yang dapat digunakan untuk bertanya tentang banyak

hal dan aplikasi tersebut akan memberikan jawaban yang terstruktur dengan baik, dapat mengingat kata yang bersangkutan dengan akurasi yang cukup baik, serta dapat mengingat percakapan sebelumnya. Akan tetapi pada awal kemunculan ChatGPT mendapat Pro dan kontra dalam dunia pendidikan.

Menurut pendapat Stokel-Wolker (dalam Maulana dkk, 2023, hal. 62) yang mengamati penggunaan ChatGPT di lingkungan pendidikan saat ini, ChatGPT membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan seperti makalah ilmiah atau pembuatan esai. Pada akhirnya menimbulkan ancaman kecurangan akademik seperti plagiarisme. Plagiarisme menjadi implikasi negatif ChatGPT karena bisa berlawanan dengan kode etik ilmiah dan merusak integritas akademik. Pada penelitian Kusumaningrum (dalam Kharis et al., 2024, hal. 517), menghasilkan data bahwa sebesar 36,4% dosen memandang ChatGPT dapat memberikan implikasi negatif. Jika pemanfaatan ChatGPT tidak diimbangi dengan sikap kritis dan analitis serta hanya sekedar percaya dengan tulisan yang dihasilkan di kolom ChatGPT maka akan menurunkan daya nalar dan kreativitas.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nadhira dan Clara (2024) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa dalam aspek kognitif dan emosional, meskipun ada resiko ketergantungan. Sementara itu, penelitian Alya dkk (2023) menemukan bahwa meski ChatGPT memengaruhi kemalasan berpikir mahasiswa, pengaruhnya tidak signifikan secara statistik. Penelitian Haidir dkk (2024) bahkan menunjukkan respon positif terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran biologi. Namun demikian, sebagian besar studi masih berfokus pada dampak ChatGPT secara umum, dan belum banyak yang secara spesifik meneliti hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan *digital skills* mahasiswa.

Dalam memanfaatkan teknologi digital tentunya harus memiliki kecakapan digital atau *digital skills* yang merupakan pilar penting dalam literasi digital. Keterampilan digital adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki dalam penggunaan internet dan juga salah satu keterampilan yang dibutuhkan untuk memahami dan menggunakan konten berbasis daring dan digital (Sopianingsih & Lukman, 2022). Dalam *digital skills* terdapat pengecekan data, jika banyak orang yang mengesampingkan pengecekan ulang data atau memvalidasi data maka akan rentan terjadi kekeliruan dan penyalahgunaan, salah satunya dalam penggunaan ChatGPT.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan *digital skills* mahasiswa, khususnya di program studi PPKN UPI. Penelitian ini bertujuan untuk menggali mengenai penggunaan teknologi

seperti ChatGPT dalam mendukung peningkatan *digital skills* mahasiswa atau justru melemahkan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan acuan dalam merumuskan kebijakan penggunaan *artificial intelligence* dalam pendidikan tinggi, serta memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang pentingnya keterampilan digital dalam menyongsong era pendidikan berbasis teknologi.

2. KAJIAN TEORI

ChatGPT

ChatGPT (*Chat Generatif Pre-trained Transformer*) merupakan bentuk kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh OpenAI dan dibangun berdasarkan arsitektur GPT-4. Teknologi ini dirancang untuk memahami serta memberikan respons terhadap pertanyaan atau perintah dari pengguna dengan cara yang menyerupai komunikasi manusia. Dengan memanfaatkan teknik *deep learning*, ChatGPT mampu mempelajari pola bahasa dari berbagai teks yang dijadikan sebagai data pelatihan. Selama proses pelatihan, ChatGPT diperkaya dengan sekitar 600 GB data yang bersumber dari buku, Wikipedia, dan berbagai situs di internet. Kemampuan ini membuat ChatGPT dapat menghasilkan teks secara otomatis, bahkan mampu membuat ringkasan atau abstrak ilmiah fiktif apabila diberikan instruksi yang tepat. Karena itu, ChatGPT berfungsi layaknya asisten virtual yang membantu pengguna dalam berbagai keperluan, baik akademik maupun non akademik (H.I.A, 2023, hal. 1).

Dalam menggunakan ChatGPT agar mendapatkan jawaban yang sesuai harapan maka perlu *prompt* yang benar. *Prompt* adalah perintah, pertanyaan, atau pernyataan yang diberikan kepada ChatGPT untuk memulai atau melanjutkan percakapan. *Prompt* bisa berupa tanda atau sinyal yang digunakan untuk meminta atau memberi instruksi kepada program komputer yang selanjutnya melakukan tindakan tertentu. Ada beberapa tips untuk menggunakan *prompt* dengan efektif dalam mendapatkan respons yang tepat dan relevan dari ChatGPT yaitu: (1) tetapkan tujuan yang jelas tentang sesuatu yang ingin diketahui atau dipelajari dari ChatGPT; (2) tentukan konteks atau latar belakang yang relevan untuk pertanyaan yang diajukan; (3) gunakan bahasa spesifik dan tegas agar ChatGPT mengerti sesuatu yang diminta; (4) hindari pertanyaan ambigu atau terlalu umum yang dapat menyebabkan jawaban tidak relevan; (5) batasi pertanyaan dengan jelas dan spesifik. Melalui tips tersebut kita dapat menyusun *prompt* yang baik dan efektif untuk interaksi dengan ChatGPT serta akan membantu untuk mendapat jawaban lebih relevan dan informatif (H.I.A, 2023, hal. 7).

Digital Skills

Perkembangan teknologi informasi membawa masyarakat kepada modernisasi dalam berbagai kehidupan. Pada era digital informasi apapun dapat diakses dengan mudah, hal ini menjadi pedang bermata dua yang mana memberikan pengaruh positif dan negatif (Anggraeni et al., 2024, hal. 83). Dalam penggunaan teknologi agar lebih memberikan pengaruh positif membutuhkan keterampilan digital atau *digital skills*. Menurut Van Laar (dalam Husna et al., 2024, hal. 683) terdapat sejumlah keterampilan penting yang harus dimiliki antara lain *digital skills, digital competence, e-skills, digital literacy, internet skills, dan media literacy*. Keterampilan digital atau *digital skills* memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan dan dunia kerja saat ini, guna mendukung penggunaan teknologi yang lebih optimal oleh pelajar, tenaga kerja, maupun masyarakat umum. Van Laar juga menekankan bahwa keterampilan digital merupakan kemampuan mendasar yang wajib dimiliki setiap individu untuk dapat mengakses dan memanfaatkan internet serta teknologi digital secara efektif.

Van Laar dkk (dalam Nugraha et al., 2022) melakukan literatur sistematis yang berkaitan dengan keterampilan abad ke 21 dan keterampilan digital. Penelitian tersebut menghasilkan dua kompetensi yaitu kompetensi digital inti dan kompetensi digital kontekstual. Adapun keterampilan digital atau *digital skills* inti memiliki beberapa dimensi sebagai berikut:

- Keterampilan Teknis

Keterampilan menggunakan perangkat dan aplikasi seluler untuk menyelesaikan tugas-tugas praktis dan mengenali lingkungan online tertentu untuk bernavigasi.

- Keterampilan Manajemen Informasi

Keterampilan menggunakan TIK untuk mencari memilih mengatur informasi secara efisien untuk membuat keputusan berdasarkan sumber informasi yang paling cocok untuk aktivitas/tugas yang diberikan.

- Keterampilan Komunikasi

Keterampilan menggunakan TIK untuk mengirimkan informasi kepada orang lain, memastikan bahwa informasi diungkapkan secara efektif. Komponen utamanya adalah mentransmisikan informasi yaitu menggunakan TIK untuk mengkomunikasikan informasi dan ide secara efektif ke banyak audiens menggunakan beragam media dan online.

- Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan menggunakan TIK guna mengembangkan jaringan sosial dan bekerja dalam tim untuk bertukar informasi, menegosiasikan perjanjian, dan membuat keputusan dengan saling menghormati satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

- Keterampilan Kreativitas

Keterampilan menggunakan TIK untuk menghasilkan ide-ide baru atau yang sebelumnya tidak dikenal, atau memperlakukan ide-ide yang ada dengan cara baru dan mengubah ide-ide tersebut menjadi produk, Layanan atau proses yang diakui sebagai novel dalam domain tertentu.

- Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan menggunakan TIK untuk membuat penilaian dan pilihan mengenai informasi dan komunikasi yang diperoleh melalui penalaran reflektif dan bukti yang cukup untuk mendukung penilaian dan pilihan tersebut.

- Keterampilan Penyelesaian Masalah

Keterampilan menggunakan TIK untuk memproses secara kognitif dan memahami situasi masalah dengan menggunakan pengetahuan secara aktif dalam menemukan solusi suatu masalah.

Teori *Technology Acceptance Model*

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan teori dalam bidang sistem informasi yang menjelaskan proses penerimaan dan penggunaan teknologi oleh pengguna. Teori ini diperkenalkan oleh Fred Davis dan Richard Bagozzi pada tahun 1989 (Sundoro et al., 2024, hal. 27). Davis mengembangkan *TAM* untuk mengetahui bagaimana persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi dapat mempengaruhi keputusan seseorang dalam mengadopsi teknologi tersebut. Sementara itu, Abuhassna menekankan pentingnya *TAM* dalam mendukung pengembangan teknologi yang bersifat interaktif. Model ini berfokus pada dua komponen utama:

- Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), yaitu sejauh mana seseorang meyakini bahwa teknologi tersebut mudah untuk digunakan. Semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin tinggi kemungkinan pengguna untuk menerimanya.
- Persepsi kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), yaitu keyakinan bahwa penggunaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat atau meningkatkan kinerja individu. Semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin besar pula kecenderungan seseorang untuk mengadopsinya.

Sebagai kerangka kerja dalam memahami perilaku, *TAM* telah diterapkan di berbagai bidang seperti penggunaan perangkat lunak, aplikasi mobile, situs web, dan berbagai jenis teknologi lainnya. Model ini sangat berguna bagi peneliti maupun praktisi untuk memahami sikap perilaku pengguna terhadap teknologi, sekaligus sebagai panduan dalam menyusun strategi guna meningkatkan penerimaan teknologi di berbagai konteks.

3. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena memiliki beberapa keunggulan seperti yang dijelaskan oleh Purwanto dalam (Siswanto & Suyanto, 2022, hal. 6) yaitu untuk menegakkan objektivitas. Penelitian ini menggunakan metode korelasional karena bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu tingkat penggunaan ChatGPT dan *digital skills* mahasiswa. Penelitian korelasional memungkinkan peneliti untuk mengukur sejauh mana kedua variabel tersebut berhubungan tanpa perlu melakukan manipulasi atau eksperimen. Dengan pendekatan ini data yang dikumpulkan dapat dianalisis menggunakan teknik statistik korelasi untuk melihat arah dan kekuatan hubungan antara variabel.

Partisipan pada penelitian ini adalah Mahasiswa PPKN FPIPS UPI yang memiliki kriteria sesuai dengan yang akan diteliti. Kriteria utama dalam penelitian ini adalah Mahasiswa PPKN UPI angkatan 2021, 2022, 2023, dan 2024 yang menggunakan ChatGPT. Total populasi pada penelitian ini berjumlah 320 orang, dan diambil sampel menggunakan rumus Taro Yamane/Slovin. Apabila jumlah populasi 320 dan presisi 10% dengan tingkat kepercayaan 95% maka diperoleh jumlah sampel 76 responden. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utamanya. Pada penelitian ini kuesioner yang digunakan berupa pertanyaan tertutup dan jenis pertanyaan positif. Kuesioner pada penelitian ini juga menggunakan skala likert dengan 5 point, yaitu jawaban sangat setuju (SS) 5 point, jawaban setuju (S) 4 point, jawaban kurang setuju (KS) 3 point, jawaban tidak setuju (TS) 2 point, serta jawaban sangat tidak setuju (STS) 1 point.

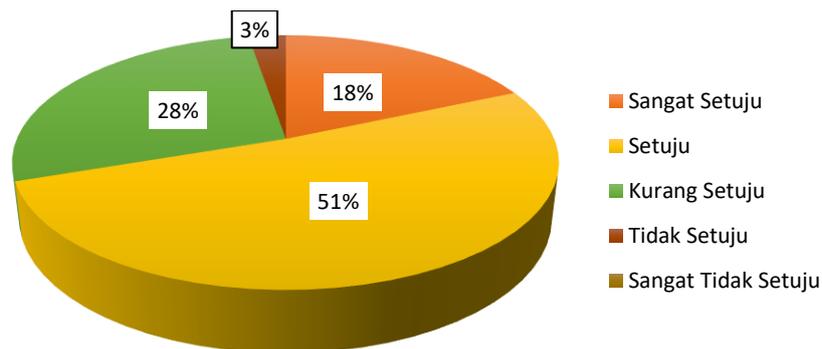
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis berfokus pada dua konstruksi utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang menjelaskan sejauh mana seseorang menerima dan menggunakan teknologi. Dalam konteks penelitian ini, TAM digunakan sebagai kerangka untuk memahami bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kemudahan dan kebermanfaatan penggunaan ChatGPT memengaruhi pengembangan keterampilan digital atau *digital skills*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa program studi PPKN Universitas Pendidikan Indonesia, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan kemudahan dalam menggunakan ChatGPT. Data menunjukkan bahwa 52,1% mahasiswa selalu menggunakan ChatGPT, dan 42,5% sering menggunakannya, sementara sisanya hanya 5,5% yang menggunakan secara kadang-kadang, tanpa ada responden yang tidak pernah menggunakan ChatGPT.

Selain itu, 54,8% mahasiswa menyatakan bahwa mereka selalu memeriksa kembali kesesuaian informasi yang diberikan oleh ChatGPT, 26% sering memeriksa ulang dan 17,8% kadang-kadang melakukan pemeriksaan, sedangkan hanya 1,4% yang tidak pernah melakukan pengecekan ulang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan ChatGPT secara sadar dan bertanggungjawab, yang merupakan indikator adanya penguasaan terhadap keterampilan digital yang baik.

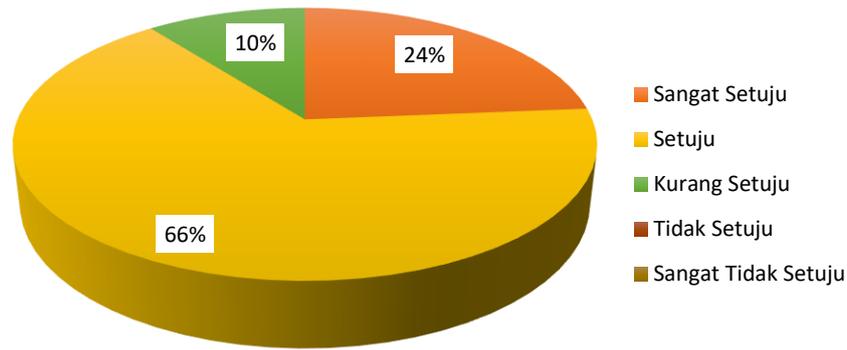
Dalam aspek *perceived ease of use* hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa mahasiswa merasa ChatGPT mudah digunakan tanpa perlu banyak latihan.



Gambar 1 Penggunaan ChatGPT mudah digunakan tanpa perlu banyak berlatih
(Diolah oleh peneliti, 2025)

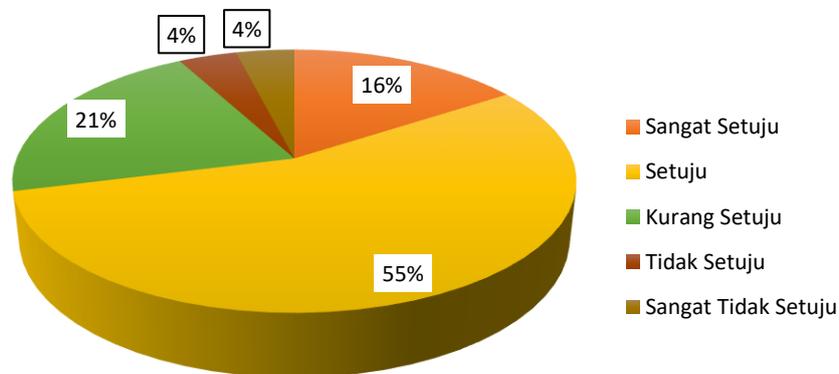
Responden mampu menggunakan ChatGPT tanpa perlu banyak berlatih. Seperti pada diagram di atas yang menunjukkan persentase (sangat setuju 18%), (setuju 51%), (kurang setuju 28%), (tidak setuju 3%), serta (sangat tidak setuju 0%). Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar pengguna menganggap ChatGPT mudah digunakan dan dapat dioperasikan tanpa banyak latihan, namun ada sebagian pengguna yang membutuhkan waktu dan pengalaman lebih untuk merasa nyaman dan mahir dalam menggunakannya.

Sementara dari aspek *perceived usefulness* responden menyatakan bahwa mahasiswa merasa ChatGPT membantu mereka memahami materi, meningkatkan kemampuan menulis dan berkomunikasi, serta meningkatkan keterampilan digital secara keseluruhan.



Gambar 2 Penggunaan ChatGPT memudahkan dalam memahami materi pembelajaran
(Diolah oleh peneliti, 2025)

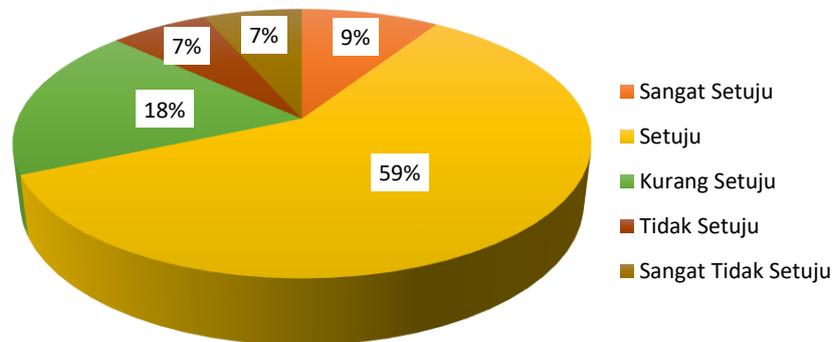
Responden merasa ChatGPT memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran digital. Seperti pada diagram di atas yang menunjukkan persentase (sangat setuju 24%), (setuju 66%), (kurang setuju 10%), (tidak setuju 0%), serta (sangat tidak setuju 0%). Hasil ini mencerminkan bahwa ChatGPT berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif, terutama dalam pembelajaran digital yang menuntut kemandirian dan akses cepat terhadap informasi. Ketersediaan ChatGPT yang dapat diakses kapan saja membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi, tanpa selalu harus bergantung pada materi konvensional.



Gambar 3 Penggunaan ChatGPT membantu saya mengembangkan kemampuan menulis dan berkomunikasi
(Diolah oleh peneliti, 2025)

Penggunaan ChatGPT membantu responden mengembangkan kemampuan menulis dan berkomunikasi. Seperti pada diagram di atas yang menunjukkan persentase (sangat setuju 16%), (setuju 55%), (kurang setuju 21%), (tidak setuju 4%), serta (sangat tidak setuju 4%). Hasil ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa merasakan kontribusi positif dari ChatGPT

terhadap kemampuan menulis dan berkomunikasi mereka. Namun, untuk mengoptimalkan manfaat tersebut secara lebih luas, penting diberikan pemahaman bahwa ChatGPT dapat digunakan tidak hanya sebagai alat bantu menjawab, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran menulis dan berpikir kritis.



Gambar 4 Penggunaan ChatGPT Untuk Meningkatkan Keterampilan Digital
(Diolah oleh peneliti, 2025)

Responden bersedia meluangkan waktu untuk belajar menggunakan ChatGPT agar keterampilan digital meningkat. Seperti pada diagram di atas yang menunjukkan persentase (sangat setuju 9%), (setuju 59%), (kurang setuju 18%), (tidak setuju 7%), serta (sangat tidak setuju 7%). Hasil ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap ChatGPT dan merasa cukup percaya diri untuk merekomendasikannya kepada orang lain.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment untuk menguji hubungan antara variabel penggunaan ChatGPT (x) dengan *digital skills* mahasiswa (y). berdasarkan hasil analisis diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,642 dengan signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 (<0,05) maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan ChatGPT dengan *digital skills* mahasiswa. Nilai koefisien korelasi 0,642 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada dalam kategori sedang hingga kuat dan bersifat positif. Artinya semakin tinggi frekuensi dan kualitas penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa, maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan digital yang mereka miliki.

Interpretasi ini diperkuat oleh temuan deskriptif dalam penelitian, di mana mayoritas mahasiswa menunjukkan sikap positif terhadap ChatGPT, merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta mengalami peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, komunikasi dan pengelolaan informasi yang merupakan bagian dari komponen keterampilan *digital skills* menurut Van Laar. Dengan hasil demikian, hasil korelasi pearson mendukung hipotesis bahwa penggunaan teknologi berbasis AI seperti ChatGPT berperan

dalam mendorong pengembangan *digital skills* mahasiswa. Ini juga menunjukkan pentingnya mendorong pemanfaatan teknologi secara etis dan terarah dalam lingkungan pendidikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan *digital skills* mahasiswa program studi PPKN Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil analisis korelasi pearson, diperoleh bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan ChatGPT dan *digital skills* mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan ChatGPT, maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan digital mahasiswa. Bagi mahasiswa disarankan untuk menggunakan ChatGPT secara bijak dan bertanggung jawab, tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai media pengembangan keterampilan digital yang mendukung proses belajar. Sedangkan bagi tenaga pendidikan dan institusi pendidikan penting untuk memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi AI, seperti ChatGPT dengan memperhatikan etika digital dan aspek literasi digital.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya melibatkan mahasiswa dari satu program studi sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke program studi atau universitas lain. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel dari berbagai program studi atau universitas untuk hasil yang lebih representatif.

DAFTAR REFERENSI

- Alya Resti Saraswati, Vasya Ayu Karmina, Maharani Putri Efendi, Zahrina Candrakanti, & Nur Aini Rakhmawati. (2023). Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Tingkat Kemalasan Berpikir Mahasiswa ITS Dalam Proses Pengerjaan Tugas. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 40–48. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2223>
- Anggraeni, L., Nurbayani, S., Ryadi, N. F., Asyahidda, F. N., & Azis, A. (2025). Optimization of Digital Platforms in Character-Based Education Civics Engagement to Grow Citizens ' Concern. 6(2), 410–424.
- Anggraeni, L., Wahyudin, D., Azis, A., Baeihaqi, B., Putra, T. F., & Wadu, L. B. (2024). Citizens in Hyperconnection: How to Civic Engagement Building through Character Education on Digital Platforms? *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(1), 82–89. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10225>
- Astuty, N. T., & Anggraini, C. N. (2024). MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi*, 9(2), 250–260. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v9i2.182>

- H.I.A, P. (2023). Implementasi Penggunaan Media ChatGPT dalam Pembelajaran Era Digital. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 1–8. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/156>
- Haidir, H., Muhamad, T., Roviati, R., Evi, E., & Deka, D. (2024). Penerapan Chat GPT dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(3), 182–189. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i3.1064>
- Husna, R. A., Diana, N., & Athia, I. (2024). Pengaruh Keterampilan Digital dan Inspirasi Role Model Terhadap Niat Mahasiswa Menjadi Entrepreneur. *e-Jurnal Riset Manajemen*, 13(1), 680–687.
- Kharis, S. A. A., Arisanty, M., & Zili, A. H. A. (2024). Pengalaman dan Perspektif Pendidik terhadap Penggunaan ChatGPT dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 515–524. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.5004>
- Maulana, M. J., Darmawan, C., & Rahmat, R. (2023). Penggunaan Chatgpt Dalam Tinjauan Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 58–66. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.21090>
- Nugraha, A. R., Novianti, E., Erdinaya, L. K., Komariah, K., Sari, D., & Praditya, D. (2022). Media, komunikasi, teknologi informasi dan komunikasi (S. D. Takariani, D. Praditya, & L. Puspitasari (ed.); Nomor March 2020).
- Siswanto, & Suyanto. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Korelasional. BOSSSCRIPT.
- Sopianingsih, P., & Lukman, E. P. (2022). The Establish of 21 st Century Digital Skills for young people's lived in the New Normal Era . *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.105>
- Sundoro, D., Syarianti, K., & Suardi, C. (2024). STUDI KEPUASAN PENGGUNAAN CHATGPT OLEH PELAKU UMKM DARING DENGAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL. *JTech*, 12(1), 25–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.30869/jtech.v12i1.1361>