



PERSEPSI PENGGUNAAN CHATGPT SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR MATA KULIAH PEMROGRAMAN DI INSTITUT WIDYA PRATAMA

Lisatri Makna¹, Victorianus Aries Siswanto², Ichwan Kurniawan³

^{1,2} Sistem Informasi, Institut Widya Pratama

³ Komputerisasi Akutansi, Institut Widya Pratama

Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia, 51146

lisatrimakna4@gmail.com, fixvictor@gmail.com, ichwan.ana10@gmail.com

Abstract

The development of artificial intelligence technology, particularly ChatGPT, has created new opportunities to support programming learning in higher education. However, studies examining students' perceptions of ChatGPT as a support tool in programming courses remain limited, especially regarding ease of use, usefulness in completing assignments, dependency levels, and learning effectiveness. This condition indicates the need for a focused study to understand the role of ChatGPT in student learning contexts. Therefore, this study aims to analyze students' perceptions of ChatGPT in programming learning at Institut Widya Pratama Pekalongan. This study employed a quantitative survey approach. Data were collected through questionnaires distributed to 91 students selected through purposive sampling and analyzed using validity and reliability tests and descriptive statistics. The results show that ChatGPT's ease of use received an average score of 81.31%, indicating strong agreement. The usefulness of ChatGPT in assisting with programming assignments reached 78.63%, categorized as agree. Student dependency on ChatGPT was 54.79%, categorized as neutral. Meanwhile, the effectiveness of ChatGPT usage reached 77.30%, categorized as agree. Overall, these results indicate that ChatGPT has potential as an effective support tool when used wisely.

Keywords: ChatGPT, Educational Technology, Learning Aid, Programming Learning, Student Perception

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, telah menghadirkan peluang baru dalam mendukung proses pembelajaran pemrograman di perguruan tinggi. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu belajar pemrograman masih relatif terbatas, terutama yang meninjau aspek kemudahan penggunaan, manfaat dalam penyelesaian tugas, tingkat ketergantungan, serta keberhasilan penggunaannya. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya kajian yang lebih terfokus untuk memahami peran ChatGPT dalam konteks pembelajaran mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman di Institut Widya Pratama Pekalongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarikan kepada 91 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, serta analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan ChatGPT memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,31% (sangat setuju). Manfaat ChatGPT dalam membantu penyelesaian tugas kuliah mencapai 78,63% (setuju). Tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap ChatGPT berada pada persentase 54,79% (netral). Sementara itu, tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT mencapai 77,30% (setuju). Berdasarkan hasil tersebut, ChatGPT berpotensi menjadi alat bantu pembelajaran pemrograman yang efektif apabila digunakan secara bijak tanpa mengurangi kemandirian belajar mahasiswa.

Kata kunci: Alat Bantu Belajar, ChatGPT, Pembelajaran Pemrograman, Persepsi Mahasiswa, Teknologi Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah memberikan dampak besar terhadap

berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah kehadiran kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam proses

pembelajaran. AI merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti belajar, memahami bahasa, mengenali pola, dan mengambil keputusan [1]. Pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan telah berkembang sejak era sistem pembelajaran berbantuan komputer hingga munculnya asisten virtual berbasis bahasa alami seperti ChatGPT [2].

ChatGPT sendiri merupakan model bahasa generatif berbasis *Large Language Model* (LLM) yang dikembangkan oleh OpenAI, dengan kemampuan memahami dan menghasilkan teks secara kontekstual [3]. Dalam konteks pendidikan, ChatGPT berperan sebagai alat bantu pembelajaran digital yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara langsung untuk memahami konsep, mencari referensi, dan menyelesaikan tugas akademik [4]. Pada mata kuliah pemrograman, ChatGPT mampu memberikan contoh kode, menjelaskan logika algoritma, serta membantu proses *debugging*, sehingga dinilai dapat mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi yang bersifat teknis dan kompleks.

Mata kuliah pemrograman merupakan salah satu komponen inti dalam pendidikan teknologi informasi yang menuntut kemampuan berpikir logis dan sistematis. Pembelajaran pemrograman tidak hanya mengajarkan kemampuan menulis kode, tetapi juga membentuk *computational thinking* yaitu kemampuan berpikir algoritmik dan memecahkan masalah kompleks secara terstruktur [5]. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa perguruan tinggi masih mengalami kesulitan dalam mempelajari pemrograman. Penelitian oleh Putra dan Widodo mengungkapkan bahwa kesulitan belajar pemrograman pada mahasiswa dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, lemahnya pemahaman logika algoritma, serta kurangnya latihan kontekstual [6]. Temuan ini diperkuat oleh Rahmawati dkk. yang menyatakan bahwa mahasiswa sering mengalami hambatan dalam memahami struktur *sintaks* dan penerapan konsep pemrograman dasar, sehingga membutuhkan alat bantu belajar yang adaptif dan mudah diakses secara mandiri [20]. Oleh karena itu, diperlukan media pendukung pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan secara kontekstual dan interaktif bagi mahasiswa, salah satunya melalui pemanfaatan ChatGPT sebagai asisten belajar digital.

Selain dari sisi teknis, keberhasilan penerapan teknologi seperti ChatGPT dalam pembelajaran sangat bergantung pada persepsi mahasiswa terhadapnya. Persepsi merupakan proses mental dalam menerima, menafsirkan, dan memahami suatu rangsangan atau informasi [7]. Persepsi mahasiswa terhadap teknologi pendidikan akan memengaruhi sikap dan tingkat penerimaan terhadap penggunaannya [8]. Jika mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap kemudahan, keandalan, dan manfaat ChatGPT, maka mereka akan lebih termotivasi untuk menggunakannya dalam kegiatan [9]. Namun muncul

kekhawatiran terhadap potensi plagiarisme dan penurunan kemampuan berpikir kritis akibat ketergantungan pada AI [10].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian oleh Haryyas Nugraheni Kartika Sari menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa memanfaatkan ChatGPT untuk memahami kode program dan melakukan *debugging*, dengan tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap akurasi jawaban. Dari 37 responden mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Negeri Semarang, sebanyak 80% atau 24 responden menyatakan kode yang dihasilkan ChatGPT mudah dipahami [11]. Selanjutnya, penelitian oleh Nisa Dwi Septiyanti, Muhammad Irfan Luthfi, Monica Cinthya, dan Rifqi Abdillah menunjukkan bahwa integrasi ChatGPT sebagai asisten virtual dalam model *Project-Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar pemrograman web secara signifikan. Berdasarkan penelitian terhadap 71 mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, terjadi peningkatan nilai pada seluruh aspek kemampuan pemrograman, terutama pada logika dan algoritma. Selain itu, hasil analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh kuat terhadap persepsi kemudahan dan kegunaan *ChatGPT*, yang mendorong sikap positif serta niat mahasiswa untuk terus menggunakan *ChatGPT* dalam pembelajaran pemrograman [21].

Di sisi lain, penelitian oleh Noman Islam, Ghazala Shafi Sheikh, Ridah Fatima, dan Farrukh Alvi menemukan bahwa mahasiswa masih mengalami berbagai kesulitan dalam mempelajari pemrograman, terutama pada aspek penulisan algoritma, pemahaman *sintaks*, *debugging*, serta konsep *pointer* dan *file handling*. Dari 57 responden mahasiswa yang baru menyelesaikan mata kuliah pemrograman dasar, mayoritas menyatakan bahwa mereka paling mudah memahami materi saat melakukan latihan pemrograman secara langsung dan melalui video pembelajaran seperti YouTube. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa model *flipped classroom* dinilai paling sesuai untuk mengatasi kesulitan belajar pemrograman karena memberikan lebih banyak waktu praktik dan eksplorasi mandiri [22].

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Nufus yang menyimpulkan bahwa ChatGPT membantu mahasiswa dalam memahami materi kuliah yang sulit. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 72,63% dari 19 responden menyatakan ChatGPT mempermudah mereka dalam memahami materi perkuliahan, meskipun penggunaannya harus dibarengi dengan bimbingan agar tidak menimbulkan ketergantungan [12]. Selain itu, penelitian oleh Permata Sari dan Suhendi dalam pengembangan aplikasi web berbasis CodeIgniter untuk memudahkan pengelolaan data *talent* film menunjukkan bahwa mayoritas dari 50 responden menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan sistem. Temuan ini menandakan bahwa teknologi digital yang dirancang dengan baik mampu

meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran maupun pengelolaan informasi [13].

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi berbasis kecerdasan buatan seperti ChatGPT memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran pemrograman, baik dalam membantu mahasiswa memahami konsep yang sulit, meningkatkan efektivitas belajar, maupun mendukung aktivitas pembelajaran berbasis praktik seperti *Project-Based Learning* dan *flipped classroom*. Meskipun demikian, pemanfaatan ChatGPT tetap perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan didampingi oleh pendidik agar manfaat yang diperoleh optimal serta tidak menimbulkan ketergantungan berlebihan terhadap teknologi AI.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman berdasarkan indikator kemudahan penggunaan, manfaat dalam membantu penyelesaian tugas, potensi ketergantungan terhadap AI, serta tingkat keberhasilan penggunaannya dalam satu kerangka kajian yang komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji persepsi mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran pada mata kuliah pemrograman, dengan menitikberatkan pada empat indikator utama, yaitu kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, potensi ketergantungan, dan tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT. Penelitian ini dibatasi pada mahasiswa aktif Institut Widya Pratama Pekalongan pada tahun akademik berjalan dan hanya membahas pemanfaatan ChatGPT dalam konteks pembelajaran mandiri atau penyelesaian tugas akademik, tanpa mencakup penggunaan oleh dosen maupun sistem institusi serta tidak membahas AI dalam bentuk perangkat keras atau sistem pembelajaran otomatis lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana persepsi mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan terhadap kemudahan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman?
- b) Bagaimana persepsi mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan terhadap manfaat ChatGPT dalam membantu penyelesaian tugas pada mata kuliah pemrograman?
- c) Bagaimana tingkat ketergantungan mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan terhadap penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman?
- d) Bagaimana tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran pada mata kuliah pemrograman di Institut Widya Pratama Pekalongan?

Dengan perumusan fokus dan batasan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai peran ChatGPT dalam mendukung pembelajaran pemrograman di perguruan tinggi serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pemanfaatan kecerdasan buatan di bidang pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

2.1.1 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen kuesioner (angket). Kuesioner tersebut disusun dalam bentuk skala Likert 5 poin dan disebarakan secara daring maupun luring kepada responden terpilih. Pertanyaan dalam survei dibagi menjadi empat bagian. Bagian pertama mencakup informasi identitas responden yang meliputi nama (opsional), jenis kelamin, program studi dan semester. Bagian kedua memuat pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan ChatGPT dalam kegiatan akademik. Bagian ketiga memuat pertanyaan mengenai persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT. Bagian keempat adalah pertanyaan terbuka. Pengambilan data dilakukan selama 7 hari, yaitu pada rentang waktu 28 Juli – 4 Agustus 2025, melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan secara daring dan luring.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu belajar pemrograman. Pendekatan ini dinilai efektif karena dapat mengumpulkan data kuantitatif dalam waktu singkat dan memungkinkan analisis statistik deskriptif terhadap hasil respons mahasiswa [14]. Selain itu, observasi digunakan untuk melihat sejauh mana ChatGPT dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan interaksi mahasiswa di lingkungan akademik [15]. Data tambahan diperoleh melalui wawancara terstruktur untuk memperkuat hasil kuesioner dengan penjelasan kontekstual mengenai pengalaman belajar peserta [16]. Penggunaan kombinasi teknik survei dan wawancara ini juga telah diterapkan secara serupa pada penelitian berbasis sistem informasi untuk meningkatkan keabsahan hasil dan menggambarkan persepsi pengguna secara menyeluruh.

2.1.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan rumus Slovin untuk menentukan ukuran sampel yang representatif, dengan *margin of error* 10% (0,1). Dari total populasi sebanyak 956 mahasiswa aktif Institut Widya Pratama Pekalongan pada tahun akademik 2024/2025, diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 91 responden. Jumlah tersebut telah memenuhi ketentuan kecukupan sampel dalam penelitian kuantitatif deskriptif, di mana ukuran sampel antara 50 hingga 100 responden dinilai

memadai untuk analisis statistik dan pengujian instrumen penelitian [23].

Pemilihan *margin of error* sebesar 10% dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya penelitian, di mana penggunaan *margin error* yang lebih kecil akan menuntut jumlah sampel yang lebih besar. Pada tahap awal, penentuan ukuran sampel dilakukan dengan pendekatan *probability sampling*. Namun, dalam pelaksanaannya, teknik pengambilan sampel disesuaikan menjadi *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh tetap representatif dan sesuai dengan konteks penelitian yang dikaji.

Dalam hal ini, *purposive sampling* digunakan untuk memilih 91 mahasiswa yang terlibat dalam mata kuliah terkait topik penelitian dan memiliki karakteristik yang sesuai. Perubahan ini dapat mempengaruhi generalisasi hasil, namun pemilihan sampel dilakukan dengan memperhatikan relevansi dan kapasitas responden dalam memberikan kontribusi yang bermakna terhadap tujuan penelitian. *Purposive sampling* efektif digunakan dalam penelitian kuantitatif apabila alasan pemilihan dan relevansi sampel dijustifikasi dengan jelas untuk memastikan data yang valid dan relevan meskipun teknik ini tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih [19].

2.1.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Widya Pratama Pekalongan, yang beralamat di Jl. Patriot No.25, Dukuh, Kec. Pekalongan Utara, Kota Pekalongan, Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih karena merupakan tempat peneliti menempuh studi dan memberikan kemudahan dalam memperoleh data dari responden yang sesuai.

2.2 Teknik Analisis Data

2.2.1 Uji Validitas

Di antara berbagai teknik yang umum digunakan dalam pengujian validitas instrumen penelitian adalah analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Teknik ini dilakukan dengan menghitung nilai korelasi antara skor setiap butir pernyataan dengan skor total variabel. Penggunaan korelasi *Pearson Product Moment* dinilai tepat karena mampu menunjukkan tingkat keeratan hubungan antara item dan konstruk yang diukur secara statistik [17]. Apabila nilai koefisien korelasi (*rhitung*) yang diperoleh lebih besar daripada nilai *r* tabel pada tingkat signifikansi tertentu, maka butir pernyataan dinyatakan valid.

Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur konstruk secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan benar-benar merepresentasikan aspek yang diteliti, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya. Prinsip ini sejalan

dengan tahapan evaluasi dalam penelitian pengembangan sistem, di mana kesesuaian antara hasil implementasi dan tujuan perancangan diuji sebagai bentuk pengendalian kualitas instrumen pengukuran [15].

Melalui analisis korelasi *Pearson Product Moment*, peneliti dapat menilai kekuatan hubungan antara item pernyataan dan konstruk penelitian secara kuantitatif. Korelasi yang tinggi antara skor item dan skor total menjadi indikator bahwa instrumen memiliki validitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pengukuran [17].

2.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan tahap pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil apabila digunakan secara berulang pada kondisi yang relatif sama. Instrumen yang reliabel menunjukkan tingkat keterandalan yang baik sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya [18].

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, yang berfungsi untuk menilai tingkat konsistensi internal antar butir pernyataan dalam satu instrumen penelitian. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi yang dapat diterima [18].

Prinsip konsistensi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya pada pengembangan sistem berbasis GSuite, di mana pengujian dilakukan secara berulang melalui metode *User Acceptance Test (UAT)* dan *Black-Box Testing* untuk memastikan bahwa sistem berfungsi secara konsisten dan andal [14]. Pendekatan tersebut mencerminkan konsep reliabilitas yang menekankan stabilitas hasil pengujian terhadap instrumen atau sistem yang diuji. Oleh karena itu, metode *Cronbach's Alpha* dinilai tepat digunakan untuk instrumen penelitian yang memuat sejumlah item pernyataan, seperti kuesioner atau angket, karena mampu menunjukkan keseragaman jawaban responden terhadap konstruk yang diukur [18].

2.2.3 Analisis Statistik Deskriptif

Data yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas kemudian dianalisis dengan metode statistik deskriptif guna menggambarkan kecenderungan umum dari jawaban responden. Hasil analisis tersebut disampaikan ke bentuk tabel yang memuat distribusi frekuensi, persentase, serta nilai rata-rata untuk setiap indikator penelitian. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data penelitian secara ringkas, seperti nilai rata-rata, persentase, dan distribusi frekuensi. Analisis ini membantu peneliti memahami kecenderungan umum responden terhadap setiap indikator penelitian.

Menurut penelitian [16] mengenai Klasifikasi Penyakit Daun Pisang menggunakan *Convolutional Neural Network* (CNN), analisis deskriptif digunakan untuk menampilkan sebaran data citra serta akurasi, presisi, dan *recall model*, yang berfungsi untuk menggambarkan karakteristik data sebelum dilakukan pengujian lanjutan. Dengan demikian, analisis statistik deskriptif tidak hanya menggambarkan data secara numerik, tetapi juga berfungsi sebagai dasar untuk memahami kecenderungan pola dan performa data yang diperoleh [16].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

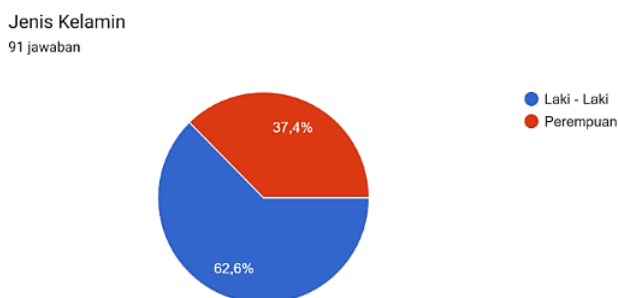
3.1.1 Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Institut Widya Pratama Pekalongan yang menjadi responden penelitian. Jumlah responden yang berpartisipasi sebanyak 91 mahasiswa. Jenis data yang dimanfaatkan pada penelitian ini ialah data primer, yakni data yang didapat secara langsung dari responden melalui instrumen penelitian berupa kuesioner. Kuesioner disusun berdasarkan indikator variabel penelitian, yaitu kemudahan penggunaan ChatGPT, manfaat ChatGPT dalam menyelesaikan tugas mata kuliah pemrograman, tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap AI (ChatGPT) dan tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT.

a) Analisis Karakteristik Responden

Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah dibagikan pada bagian informasi demografis:

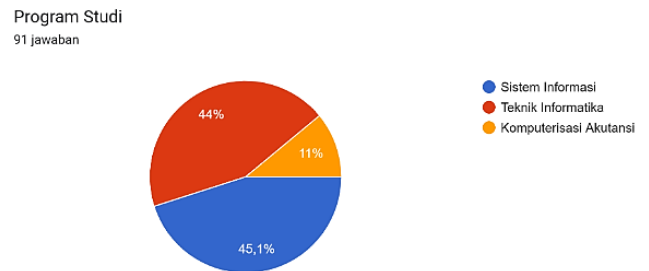
1) Jenis Kelamin



Gambar 1. Hasil Survei Jenis Kelamin Perempuan

Berdasarkan total 91 responden yang terlibat dalam penelitian ini seperti yang terlihat pada Gambar 1, sebagian besar merupakan mahasiswa berjenis kelamin laki-laki, dengan persentase sebesar 62,6% atau sejumlah 57 mahasiswa, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 37,4% atau sebanyak 34 orang mahasiswa.

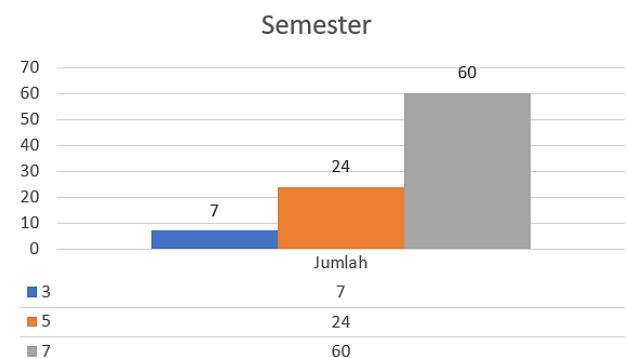
2) Program Studi



Gambar 2. Hasil Survei Program Studi Responden

Dari total 91 responden yang ada pada Gambar 2, mayoritas berasal dari Program Studi Sistem Informasi, yaitu sebanyak 45,1% atau 41 orang mahasiswa. Sementara itu, responden dari Program Studi Teknik Informatika berjumlah 44% atau 40 orang mahasiswa, dan dari Program Studi Komputerisasi Akuntansi sebesar 11% atau 10 orang mahasiswa.

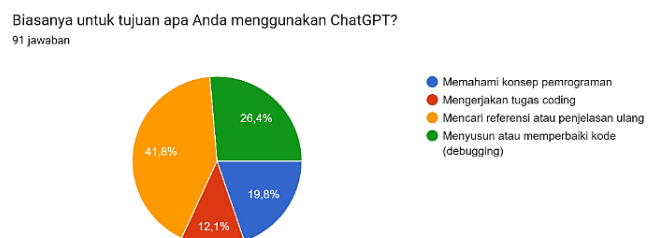
3) Semester



Gambar 3. Hasil Survei Semester Responden

Dari total 91 responden yang ada pada Gambar 3, mayoritas berasal dari semester 7 sebanyak 65,94% atau 60 mahasiswa, kemudian diikuti oleh mahasiswa semester 5 sebanyak 26,37% atau 24 mahasiswa dan terakhir semester 3 sebanyak 7,69% atau 7 mahasiswa

b) Tujuan Penggunaan ChatGPT dalam Mata Kuliah Pemrograman



Gambar 4. Hasil Survei Tujuan Penggunaan ChatGPT

Dari total 91 responden pada Gambar 4, mayoritas responden menggunakan ChatGPT untuk mencari referensi atau penjelasan ulang sebanyak 41,8% atau 38 mahasiswa. Tujuan lain yang cukup tinggi adalah untuk menyusun atau memperbaiki kode (*debugging*) sebesar 26,4% atau 24

mahasiswa. Sementara itu, sebesar 19,8% atau 18 mahasiswa menggunakan ChatGPT untuk memahami konsep pemrograman dan sebesar 12,1% atau 11 mahasiswa menggunakannya untuk mengerjakan tugas *coding*

3.1.2 Hasil Uji Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Dalam proses pengujian, validitas instrumen ditentukan melalui perbandingan antara nilai *r* hitung (*Pearson Correlation*) dan nilai *r* tabel. Nilai *r* hitung diperoleh dari hasil analisis korelasi, sedangkan nilai *r* tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan ($df = N - 2$), di mana *N* merupakan jumlah responden, yaitu 91 mahasiswa, dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai *r* tabel sebesar 0,204.

Pengujian validitas pada penelitian ini dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS, menggunakan acuan skoring terhadap setiap butir pernyataan yang disusun dalam skala Likert. Untuk mempermudah interpretasi hasil pengujian, disajikan tabel hasil uji validitas instrumen berdasarkan masing-masing variabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kemudahan Penggunaan ChatGPT

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Nilai Signifikansi	Kriteria
P1	0,846	0,204	0,000	Valid
P2	0,796	0,204	0,000	Valid
P3	0,762	0,204	0,000	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas seperti yang terlihat pada Tabel 1, seluruh butir pernyataan pada variabel kemudahan penggunaan ChatGPT memiliki nilai *r*hitung yang lebih besar daripada *r*tabel (0,204). Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pernyataan dinyatakan valid, sehingga instrumen tersebut layak digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Manfaat dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Nilai Signifikansi	Kriteria
P4	0,745	0,204	0,000	Valid
P5	0,759	0,204	0,000	Valid
P6	0,776	0,204	0,000	Valid
P7	0,844	0,204	0,000	Valid
P8	0,466	0,204	0,000	Valid
P9	0,657	0,204	0,000	Valid

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2, seluruh butir pernyataan dalam variabel manfaat dalam menyelesaikan tugas kuliah memiliki nilai *r*hitung yang lebih besar dari *r*tabel (0,204), dengan tingkat signifikansi 0,000. Hasil tersebut menegaskan bahwa seluruh item pada variabel ini dinyatakan valid, sehingga dapat digunakan untuk mengukur persepsi responden mengenai manfaat ChatGPT dalam membantu penyelesaian tugas kuliah.

Tabel 3. Ketergantungan Terhadap ChatGPT

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Nilai Signifikansi	Kriteria
P10	0,867	0,204	0,000	Valid
P11	0,911	0,204	0,000	Valid
P12	0,887	0,204	0,000	Valid

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 3, seluruh pernyataan dalam variabel ketergantungan terhadap ChatGPT menunjukkan nilai *r*hitung di atas *r*tabel (0,204) dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil ini mengindikasikan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid, sehingga instrumen ini dapat secara tepat menggambarkan tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Tingkat Keberhasilan Penggunaan ChatGPT

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Nilai Signifikansi	Kriteria
P13	0,766	0,204	0,000	Valid
P14	0,672	0,204	0,000	Valid
P15	0,797	0,204	0,000	Valid
P16	0,731	0,204	0,000	Valid

Seperti yang terlihat pada Tabel 4, seluruh butir pernyataan pada variabel tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT memiliki nilai *r*hitung yang lebih besar dari *r*tabel (0,204) dengan tingkat signifikansi 0,000. Dengan demikian, seluruh item pada variabel ini dinyatakan valid, dan instrumen tersebut dapat digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu belajar pemrograman.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilaksanakan dengan metode analisis *Pearson Product Moment* melalui pemanfaatan program SPSS, diperoleh hasil bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen penelitian memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$) pada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh item pernyataan pada kuesioner telah memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, instrumen penelitian tersebut dapat dinyatakan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang bersangkutan, karena telah memenuhi persyaratan validitas.

b) Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilaksanakan dengan koefisien *Cronbach's Alpha*. Proses perhitungan reliabilitas dilaksanakan dengan bantuan program SPSS, sehingga diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebagai landasan dalam menentukan tingkat keterandalan instrumen penelitian. Instrumen yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi akan mampu menghasilkan data yang konsisten, akurat, serta dapat dipercaya [18].

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Semua Variabel

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>r_{kritis}</i>	Kriteria
Kemudahan Penggunaan ChatGPT	0,713	0,60	Reliabel
Manfaat dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah	0,799	0,60	Reliabel
Ketergantungan Terhadap ChatGPT	0,866	0,60	Reliabel
Tingkat Keberhasilan Penggunaan ChatGPT	0,722	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang terlihat pada Tabel 5 yang dilaksanakan dengan program SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel berada di atas 0,60. Mengacu pada kriteria reliabilitas, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$. Dengan demikian, seluruh variabel penelitian ini dinyatakan reliabel sehingga instrumen layak dimanfaatkan sebagai alat ukur penelitian.

3.1.3 Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap ChatGPT

Pada kemudahan penggunaan ChatGPT, sebanyak 53,8% atau 49 mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka dapat mengakses ChatGPT dengan mudah menggunakan perangkat pribadi (laptop/HP). Sementara itu, sebanyak 40,7% atau 37 mahasiswa menyatakan sangat setuju. Di sisi lain, hanya sebagian kecil responden yang menyampaikan jawaban tidak setuju yaitu 1,1% atau 1 mahasiswa dan sangat tidak setuju sebesar 4,4% atau 4 mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa akses ChatGPT menggunakan perangkat pribadi tergolong mudah.

Pada manfaat dalam tugas *coding*, sebanyak 69,2% atau 63 mahasiswa menyatakan setuju bahwa ChatGPT membantu mereka menyelesaikan tugas pemrograman. Selanjutnya, 20,9% atau 19 mahasiswa menyatakan sangat setuju. Di sisi lain, terdapat 8,8% atau 8 mahasiswa yang menyatakan tidak setuju, dan 1,1% atau 1 mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju. Hasil ini memperlihatkan bahwa mayoritas responden merasa ChatGPT berperan penting dalam membantu penyelesaian tugas pemrograman.

Pada ketergantungan terhadap ChatGPT, terdapat 48,4% atau 44 mahasiswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka merasa sulit menyelesaikan tugas tanpa bantuan ChatGPT. Sementara itu, sebanyak 33% atau 30 mahasiswa menyatakan setuju, dan 12,1% atau 11 mahasiswa menyatakan sangat setuju. Adapun responden yang mengemukakan sangat tidak setuju sebesar 6,6% atau 6 mahasiswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden masih mampu menyelesaikan tugas secara mandiri meskipun tanpa memanfaatkan ChatGPT.

Pada tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT, sebanyak 67% atau 61 mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka

berhasil menyelesaikan tugas lebih cepat setelah menggunakan ChatGPT. Sebanyak 22% atau 20 mahasiswa menyatakan sangat setuju, sedangkan 11% atau 10 mahasiswa menyatakan tidak setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ChatGPT membantu sebagian besar responden dalam mempercepat penyelesaian tugas.

3.1.4 Hasil Interval

Sebelum melakukan perhitungan dengan skala Likert, terlebih dahulu ditentukan interval kelas untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kategori penilaian pada setiap rentang nilai. Perhitungan menghasilkan interval sebesar 20%, yang kemudian digunakan untuk menetapkan kategori pada setiap rentang persentase.

Tabel 6. Interval Kategori

Interval	Kategori
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Seperti yang terlihat pada Tabel 6, berikut merupakan hasil pengolahan data frekuensi skala setiap item pertanyaan berdasarkan tiap variabel setelah proses perhitungan dan intervalnya:

Tabel 7. Hasil Interval Variabel Kemudahan Penggunaan ChatGPT

Kode Item	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
P1	4	1	0	49	37	4	2	0	196	185	387	85,05%
P2	4	9	0	58	20	4	18	0	232	100	354	77,80%
P3	2	2	0	61	25	2	4	0	244	125	375	82,41%
P4	1	8	0	63	19	1	16	0	252	95	364	80,00%
Rata – Rata Nilai Interval											81,31%	

Berdasarkan hasil penghitungan interval seperti yang terlihat pada Tabel 7, rata-rata nilai interval pada variabel Kemudahan Penggunaan sebesar 81,31%, termasuk kategori “Sangat Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai ChatGPT mudah diakses, dipahami, dan digunakan dalam kegiatan belajar, terutama pada mata kuliah pemrograman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ChatGPT dianggap sangat mudah digunakan oleh mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Interval Variabel Manfaat dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah

Kode Item	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
P5	1	5	0	73	12	1	10	0	292	60	363	79,78%
P6	2	5	0	65	19	2	10	0	260	95	367	80,65%
P7	2	11	0	61	17	2	22	0	244	85	353	77,58%

Kode Item	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
P8	8	0	0	60	23	8	0	0	240	115	363	79,78%
P9	2	13	0	65	11	2	26	0	260	55	343	75,38%
Rata – Rata Nilai Interval											78,63%	

Berdasarkan hasil penghitungan interval seperti yang terlihat pada Tabel 8, nilai rata-rata interval sebesar 78,63%, termasuk dalam kategori “Setuju”. Artinya, mahasiswa menilai ChatGPT membantu mereka dalam memahami logika pemrograman, memperbaiki *error*, serta mempercepat penyelesaian tugas kuliah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ChatGPT bermanfaat sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas-tugas pemrograman.

Tabel 9. Hasil Interval Variabel Ketergantungan terhadap ChatGPT

Kode Item	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
P10	6	44	0	30	11	6	88	0	120	55	269	59,12%
P11	15	43	0	25	8	15	86	0	100	40	241	52,96%
P12	13	48	0	21	9	13	96	0	84	45	238	52,30%
Rata – Rata Nilai Interval											54,79%	

Berdasarkan hasil penghitungan interval seperti yang terlihat pada Tabel 9, rata-rata nilai interval sebesar 54,79%, berada pada kategori “Netral”. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sepenuhnya bergantung pada ChatGPT; mereka masih menggunakan sumber belajar lain seperti buku dan bimbingan dosen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan ChatGPT secara seimbang tanpa menunjukkan ketergantungan yang berlebihan.

Tabel 10. Hasil Interval Variabel Tingkat Keberhasilan Penggunaan ChatGPT

Kode Item	Jumlah Jawaban					Skor					Total Skor	Interval
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
P13	0	10	0	61	20	0	20	0	244	100	364	80,00%
P14	1	16	0	63	11	1	32	0	252	55	340	74,72%
P15	1	12	0	64	14	1	24	0	256	70	351	77,14%
P16	0	9	0	66	16	0	18	0	254	80	352	77,36%
Rata – Rata Nilai Interval											77,30%	

Berdasarkan hasil penghitungan interval seperti yang terlihat pada Tabel 10, rata-rata nilai interval sebesar 77,30%, termasuk dalam kategori “Setuju”. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa merasa penggunaan ChatGPT cukup berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT berhasil membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berikut merupakan tabel hasil perhitungan interval, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Perhitungan Interval Variabel

Variabel	Rata – Rata (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan ChatGPT	81,31%	Sangat Setuju
Manfaat dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah	78,63%	Setuju
Ketergantungan Terhadap ChatGPT	54,79%	Netral
Tingkat Keberhasilan Penggunaan ChatGPT	77,30%	Setuju

Secara keseluruhan, hasil pada Tabel 11 menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu belajar pemrograman. ChatGPT dinilai mudah digunakan, bermanfaat, dan membantu meningkatkan keberhasilan belajar, meskipun sebagian mahasiswa tetap menjaga kemandirian agar tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi ini.

3.1.5 Pertanyaan Terbuka

Selain pertanyaan tertutup, dalam kuesioner ini juga disediakan pertanyaan terbuka yang bertujuan untuk menggali lebih dalam pendapat dan pengalaman responden. Pertanyaan terbuka pertama adalah “Menurut Anda, apa manfaat paling besar dari penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman?” dan berikut adalah hasil pernyataan terbuka pertanyaan pertama:

Tabel 12. Hasil Pertanyaan Terbuka (1)

Kategori	Hasil	Persentase
Membantu belajar pemrograman	37	40,66%
Efektivitas dan efisiensi waktu	12	13,19%
Kemudahan akses	4	4,40%
Kemudahan pencarian informasi, referensi dan sumber materi	6	6,59%
Membantu penyelesaian masalah <i>code</i> pemrograman	27	29,67%
Membantu memberikan materi dengan penjelasan yang mudah dipahami	5	5,49%
Total	91	100%

Seperti yang terlihat pada Tabel 12, temuan ini menunjukkan bahwa ChatGPT dipandang lebih dominan sebagai alat bantu pembelajaran teknis dibandingkan hanya sekadar penyedia informasi umum.

Kemudian, pertanyaan kedua adalah “Apa saran Anda agar penggunaan ChatGPT tetap membantu tanpa membuat mahasiswa terlalu bergantung?” dan berikut adalah hasil pertanyaan terbuka kedua.

Tabel 13. Hasil Pertanyaan Terbuka (2)

Kategori	Hasil	Persentase
Cari informasi atau sumber lain	14	15,38%
Tetap belajar mandiri	18	19,78%
Gunakan saat diperlukan saja atau seperlunya	15	16,48%
Cek kembali hasil informasi yang didapat	11	12,09%
Gunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar, bukan kebutuhan utama	19	20,88%
Coba kerjakan dan pahami sendiri terlebih dahulu	14	15,38%
Total	91	100%

Seperti yang terlihat pada Tabel 13, tabel ini dianalisis dan menghasilkan temuan bahwa mayoritas mahasiswa menyadari pentingnya penggunaan ChatGPT secara bijak agar tidak menghambat kemandirian belajar.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, khususnya pada mata kuliah pemrograman di Institut Widya Pratama Pekalongan. Sejalan dengan perkembangan kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan, pemanfaatan ChatGPT dipandang sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang berpotensi meningkatkan efektivitas proses belajar. Namun demikian, penggunaan teknologi ini juga memunculkan kekhawatiran terkait potensi ketergantungan serta kemungkinan penurunan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran, dengan fokus pada empat aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan, manfaat dalam penyelesaian tugas, potensi ketergantungan, serta tingkat keberhasilan penggunaannya.

Responden dalam penelitian ini berjumlah 91 mahasiswa aktif tahun akademik 2024/2025 dari Institut Widya Pratama Pekalongan. Berdasarkan karakteristik responden, mayoritas merupakan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi pada jenjang sarjana (S1), dengan dominasi mahasiswa semester 7. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden telah memiliki pengalaman belajar pemrograman yang cukup serta terbiasa menggunakan berbagai teknologi pendukung pembelajaran, sehingga mampu memberikan penilaian yang relevan terhadap pemanfaatan ChatGPT.

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan ChatGPT memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,31% dan berada pada kategori sangat setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memandang ChatGPT sebagai teknologi yang mudah diakses dan dioperasikan dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori persepsi teknologi yang menyatakan bahwa kemudahan

penggunaan merupakan faktor penting dalam membentuk penerimaan pengguna terhadap suatu sistem pembelajaran berbasis teknologi [8]. Selain itu, temuan ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang melaporkan bahwa ChatGPT dinilai *user-friendly* serta membantu mahasiswa dalam memahami struktur kode dan logika algoritma pemrograman [3], [4].

Pada variabel manfaat dalam menyelesaikan tugas kuliah, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,63% dengan kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan ChatGPT, khususnya dalam memahami logika pemrograman, melakukan *debugging*, serta memperoleh penjelasan ulang terhadap materi yang belum dipahami. Temuan ini relevan dengan konsep pembelajaran berbantuan teknologi, di mana AI berperan sebagai *scaffolding* yang membantu mahasiswa mengatasi kesulitan belajar. Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa asisten berbasis AI dapat meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa pada mata kuliah yang bersifat teknis dan kompleks seperti pemrograman [12].

Sementara itu, variabel ketergantungan terhadap ChatGPT memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,79% dan berada pada kategori netral. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sepenuhnya bergantung pada ChatGPT dalam proses belajar. Sebagian besar mahasiswa masih memanfaatkan sumber belajar lain, seperti dosen, buku, diskusi kelompok, dan latihan mandiri. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi AI secara proporsional agar tidak menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar mahasiswa [10].

Pada variabel tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT, diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,30% yang termasuk dalam kategori setuju. Hal ini menegaskan bahwa mahasiswa menilai penggunaan ChatGPT cukup berhasil dalam mendukung proses pembelajaran. Meskipun demikian, mahasiswa tetap memosisikan ChatGPT sebagai alat bantu atau pendamping belajar, bukan sebagai pengganti proses berpikir dan pemecahan masalah secara mandiri. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan AI dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh cara mahasiswa memosisikan teknologi tersebut sebagai pendukung, bukan pengganti proses belajar [21].

Hasil jawaban terbuka turut memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Sebagian besar responden menyatakan bahwa manfaat utama penggunaan ChatGPT adalah membantu proses belajar pemrograman dan penyelesaian masalah kode program. Selain itu, responden juga menyoroti aspek efisiensi waktu, kemudahan akses, kemudahan pencarian informasi, serta penyampaian materi dengan bahasa yang lebih mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa ChatGPT membantu mahasiswa dalam memahami materi

pemrograman melalui penyajian informasi yang mudah dipahami dan responsif terhadap kebutuhan belajar mahasiswa [4].

Terkait saran penggunaan, mahasiswa menekankan pentingnya menjaga keseimbangan dalam memanfaatkan ChatGPT. Sebagian responden menyarankan agar ChatGPT hanya digunakan sebagai alat bantu belajar, tetap mengedepankan pembelajaran mandiri, serta memverifikasi kembali informasi yang diperoleh dari ChatGPT dengan sumber lain. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya merasakan manfaat teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran akan potensi risiko ketergantungan.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara landasan teori, temuan empiris, dan hasil penelitian terdahulu terkait pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran pemrograman. ChatGPT dipersepsikan sebagai teknologi yang relatif mudah digunakan dan bermanfaat dalam mendukung penyelesaian tugas serta pemahaman materi. Namun demikian, mahasiswa tetap menunjukkan sikap kehati-hatian dengan menjaga kemandirian belajar dan tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi AI. Oleh karena itu, ChatGPT lebih tepat diposisikan sebagai pendamping belajar yang melengkapi proses pembelajaran konvensional, bukan sebagai pengganti peran dosen maupun upaya belajar mandiri mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, persepsi mahasiswa mengenai penggunaan ChatGPT menunjukkan bahwa ChatGPT dianggap mudah digunakan, bermanfaat dalam menyelesaikan tugas pemrograman, serta efektif sebagai pendamping belajar. Mahasiswa merasa ChatGPT mampu membantu memahami logika program, *debugging*, dan memberikan penjelasan ulang materi. Selain itu, ChatGPT dinilai dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar.

Persepsi mahasiswa juga menegaskan bahwa tingkat keberhasilan penggunaan ChatGPT berada pada kategori baik, sehingga ChatGPT dianggap efektif sebagai pendamping belajar dalam memperlancar pemahaman materi. Namun demikian, mahasiswa tetap menyadari adanya potensi ketergantungan, sehingga ChatGPT diposisikan sebagai alat bantu pendukung, bukan sebagai pengganti sumber belajar utama maupun kemampuan berpikir kritis.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Institut Widya Pratama Pekalongan, khususnya Fakultas Teknologi Informasi, atas dukungan, bimbingan, dan fasilitas yang disediakan selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing serta rekan-rekan mahasiswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini, sehingga penelitian mengenai Persepsi Penggunaan

ChatGPT sebagai Alat Bantu Belajar Mata Kuliah Pemrograman dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Yahya, Wahyudi, and A. Hidayat, "Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0," dalam *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 2021.
- [2] E. S. Eriana & A. Zein, *Artificial Intelligence (AI)*, Eureka Media Aksara, Purbalingga, p.106, 2023.
- [3] F. P. Siregar, S. Wahyudi, D. A. Chandra, and A. A. Dwiana, "ChatGPT dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: 10.23960/jpvti.
- [4] A. Supriyono, A. D. Lesmono, and T. Prihandono, "Dampak dan Tantangan Pemanfaatan ChatGPT dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan Literatur Sistematis," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 9, no. 2, 2024, doi: 10.24832/jpnk.v9i2.5214.
- [5] R. Darwas, R. Sepriana, R. Rahimullailly, N. Jalinus, A. Ambiyar, and G. Giatman, "Exploring the Influence of Programming Courses on University Students' Computational Thinking Skills," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 18, no. 2, pp. 883–898, Aug. 2025, doi: 10.24036/jtip.v18i2.977.
- [6] A. Putra dan S. Widodo, "Analisis Kesulitan Mahasiswa dalam Pembelajaran Pemrograman Dasar," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 112–120, 2022. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jtip>.
- [7] F. Tsabita and K. D. Dwivayani, "Persepsi Tenaga Honorer Terhadap Video Reels Instagram Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur pada Isu Penghapusan Tenaga Honorer (Studi Kasus pada Tenaga Honorer SMK Negeri 15 Samarinda)," *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 2023, no. 4, pp. 128–142, 2023, [Online]. Available: www.cnbcindonesia.com.
- [8] N. K. Pratiwi et al., "Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan ChatGPT: Peluang dan Tantangan bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Perguruan Tinggi," *Pendidikan Onoma*, vol. 10, no. 3, pp. 2727–2742, Jun. 2024. [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/onoma>
- [9] K. R. Nababan, "The Impact of Chinese Whisper Game and Vocabulary Mastery on Students'

- Speaking Skill,” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, vol. 14, no. 2, p. 137, 2022, doi: 10.26418/jvip.v14i2.54833.
- [10] T. Mairisiska and N. Qadariah, “Persepsi Mahasiswa FTIK IAIN Kerinci terhadap Penggunaan ChatGPT untuk Mendukung Pembelajaran di Era Digital,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 13, no. 2, pp. 107–124, Oct. 2023, doi: 10.23887/jurnal_tp.v13i2.2653.
- [11] H. N. K. Sari *et al.*, “Penggunaan Chat GPT dalam Pemrograman dan Coding Mahasiswa Ilmu Komputer UNNES,” *Jurnal Majemuk*, vol. 4, no. 2, pp. 332–339, Jun. 2025. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
- [12] H. Nufus, “Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STMIK Antar Bangsa,” *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, vol. 10, no. 1, pp. 28–31, Feb. 2024.
- [13] A. Permatasari dan S. Suhendi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film berbasis Aplikasi Web”, *j. inform. terpadu*, vol. 6, no. 1, hlm. 29–37, Mar 2020.
- [14] M. Asqia, H. Aditijawijaya, Y. Zulkarnain, A. Fadlila, and Z. Imaduddin, “Pengembangan Sistem Pengajuan Surat Berbasis GSuite Untuk Meningkatkan Kemudahan Akses Layanan Administrasi Akademik Untuk Mahasiswa,” *Teknika*, vol. 11, no. 3, pp. 197–207, Oct. 2022, doi: 10.34148/teknika.v11i3.547.
- [15] M. D. Pratama, R. Gustriansyah, dan E. Purnamasari, “Klasifikasi Penyakit Daun Pisang menggunakan Convolutional Neural Network (CNN)”, *j. teknologi terpadu*, vol. 10, no. 1, hlm. 1–6, Jul 2024.
- [16] I. P. Solihin, B. Triwahyono, M. B. Wibisono, dan S. Munir, “Rencana Strategis Transformasi Teknologi Informasi pada Industri Kelapa Sawit Menggunakan Framework Zachman”, *j. teknologi terpadu*, vol. 10, no. 2, hlm. 98–104, Des 2024, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt>
- [17] R. N. Amalia, R. S. Dianingati, and E. Annisaa', "Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi," *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, vol. 2, no. 1, pp. 9-15, May. 2022..
- [18] B. Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. DKI Jakarta: Guepedia, 2021.
- [19] M. Memon, "Purposive sampling in quantitative research: Approaches and applications," *J. Appl. Struct. Eq. Modeling*, vol. 6, no. 1, pp. 34-40, 2025.
- [20] D. Rahmawati, A. Suryanto, dan L. Hakim, “Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Pemrograman,” *Jurnal Sistem Informasi dan Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 45–54, 2023. [Online]. Tersedia: <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/sisfotek>
- [21] N. D. Septiyanti, M. I. Luthfi, M. Cinthya, and R. Abdillah, “Integrasi ChatGPT sebagai asisten virtual untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pemrograman web berbasis project-based learning,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 5, no. 10, pp. 3051–3063, Oct. 2025, doi: 10.52436/1.jpti.1373.
- [22] B. N. Islam, G. S. Sheikh, R. Fatima, and F. Alvi, “A Study of Difficulties of Students in Learning Programming,” *Journal of Education & Social Sciences*, vol. 7, no. 2, pp. 38–46, 2019, doi: 10.20547/jess0721907203.
- [23] J. F. Hair, W. C. Black, B. J. Babin, and R. E. Anderson, *Multivariate Data Analysis*, 8th ed. Boston, MA, USA: Cengage Learning, 2019.