

**PENGARUH PENGGUNAAN CHAT GPT TERHADAP  
PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI AKADEMIK  
MAHASISWA**

**Tesis**

**Oleh**

**M. KHAIRULLAH  
NPM 2426031025**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN CHAT GPT TERHADAP  
PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI AKADEMIK  
MAHASISWA**

**Oleh**

**M. KHAIRULLAH**

**Tesis**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
MAGISTER ILMU KOMUNIKASI  
Pada**

**Jurusan Magister Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN CHAT GPT TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA**

**Oleh**

**M.Khairullah**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, di kalangan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan informasi akademik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa serta seberapa besar pengaruh tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa di Kota Palembang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner kepada mahasiswa. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta regresi linier sederhana untuk menguji hubungan antar variabel. Variabel bebas adalah penggunaan ChatGPT, sedangkan variabel terikat adalah pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t$  hitung sebesar 19,332 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi ( $R$  Square) sebesar 0,792 atau 79,2% menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa, sedangkan sisanya sebesar 20,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa ChatGPT efektif membantu mahasiswa dalam mencari referensi, memahami materi, serta meningkatkan efisiensi dalam kegiatan akademik, meskipun penggunaannya tetap perlu dikontrol agar tidak menimbulkan ketergantungan.

**Kata kunci:** ChatGPT, kebutuhan informasi, mahasiswa

## **ABSTRACT**

### **The Effect of ChatGPT Usage on Meeting Students' Academic Information Needs**

**By**

**M Khairullah**

This research is motivated by the increasing use of artificial intelligence technology, specifically ChatGPT, among students to meet their academic information needs. The research question is whether ChatGPT usage influences the fulfillment of students' information needs and to what extent. The purpose of this study is to determine and analyze the effect of ChatGPT usage on meeting students' information needs in Palembang City.

This study uses a quantitative approach with a positivistic paradigm. The method used is a survey, with data collection techniques using questionnaires for students. Data analysis was conducted through validity, reliability, and normality tests, as well as simple linear regression to examine the relationship between variables. The independent variable is ChatGPT usage, while the dependent variable is the fulfillment of students' information needs.

The results indicate that ChatGPT usage has a positive and significant effect on the fulfillment of students' information needs. This is evidenced by the calculated t-value of 19.332 with a significance level of  $0.000 < 0.05$ , thus accepting the hypothesis. Furthermore, the coefficient of determination (R Square) of 0.792, or 79.2%, indicates that the use of ChatGPT significantly contributes to meeting students' information needs, while the remaining 20.8% is influenced by factors outside the study. This finding confirms that ChatGPT effectively helps students find references, understand material, and improve efficiency in academic activities, although its use still needs to be monitored to prevent dependency.

**Keywords: ChatGPT, Information Needs, Students**

Judul Tesis

**PENGARUH PENGGUNAAN  
CHAT GPT TERHADAP  
PEMENUHAN KEBUTUHAN  
INFORMASI AKADEMIK  
MAHASISWA**

Nama Mahasiswa

**M. Khairullah**

Nomor Pokok Mahasiswa

2426031025

Program Studi

Magister Ilmu Komunikasi

Fakultas

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

  
Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si  
NIP.197505222003122002

  
Dr. Nanda Utaridah, S.Sos., M.Si  
NIP.1975071520008122003

**2. Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi**

  
Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si  
NIP. 1973032320060420001

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua **Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si**

Sekretaris **Dr. Nanda Utaridah, S.Sos., M.Si**

Penguji Utama **Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si**

### 2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

**Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si**  
NIP. 19760821200032001

### 3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

**Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si**  
NIP. 1964032619890210001

**Tanggal Lulus Ujian Tesis: 20 Mei 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama M .Khairullah  
NPM 2426031025  
Program Studi Magister Ilmu Komunikasi  
Jurusan Ilmu Komunikasi  
Alamat Jl. Talang Kepuh, Gandus, Kec. Gandus, Kota  
Palembang, Sumatera Selatan 30149

Dengan ini menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa” adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuat oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 20 Mei 2026



M.Khairullah  
NPM 242603125

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama M.Khairullah, Lahir di Desa Tunggul Bute pada tanggal 12 Mei 2002, Anak kelima dari pasangan Bapak Samsudin dan Ibu Hermawati. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 10 Kota Agung pada tahun 2007 lalu melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Kota Agung pada tahun 2016 dan pada tahun 2016 -2019 penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Barokah Al-Haromain. Tahun 2019 sampai tahun 2022 penulis menyelesaikan Studi Sarjana Strata 1 di Universitas Islam raden Fatah Palembang dan menjadi lulusan tercepat dengan studi 2 tahun 11 Bulan dengan beasiswa dan pada tahun 2024 penulis melanjutkan kembali studi Strata II setelah 2 tahun bekerja ke Universitas Lampung dengan program studi Magister Ilmu Komunikasi.

## MOTTO

Hidup bukan tentang setinggi apa kau berdiri,  
tetapi seberapa luas manfaat yang kau beri.  
Sebab nama baik tak lahir dari pujian semata,  
melainkan dari kebaikan yang hidup di hati manusia.

*"Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu..."*

(Q.S. Al-Qashash Ayat 77)

*"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya."*  
(H.R. Ahmad, ath-Thabrani, dan Daruqutni).

*"Kita harus berarti untuk diri kita sendiri dulu sebelum kita menjadi orang yang berharga bagi orang lain."*

(Ralph Waldo Emerson)  
Dosen, Penyair, Dan Penulis Esai Amerika

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber doa, kekuatan, dan kasih sayang dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih juga kepada lima saudara saya yang senantiasa memberi dukungan, semangat, serta motivasi tanpa henti. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman yang selalu hadir memberikan bantuan, kebersamaan, dan dukungan selama perjalanan ini. Tidak lupa, rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada para dosen atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang begitu berharga, serta kepada almamater tercinta yang telah menjadi tempat belajar, bertumbuh, dan menempa diri hingga sampai pada titik ini.

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber doa, kekuatan, dan kasih sayang dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih juga kepada lima saudara saya yang senantiasa memberi dukungan, semangat, serta motivasi tanpa henti.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman yang selalu hadir memberikan bantuan, kebersamaan, dan dukungan selama perjalanan ini. Tidak lupa, rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada para dosen atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang begitu berharga, serta kepada almamater tercinta yang telah menjadi tempat belajar, bertumbuh, dan menempa diri hingga sampai pada titik ini.

## SANWACANA

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW sebagai suri tauladan sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Dengan rendah hati, penulis menyampaikan rasa hormat kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan saran atas penulisan karya ilmiah ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeila Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, mengingatkan untuk terus konsisten dan disiplin dalam perkuliahan.
6. Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si., selaku penguji utama yang memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan tesis.
7. Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penulisan tesis.
8. Dr. Nanda Utaridah, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing pendamping yang juga memberikan bimbingan dan saran dalam penulisan karya ilmiah.
9. Seluruh dosen dan staf Magister Ilmu Komunikasi Universitas Lampung

atas ilmu, dukungan, dan bantuan yang diberikan selama masa studi.

10. Ayahanda tercinta Samsudin dan Ibunda Hermawati, setiap tetes keringat dan untaian doa yang mengalir sepanjang perjalanan hidup, ada rindu dan doa yang tak pernah putus semoga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
11. Saudara/i ku Didi Efriansyah, Yulis Hidayah, Hendra Wijaya M.Kom, Dewi Kartika Sari, S.IP, Laili Asratun Nikma dan dua keponakan yang aku cintai Khalisa Adreana dan M. Gibran Atharazka yang selalu memberi cinta, semangat, motivasi dalam kehidupan sehingga bisa terus belajar dan berkarya dan menjalani dengan penuh rasa sabar dan tekun.
12. SPPG Sukomoro 3 yang selalu memberikan kesempatan untuk selalu belajar dan menuntut ilmu
13. Teman-teman yang senantiasa menemani dalam proses berpikir dan belajar
14. MIKOM 2024 yang menjadi ruang baru untuk saling mengenal dan saling bertukar ilmu dan pengalaman terutama Intan Cahya Wulan, Guntur Pamungkas, Diky Luqman dan Rahim Widiansyah, Ravi, Zaki, Sadam.
15. Untuk diri sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih untuk setiap air mata, perjuangan, dan doa yang tak pernah berhenti di setiap proses kehidupan. Tetaplah kuat menghadapi segala tantangan, sebab setiap langkah yang dilewati hari ini akan menjadi cerita indah di masa depan. Percayalah, Allah SWT selalu bersama hamba-Nya yang sabar, dan tidak ada usaha yang akan berakhir sia-sia.

16. Untuk semua pihak yang telah terlibat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, bantuan, motivasi, serta kebersamaan yang diberikan selama proses penyusunan tesis ini. Segala bentuk perhatian dan kebaikan yang diberikan menjadi kekuatan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan dengan limpahan rahmat, kesehatan, dan keberkahan.

Palembang , 20 Mei 2026

M. Khairullah

2426031025

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Kegunaan Penelitian .....	11
1.5 Kerangka Berfikir .....	11
1.6 Hipotesis Penelitian .....	16
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	18
2.2 Teori <i>Human Beyond Communication</i> .....	28
2.3 Teori Perilaku Teknologi (Technology Acceptance Model -TAM)....	33
2.4 Use and Gratification.....	36
2.4 Urgensi Artificial Intelegence Dalam Pendidikan.....	42
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Jenis penelitian .....	40
3.2 Populasi dan Sampel .....	49
3.3 Definisi konseptual dan Operasional.....	51
3.4 Rencana Pengukuran.....	54
3.5 Variabel Penelitian.....	55
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.7 Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Gambaran Umum.....	52
4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif Variabel.....	67
4.2 Hasil Penelitian .....	71
4.2.1 Uji Validitas.....	71

4.2.2 Uji Reabilitas.....	74
4.2.3 Uji Normalitas .....	75
4.2.4 Uji linieritas.....	77
4.2.5 Uji Heteroskedastisitas .....	78
4.2.6 Uji Regresi Linier Sederhana .....	80
4.2.7 Uji t (Menguji Pengaruh Parsial) .....	81
4.2.8 Koefisien Determinasi R Square .....	82
4.3 Pembahasan.....	84
4.3.1 Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa .....	84
4.3.2 Besar Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa .....	91
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 2.2 Domain Teori Beyond Human Machine Communication .....	22
Tabel 3.1 Indikator Variabel X .....	42
Tabel 3.2 Indikator Variabel Y .....	43
Tabel 3.3 Skala Likert .....	44
Tabel 4.1 Rekap Responden Berdasarkan Semester .....	53
Tabel 4.2 Rekap Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan .....	54
Tabel 4.3 Rekap Tujuan Penggunaan Chat .....	56
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif.....	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas .....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	60
Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas.....	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	64
Tabel 4.10 Hasil Uji T.....	66
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	67

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Hasil Prasurvei Jenis AI yang digunakan.....	8
Gambar 1.2 Hasil Prasurvei Kebutuhan informasi mahasiswa.....	9
Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran.....	15
Gambar 2.1 Subdomain Teori Komunikasi .....	22
Gambar 2.2 GAP dan Novelty Penelitian .....	34
Gambar 2.3 Potensi Pemanfaatan AI di Perguruan Tinggi.....	36
Gambar 4.1 Hasil Uji Heterokedastisitas .....	62

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi begitu pesat sehingga menghadirkan banyak teknologi baru dalam memenuhi kebutuhan manusia diberbagai bidang. Teknologi ini membawa kemudahan diberbagai sektor baik ekonomi, sosial, politik juga bagi Pendidikan. Salah satu bentuk teknologi baru saat ini adalah media baru. Media baru merupakan sebuah produk komunikasi yang menghubungkan antara komunikasi dan teknologi dan didampingi oleh komputer digital. Beberapa pengertian mengenai media baru yang relevan dengan penelitian ini oleh Croteau 1997, media baru diartikan bahwa bahwa media baru merupakan media yang muncul akibat aktivitas dan inovasi dari teknologi dalam bidang media, dengan ini media mampu berinteraksi dengan penggunaserta menyediakan respon, produk dan media secara beragam (Kurmia, 2005).

Saat ini banyak sekali media baru yang bisa digunakan sebagai komunikasi interpersonal baik melalui telepon maupun interaksi dimedia social.MC Quail (2000) memberikan klasifikasi pertama media baru sebagai media komunikasi interpersonal terdiri dari telepon, e-mail , handphone

sebagai alat komunikasi . kedua, media interaktif seperti komputer, video game, dan permainan online. Ketiga, media pencarian informasi atau mesin pencari. Keempat, media partisipasi kolektif seperti menggunakan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, pendapat, dan pengalaman, serta menggunakan komputer tidak hanya sebagai alat tetapi juga untuk membangkitkan kasih sayang dan respons emosional. Mc Quail juga menegaskan bahwa munculnya media baru membawa Masyarakat kekonsep masyarakat informasi bergantung pada sebagian besar sumber daya mereka untuk kegiatan informasi dan komunikasi, maknanya adalah Masyarakat saat ini adalah Masyarakat yang bergantung pada jaringan informasi dan komunikasi elektronik yang kompleks dan mengalokasikan sumber dayanya untuk kegiatan informasi dan komunikasi. Era Media Baru terdapat beberapa teknologi yang saat ini terus berkembang dan mampu menjadi teman berinteraksi yaitu Artificial Intelligence yang mampu memenuhi kebutuhan terutama bagi mahasiswa. Kehadiran AI tentunya mampu mempermudah dan menjadi Solusi yang tepat jika tidak mampu mengolah dan tidak menyalahgunakan serta menggunakan AI sesuai dengan porsinya.

Kecerdasan buatan (AI) merupakan bidang multidisipliner yang berfokus pada upaya mengotomatisasi berbagai aktivitas yang sebelumnya memerlukan kemampuan intelektual manusia. Kolaborasi antara manusia dan AI memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih objektif karena kurang dipengaruhi oleh nilai-nilai atau preferensi pribadi. Salah satu pencapaian terbaru dalam AI adalah pengembangan sistem yang dapat secara otomatis menyesuaikan konfigurasi perangkat keras sesuai dengan kebutuhan spesifik

pengguna (Wahyudi, 2023). Pada tahun 2025, tercatat adanya lonjakan signifikan dalam penggunaan kecerdasan buatan (AI) oleh siswa dibandingkan tahun sebelumnya. Hampir seluruh siswa, yakni sekitar 92%, telah memanfaatkan AI dalam berbagai bentuk, meningkat dari 66% pada tahun 2024. Selain itu, sekitar 88% siswa diketahui telah menggunakan teknologi Gen-AI untuk keperluan penilaian, naik dari 53% pada tahun sebelumnya. Pemanfaatan utama Gen-AI meliputi penjelasan konsep, peringkasan artikel, serta pemberian ide penelitian. Namun demikian, sekitar 18% siswa dilaporkan menggunakan teks hasil AI secara langsung dalam tugas yang mereka kerjakan (Freeman, 2025)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), terutama AI, memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. termasuk diantaranya proses penyusunan skripsi oleh mahasiswa. Penyusunan skripsi memerlukan akses yang luas terhadap informasi, baik berupa literatur, data, Serta berbagai sumber rujukan lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) di bidang pendidikan dalam beberapa tahun terakhir telah meluas ke berbagai negara maju dan menunjukkan perkembangan yang sangat cepat. Implementasi AI dalam konteks pendidikan pun telah terlihat di sejumlah negara. Misalnya, di Australia, sebuah Sistem Pembelajaran Cerdas telah dikembangkan untuk membantu mengatasi ketidakseimbangan antara jumlah pendidik dan siswa (Luckin et al., 2016). Namun, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang tepat dan terpercaya untuk mendukung penelitian mereka. Di sisi lain, AI menawarkan potensi besar untuk mengatasi

masalah ini dengan kemampuannya dalam memproses dan menganalisis data secara cepat dan efisien serta memberikan informasi secara cepat.

Penyebaran AI di kalangan siswa telah memicu peningkatan kasus plagiarisme, karena siswa dapat dengan mudah mengakses dan menyalin. Terlalu mengandalkan AI juga akan menimbulkan ketergantungan dan kurangnya pengembangan keterampilan. Ketergantungan pada AI dalam menyelesaikan tugas dapat mengurangi kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan menghambat kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Risiko ini juga menghambat pengembangan keterampilan potensi yang dimiliki seseorang (Lukman et al., 2024)

Dalam era digital yang semakin maju, kecerdasan buatan atau AI telah menjadi salah satu teknologi yang paling berkembang dan berpengaruh di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan AI dalam pendidikan dapat memiliki dampak signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. AI dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan dengan menyediakan konten yang disesuaikan dengan minat dan gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan kesenangan mereka dalam belajar. Selain itu, AI mampu merekomendasikan materi yang relevan berdasarkan minat dan pola belajar individu, yang meningkatkan keterlibatan siswa dengan studi mereka (Muchminiin et al., 2024). AI, yang melibatkan penggunaan algoritma untuk memproses data dan menghasilkan output yang berguna tanpa memerlukan intervensi manusia secara langsung, menawarkan kemudahan dan kecepatan baik dari segi waktu dan penggunaan juga termasuk didalamnya proses akademik seperti penyusunan skripsi. Di tingkat

perguruan tinggi, mahasiswa dihadapkan pada tantangan untuk mencari dan mengolah informasi yang relevan dengan topik penelitian mereka. Dalam konteks ini, pemanfaatan AI dapat mempercepat pencarian literatur, menyaring informasi yang relevan, serta menganalisis tren penelitian yang berkembang, namun harus tetap diperhatikan keakuratan data tersebut.

Di Amerika Serikat 93% siswa di seluruh Amerika Serikat telah menggunakan AI setidaknya sekali atau dua kali untuk keperluan sekolah, menurut laporan AI dalam Pendidikan 2025 dari Microsoft . Laporan tersebut mencatat bahwa penggunaan AI oleh siswa meningkat, dengan persentase siswa AS yang melaporkan bahwa mereka "sering" menggunakan AI untuk keperluan sekolah meningkat sebesar 26%, dibandingkan tahun 2024 (Fathepure, n.d.). Sedangkan di India Hampir separuh mahasiswa yang disurvei di perguruan tinggi Delhi menggunakan perangkat Kecerdasan Buatan beberapa kali seminggu dengan 23% dan melaporkan penggunaan setiap hari dan 21% menggunakannya beberapa kali sebulan. AI paling sering digunakan untuk penelitian, dengan 84% mengatakan mereka mengandalkan AI untuk tujuan akademis, diikuti oleh menulis sebesar 76% dan mempelajari mata pelajaran kompleks sebesar 68%.(Gohain, n.d.)

Di Indonesia penelitian ini pernah dilakukan di Universitas Sebelas Maret menunjukkan bahwa Dari 61 responden, ditemukan bahwa ChatGPT menjadi alat AI paling dominan dengan tingkat penggunaan 44%, diikuti oleh Google Gemini, Perplexity AI, Poe AI, dan Microsoft CoPilot. Faktor yang paling memengaruhi adopsi AI adalah persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) dan kegunaan (PU), serta kualitas informasi (IQ) dan sistem (SYQ).

Penggunaan AI paling banyak dipengaruhi oleh persepsi bahwa teknologi tersebut mudah digunakan, berguna, dan menyajikan informasi yang akurat. Sumber utama pengetahuan AI berasal dari internet (66%) dan komunitas belajar online (31%). Namun, beberapa faktor seperti kualitas layanan dan niat penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan aktual. Studi ini juga menyoroti pentingnya pendekatan experiential learning untuk mendorong pemanfaatan AI dalam konteks akademik (Ninghardjanti dkk, 2025)

Subbidang ilmu komputer yang disebut AI berfokus pada menciptakan kecerdasan buatan yang memiliki pemikiran dan perilaku mirip manusia. AI dapat digunakan dalam pendidikan untuk mempengaruhi moral dan karakter siswa, meningkatkan ketajaman mental mereka, dan memberikan wawasan baru kepada mereka (Wahyudi, 2023) Teknologi ini menawarkan berbagai keuntungan, penggunaan AI dalam proses pencarian informasi skripsi di kalangan mahasiswa belum sepenuhnya optimal. Banyak faktor yang mempengaruhi, mulai dari pemahaman mahasiswa tentang cara kerja AI hingga keterbatasan akses terhadap teknologi yang diperlukan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa terbiasa dengan penggunaan teknologi, mereka masih cenderung mengandalkan metode pencarian manual atau kurang memanfaatkan sistem berbasis AI secara maksimal dalam pencarian literatur.

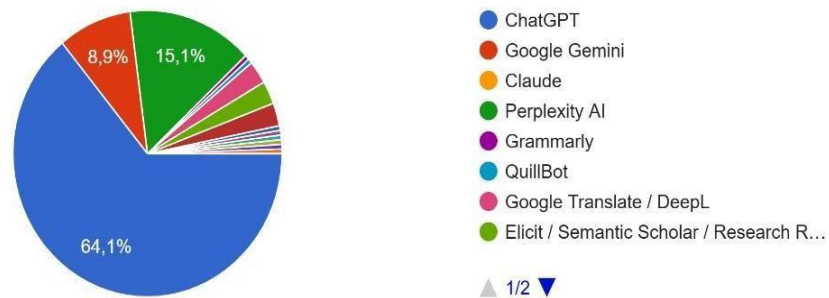
Di Kota Palembang, sebagai salah satu pusat pendidikan tinggi di wilayah Sumatera Selatan, adopsi teknologi AI oleh kalangan mahasiswa menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Fenomena ini tidak terlepas

dari semakin mudahnya akses terhadap jaringan internet, ketersediaan perangkat digital, serta meningkatnya eksposur terhadap platform berbasis AI seperti ChatGPT, Grammarly, dan aplikasi pembantu akademik lainnya. Penggunaan AI dalam konteks ini dimanfaatkan mahasiswa untuk beragam keperluan, mulai dari pencarian referensi ilmiah, penyusunan tugas akademik, hingga pengembangan kemampuan menulis dan analisis. Dalam penelitian Nurlayli 2024, didapatkan bahwa 384 mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Palembang (2024) menjadi responden dalam penelitian UTAUT-3, menunjukkan rata-rata respon variabel (expectancy, habit, innovativeness, behavioural intention) semua  $> 3$  (skala Likert), yang berarti mayoritas mahasiswa setuju bahwa ChatGPT bermanfaat, mudah diakses, dan telah menjadi kebiasaan mereka dalam belajar (Nurlayli Indah Sari, 2024). Selain itu pada Universitas Sriwijaya didapatkan data mahasiswa yang diidentifikasi sebagai pengguna Chat GPT paling sering khususnya kelas 2024, dengan total 92 responden. Hasil uji hipotesis menunjukkan  $t$  hitung  $10,01 > t$  tabel  $1,986$ , dengan koefisien determinasi  $99,99\%$ , yang menjelaskan bahwa penggunaan Chat GPT berpengaruh signifikan terhadap integritas akademik. Oleh karena itu, perlu dilakukan supervisi dan edukasi terkait etika penggunaan Chat GPT agar penggunaannya dapat berjalan tanpa mengorbankan nilai-nilai kejujuran akademik (Febriyanti, Eka Putri And FH, 2024).

Peningkatan penggunaan AI oleh mahasiswa juga menghadirkan sejumlah problematika yang perlu ditelaah secara kritis. Salah satu isu utama yang muncul adalah sejauh mana teknologi kecerdasan buatan tersebut dapat

terpenuhinya kebutuhan mahasiswa secara efektif, valid, dan dapat dipertanggung jawabkan. Kekhawatiran ini didasarkan pada potensi ketergantungan terhadap mesin, risiko penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, serta berkurangnya kemampuan berpikir kritis dan mandiri. menilai pengaruh nyata dari penggunaan AI terhadap kualitas pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan mahasiswa, khususnya dalam lingkungan pendidikan tinggi di Kota Palembang.

Jenis Artificial Intelligence yang digunakan  
192 jawaban



**Gambar 1.1. Hasil prasurvei Jenis AI yang digunakan**

Sumber: Diolah peneliti

Prasurvei yang dilakukan peneliti pada 6 September 2025 terhadap 192 mahasiswa Universitas Sriwijaya menunjukkan bahwa penggunaan Artificial Intelligence, khususnya ChatGPT, telah menjadi bagian penting dalam aktivitas akademik mahasiswa. Hasil prasurvei memperlihatkan bahwa mayoritas responden menjadikan ChatGPT sebagai platform AI yang paling dominan digunakan, disusul oleh Perplexity dan Google Gemini, yang menandakan preferensi mahasiswa terhadap layanan AI yang cepat, mudah diakses, dan mampu memberikan informasi komprehensif. Selain itu, sebagian besar mahasiswa menggunakan AI untuk kebutuhan akademik seperti mencari referensi, meringkas materi, serta menulis tugas, sehingga

mengindikasikan bahwa AI telah berperan signifikan dalam pemenuhan kebutuhan informasi akademik mereka. Temuan awal ini menguatkan dugaan penelitian bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan (TAM), serta tahapan perilaku informasi mahasiswa (Wilson), menjadi faktor penting yang mendorong intensitas penggunaan AI di lingkungan UNSRI.



**Gambar 1.2. Jenis Kebutuhan Informasi yang dicari mahasiswa**  
Sumber: Diolah peneliti

Kemudian dalam prasurvei tersebut juga jenis penggunaan Artificial Intelligence yang paling dominan untuk kebutuhan akademik adalah aktivitas “mencari referensi” seperti jurnal, teori, dan literatur, dengan persentase terbesar yaitu 60,4%, menandakan bahwa mahasiswa memanfaatkan AI terutama sebagai sumber pencarian informasi ilmiah. Aktivitas kedua yang cukup signifikan adalah meringkas artikel atau materi kuliah (13%), diikuti pembuatan tugas akademik seperti esai dan laporan (10,9%), sedangkan penggunaan lainnya seperti penerjemahan, pembuatan presentasi, pengecekan tata bahasa, brainstorming, dan bertanya pendapat menunjukkan proporsi yang lebih kecil namun tetap menggambarkan fungsi AI yang beragam dalam mendukung proses belajar. Secara keseluruhan, data ini memperkuat dugaan

bahwa AI telah menjadi alat strategis dalam pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa, terutama pada tahap pencarian dan pengolahan informasi sebagaimana dijelaskan dalam teori perilaku informasi Wilson dan persepsi kegunaan dalam TAM.

Dengan mengkaji penggunaan Chat GPT dalam pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa, penelitian ini nantinya diharapkan bisa memberikan kontribusi penting dalam pengembangan dari segi metode riset yang lebih efektif di lingkungan akademik serta membuka wawasan baru bagi kajian Ilmu komunikasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah penggunaan Chat GPT berpengaruh signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa?
2. Seberapa besar kontribusi penggunaan Chat GPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis pengaruh signifikan penggunaan Chat GPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa
2. Untuk menganalisis besar kontribusi penggunaan Chat GPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Pada dasarnya setiap penelitian yang dilakukan memiliki kegunaan dan manfaat bagi lingkup keilmuan. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan memperluas dan menambah kajian dalam ranah keilmuan bagi peneliti serta mahasiswa terkait pengaruh antara AI terhadap pemenuhan kebutuhan informasi.
2. Secara Akademis, Penelitian ini dapat memperkaya referensi penelitian serta karya ilmiah sehingga dapat menjadi sumber bacaan yang berkualitas bagi seluruh mahasiswa Universitas Lampung, Khususnya di Ruang Lingkup Magister Ilmu Komunikasi
3. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan kepada pembaca serta menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan terkait pengaruh penggunaan AI dalam memenuhi kebutuhan informasi.

#### **1.5 Kerangka Berfikir**

Kecerdasan buatan (AI) merupakan ilmu tentang bagaimana membangun suatu system computer yang menunjukkan kecerdasan seperti Kecerdasan manusia (Millinton dan Funge 2009) . AI merupakan area penelitian yang dinamis dalam topik riset ilmu komunikasi. AI mempunyai banyak keunggulan sehingga banyak digunakan sebagai alat referensi dan mencari informasi dan mencari sumber Pustaka, menjadi wadah bertukar fikiran serta mengembangkan ide.

Kemajuan teknologi saat ini telah melahirkan inovasi bernama AI yang

menarik perhatian banyak kalangan. AI atau kecerdasan buatan adalah konsep di mana mesin atau perangkat elektronik dibekali kemampuan untuk menjalankan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti asisten virtual, alat analisis data, hingga sistemprediksi yang kompleks, yang semuanya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dan bahkan menggantikannya dalam beberapa aspek. Kehadiran AI menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup. Meski demikian, manfaat tersebut juga disertai tantangan serius, khususnya dalam hal etika, privasi, dan keamanan, yang harus menjadi perhatian dalam implementasinya (Maulana et al., 2024). Perkembangan teknologi Generative AI (Gen-AI) yang semakin pesat telah membawa perubahan disruptif dalam dunia pendidikan tinggi. Kemampuan Gen-AI dalam menghasilkan berbagai bentuk konten kreatif, seperti teks, gambar, suara, dan video, memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran sekaligus membuka peluang inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (TIM Penyusun, 2024).

Sebagai kemungkinan mahasiswa menggunakan AI untuk membantu menemukan referensi dan sumber bacaan, serta mendukung dalam memberikan ide-ide penulisan, membantu penulisan dan penyusunan presentasi, mendapatkan latihan belajar, membantu memberikan pemahaman terhadap pembelajaran yang sulit namun tetap menerapkan kode etik mahasiswa dan penulisan karya ilmiah. AI merupakan teknologi yang dikembangkan untuk menirukan proses berpikir manusia. Teknologi ini

bekerja melalui sistem yang terintegrasi pada berbagai perangkat, seperti robot, dan tidak bersumber dari kecerdasan alami yang dimiliki manusia. Tingkat kecerdasan yang dimiliki AI berbeda-beda, tergantung pada fungsi dan tujuan penggunaannya (Nugroho et al., 2025).

Penerapan AI pada aspek pendidikan berpengaruh besar terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa. Teknologi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, karena konten yang disajikan dapat disesuaikan dengan preferensi dan gaya belajar masing-masing individu. AI juga dapat merekomendasikan materi yang relevan berdasarkan minat dan pola belajar mahasiswa, sehingga mendorong ketertarikan yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran. Selain itu, AI mendukung keterlibatan aktif melalui platform digital yang memungkinkan kolaborasi dan diskusi, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dalam hal kedisiplinan belajar, AI bisa membantu menyusun jadwal belajar yang teratur, mengingatkan tenggat waktu tugas, dan menyediakan sumber belajar yang dibutuhkan. (Muchminin et al., 2024) Beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh mahasiswa antara lain, Quilbot, Chat GPT, Semantic Scholar, Deepl, Humata AI, Scite AI, HIX Translate, ChatDOC, Explain Paper, Elicit.org, Consensus AI, Spinbot, ChatPDF, Claude AI, Connected Papers, Bing Translator, Perplexity AI, Grammarly, ProWritingAid, Gemini AI, Chat Bing, Aizy AI, Papago, Any Summary, SciSpace, Writeful AI, Research Rabbit, Paperpal, Google Translate, dan OpenRead. Alat-alat ini menawarkan berbagai fungsi mulai dari penerjemahan, peringkasan, penulisan akademik, pencarian literatur, hingga analisis dokumen ilmiah, yang secara signifikan

dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam proses pembelajaran serta penelitian (Nugroho et al., 2025)

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dapat diukur secara objektif melalui variabel-variabel yang dapat diuji secara empiris. Paradigma tersebut menekankan adanya hubungan kausal antara variabel independen (penggunaan Chat GPT) dengan variabel dependen (pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa). Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk menguji sejauh mana penggunaan teknologi kecerdasan buatan berpengaruh terhadap cara mahasiswa mencari dan memenuhi kebutuhan informasinya.

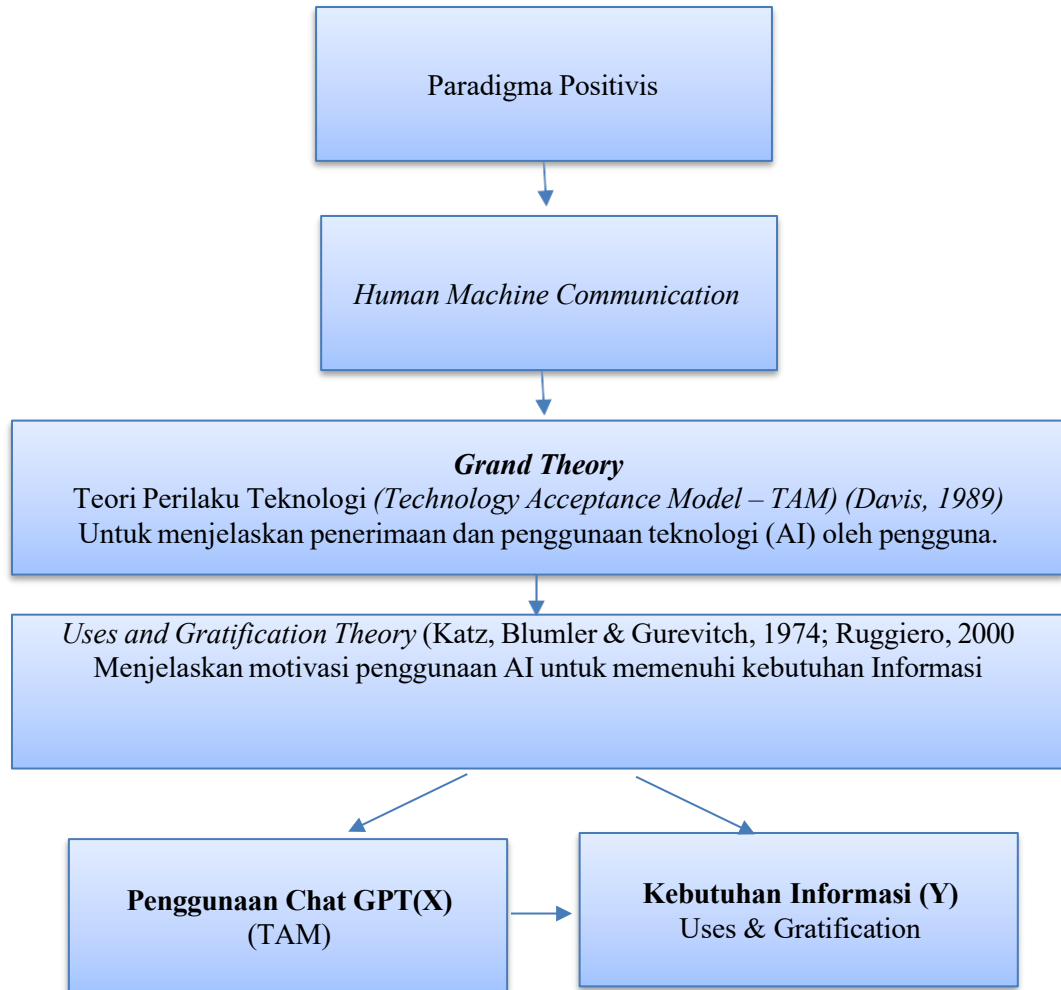
Sebagai landasan teoritis, penelitian ini menggunakan pendekatan Human Machine Communication (HMC). Dalam konteks komunikasi modern, manusia tidak hanya berinteraksi dengan sesama manusia, tetapi juga dengan mesin cerdas yang mampu berkomunikasi secara adaptif. Teknologi berbasis AI menjadi medium komunikasi baru yang memungkinkan mahasiswa memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi dengan cara yang lebih efisien. Dengan demikian, AI berperan sebagai entitas komunikatif dalam proses pertukaran informasi antara manusia dan teknologi.

Pertama, penelitian ini didasari oleh Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Teori ini merupakan apply dari teori pada variabel dependen mengenai bagaimana persepsi individu terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) suatu teknologi akan memengaruhi sikap serta niat

mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Dalam penelitian ini, TAM digunakan untuk menjelaskan bagaimana mahasiswa menerima dan menggunakan teknologi AI sebagai bagian dari aktivitas pencarian dan pengolahan informasi.

Kedua, apply teori pada variabel independen (Y) penelitian ini mengacu pada *Uses and Gratification Theory* yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974) dan dikembangkan oleh Ruggiero (2000). Teori ini menekankan bahwa individu secara aktif menggunakan media atau teknologi berdasarkan kebutuhan tertentu serta mencari kepuasan dari penggunaannya. Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut menjelaskan motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan AI untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasinya, baik yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (emosi), sosial, maupun pelepasan ketegangan.

Kerangka berfikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.3. Kerangka pemikiran**

Hubungan antar teori dalam penelitian ini bersifat hierarkis. Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan aspek perilaku penggunaan teknologi (AI). *Uses and Gratification Theory* menjelaskan motivasi dan tujuan penggunaan.

Sumber: Diolah peneliti

## 1.6 Hipotesis Penelitian

Menurut Nyoman Dantes (2012), hipotesis merupakan dugaan atau asumsi yang perlu diuji melalui data maupun fakta yang diperoleh dari hasil penelitian. Sementara itu, menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban

sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis disebut bersifat sementara karena jawaban yang diberikan masih didasarkan pada teori yang relevan dan belum dibuktikan melalui pengujian empiris (Sugiyono, 2012).

H1 : Penggunaan Chat GPT (X) berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa di Kota Palembang (Y)

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan chat gpt terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan berjudul pengaruh penggunaan Chat GPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa tidak lepas dari riset dan penelitian terdahulu sebagai bahan kajian dan perbandingan sehingga hasil penelitian tidak terlepas dari topik penelitian. Adapun penelitian terdahulu tersebut dijelaskan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 2.1 Penelitian terdahulu**

NO	Keterangan	
1	Peneliti	Naila, Ishmatun and Atmoko, Adi and Dewi, Radeni Sukma and Kusumajanti, Wahyu
	Jenis Karya Ilmiah	At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2023
	Judul penelitian	Pengaruh AI Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers
	Tujuan penelitian	mengeksplorasi pengaruh alat bantu kecerdasan buatan/AI tools (AI) dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa berdasarkan teori Rogers
	Teori yang digunakan	Teori Roger
	Metode Penelitian	Kualitatif Studi Kasus
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI tools dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui ketersediaan informasi yang lebih mudah diakses serta pemenuhan kebutuhan pembelajaran yang dipersonalisasi bagi setiap siswa

	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian pada jurnal ini memberikan pemahaman dan penjelasan tentang pengaruh AI dalam dunia pendidikan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
	Perbedaan penelitian	Penelitian ini dilakukan secara kualitatif sehingga diperlukan pengukuran secara langsung mengenai pengaruh dan besar pengaruh tersebut juga diperlukan riset yang lebih mendalam tidak hanya dengan satu objek
	Peneliti	Muhammad Yassir dan Saharuna
	Jenis Karya Ilmiah	Jambura Journal of Educational Management, 2024
	Judul penelitian	Pengaruh AI (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas
	Tujuan penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh AI (AI) terhadap hasil belajar mahasiswa yang dimediasi oleh motivasi belajar dan kreativitas dalam mata kuliah Pemodelan dan Simulasi di Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia
	Teori yang digunakan	Teknik analisis jalur Path analisis
	Metode Penelitian	Kuantitatif ekspos facto (ex post facto)
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Artificial Intelligence (AI) berpengaruh signifikan secara langsung terhadap motivasi belajar, kreativitas dan hasil belajar, (2) Artificial Intelligence berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh Motivasi belajar, dan (3) AI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh kreativitas.
	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian pada jurnal ini memberikan pemahaman dan penjelasan tentang pengaruh AI yang dimediasi dengan motivasi dan kreatifitas pada mahasiswa Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia dan relevan dengan penelitian ini
	Perbedaan penelitian	Penelitian ini dilakukan dengan satu objek tanpa melibatkan objek lain yang dapat dijadikan perbandingan pengukuran diperlukan riset yang lebih mendalam tidak hanya dengan satu objek sehingga dapat mengetahui objek mana yang besar dipengaruhi oleh Artificial Intelligence
	Keterangan	
3	Peneliti	Ratna Amalia, Suhertina, Dahliani, Yola Asmayana
	Jenis Karya Ilmiah	Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2025

	Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan AI Terhadap Berfikir Kritis Mahasiswa
	Tujuan penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh AI terhadap keterampilan berpikir kritis mahasiswa.
	Metode Penelitian	Studi Literatur
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun AI mampu memperkaya proses pembelajaran serta mendukung pengambilan keputusan berbasis data, mahasiswa tetap memerlukan perhatian khusus agar tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi tersebut dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penerapan AI dalam pendidikan perlu diimbangi dengan pengembangan metode pembelajaran yang dapat mendorong mahasiswa untuk terus melatih kemampuan analitis dan reflektif mereka.
	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian pada jurnal ini memberikan pemahaman dan penjelasan tentang pengaruh AI terhadap kemampuan berpikir kritis pada mahasiswa
	Perbedaan penelitian	Penelitian ini dilakukan dengan metode literatur sehingga hasil yang didapatkan hanya dari literatur dan kajian pustaka tidak diukur secara kuantitatif sedangkan penelitian ini mengukur pengaruh dan besar pengaruh dengan metode kuantitatif untuk mengukur Pengaruh AI terhadap kebutuhan mahasiswa.
	Keterangan	
4	Peneliti	Mica Siar Meiriza, Graciela Br Sembiring, Melody Sitorus, Vidia Wardana, Nur Sakinah
	Jenis Karya Ilmiah	AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation 2024
	Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan AI terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus pada Generasi Z
	Tujuan penelitian	untuk menganalisis pengaruh penggunaan AI terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa generasi Z, dengan studi kasus pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan (UNIMED)
	Teori yang digunakan	Model regresi linear sederhana secara implisit memakai teori motivasi belajar
	Metode Penelitian	Kuantitatif

	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan linear antara penggunaan AI dan minat belajar mahasiswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan AI, maka minat belajar mahasiswa juga cenderung mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan AI secara konsisten berkaitan dengan meningkatnya motivasi, pemahaman materi, serta ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan. Oleh sebab itu, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan teknologi AI dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan minat belajar di lingkungan pendidikan tinggi.
	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian ini memberikan gambaran bagi peneliti tentang pengaruh AI bagi mahasiswa dengan Generasi Z sebagai Objeknya yang tentu relevan dengan penelitian ini
	Perbedaan penelitian	Penelitian ini tentunya berfokus pada penggunaan AI pada mahasiswa Gen Z, juga dan tidak disebutkan secara jelas indikator dari teori apa yang digunakan sedangkan dalam penelitian ini akan dilakukan pengukuran secara mendalam dengan indikator teori yang relevan sehingga menghasilkan data yang objektif.
5	Peneliti	Yosi Amelia Putri , Novi Trisnawati
	Jenis Karya Ilmiah	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
	Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan Chat GPT, Regulasi Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Self Efficacy Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran
	Tujuan penelitian	mengkaji pengaruh penggunaan <i>Chat GPT</i> , regulasi diri, dan dukungan sosial teman sebaya terhadap <i>self efficacy</i> mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran.
	Teori yang digunakan	UTAUT
	Metode Penelitian	Kuantitatif

	Hasil Penelitian	Empat poin utama: Pertama, penggunaan Chat GPT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan diri siswa; kedua, pengaruh regulasi diri juga positif dan signifikan terhadap kemampuan diri siswa; dan ketiga, pengaruh dukungan sosial teman sebaya dan regulasi diri secara bersamaan juga positif dan signifikan terhadap kemampuan diri siswa. Dengan demikian, ada empat poin utama: penggunaan Chat GPT, regulasi diri, dan dukungan sosial teman sebaya secara bersamaan memiliki pengaruh
	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai penggunaan teknologi Artificial Intelligence, khususnya ChatGPT, dalam dunia pendidikan tinggi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT, regulasi diri, dan dukungan sosial teman sebaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap self efficacy mahasiswa. Selain itu, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa faktor teknologi dan lingkungan sosial sama-sama berperan dalam meningkatkan keyakinan diri mahasiswa dalam proses pembelajaran.
	Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus variabel dan objek kajian. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap self efficacy mahasiswa dengan variabel tambahan regulasi diri dan dukungan sosial teman sebaya pada mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa dengan menggunakan pendekatan teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Uses and Gratification Theory pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana ChatGPT dimanfaatkan sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa.
6	Peneliti	Ishmatun Naila, Adi Atmoko, Radeni Sukma Indra Dewi, Wahyu Kusumajanti
	Jenis Karya Ilmiah	Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
	Judul penelitian	Pengaruh Artificial Intelligence Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers
	Tujuan penelitian	untuk mengeksplorasi pengaruh alat bantu kecerdasan buatan/ <i>artificial Intelligence tools</i> (AI) dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa berdasarkan teori Rogers.

	Teori yang digunakan	teori Rogers
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Hasil Penelitian	AI <i>tools</i> dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik karena ketersediaan informasi dan kebutuhan yang dipersonalisasi bagi tiap siswa
	Kontribusi pada Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi dalam kajian pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam dunia pendidikan, khususnya terkait pengaruh AI tools terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AI tools mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyediaan informasi yang cepat, interaktif, dan dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini memperkuat teori Rogers mengenai pembelajaran yang berpusat pada siswa ( <i>student centered learning</i> ), di mana teknologi AI dapat mendukung minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
	Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus penelitian, teori, metode, dan objek penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh AI tools terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan teori Rogers dan pendekatan kualitatif studi kasus. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta integrasi teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Uses and Gratification Theory.
7	Peneliti	Nasution, A. C., Jefri Anto Simanungkalit, Mutiara, Erniati, Eva Nopia Harahap, Fitri Amanda, ... Ribka Simanullang.
	Jenis Karya Ilmiah	Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
	Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Chat Gpt Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 1 Angkola Timur
	Tujuan penelitian	untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi ChetGPT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Angkola Timur.
	Teori yang digunakan	-
	Metode Penelitian	Kuantitatif

	Hasil Penelitian	<p>Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan ChetGPT; nilai pra-tes rata-rata sebesar 68,5 meningkat menjadi 84 pada tes pasca. Menurut uji normalitas, data berdistribusi normal. Selain itu, analisis uji t menemukan nilai signifikansi dua-tailed sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari perawatan yang diberikan. Selain itu, analisis korelasi antara nilai pra-tes dan pasca-tes menemukan koefisien korelasi sebesar 0,568 dengan signifikansi 0,043. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan ChetGPT sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar serta memiliki efek positif pada hasil belajar mereka. Akibatnya, guru harus memanfaatkan teknologi seperti ChetGPT selama proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam.</p>
	Kontribusi pada Penelitian	<p>Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence, khususnya ChatGPT, sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Sistem Digital. Selain itu, penelitian ini memperkuat pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan interaktif.</p>
	Perbedaan penelitian	<p>Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus penelitian, objek penelitian, serta variabel yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada mata pelajaran Sistem Digital. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa dengan menggunakan pendekatan teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Uses and Gratification Theory. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya dan lebih menekankan pada pemanfaatan ChatGPT sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa dibandingkan sebagai media peningkatan hasil belajar.</p>
8	Peneliti	Adelia Enhit Saputri, Happy Prasetyawati

Jenis Karya Ilmiah	Jurnal Inovasi dan Humaniora
Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan Chat GPT Terhadap Efisiensi Komunikasi Pada Karyawan PT Modern Abadi
Tujuan penelitian	menginvestigasi pengaruh penggunaan Chat GPT terhadap efisiensi komunikasi karyawan di PT Modern Abadi
Teori yang digunakan	Teori Efisiensi Komunikasi
Metode Penelitian	Kuantitatif
Hasil Penelitian	Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung (11,180) lebih besar dari t tabel (2,011) dan koefisien determinasi sebesar 72,3%, mengindikasikan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Chat GPT (Variabel X) terhadap Efisiensi Komunikasi (Variabel Y) pada Karyawan di PT Modern Abadi. T
Kontribusi pada Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence, khususnya ChatGPT, dalam meningkatkan efisiensi komunikasi internal di lingkungan perusahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap efisiensi komunikasi karyawan, sehingga memperkuat peran teknologi AI sebagai media komunikasi digital yang mampu mempercepat penyampaian informasi, meningkatkan responsivitas, serta mendukung efektivitas komunikasi organisasi di era bisnis modern.
Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus kajian, objek penelitian, serta variabel yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap efisiensi komunikasi karyawan di PT Modern Abadi dalam konteks komunikasi organisasi dan bisnis. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa dengan menggunakan pendekatan teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Uses and Gratification Theory. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya dan lebih menekankan pada pemanfaatan ChatGPT sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa.

Sumber : Diolah peneliti

Penelitian terdahulu merupakan elemen penting dalam penelitian dan pengembangan penelitian terdahulu memberikan pendahuluan yang memfasilitasi, validitas dan orisinalitas dan kedalaman analisis penelitian terbaru. Dalam penelitian ini penelitian terdahulu menjadi acuan, perbandingan, dan sumber inspirasi.

Terdapat beberapa perbedaan baik dari objek media yang diteliti, metode penelitian, teori, variabel, partisipan dan sampel, pendekatan dan pola analisis serta fokus dan konteks penelitian yang dapat dilihat pada gambar fishbone yang divisualisasi menggunakan Chat GPT dengan prompter *Buatkan infografis akademik profesional berbentuk fishbone diagram (Ishikawa) dengan tema "Fishbone Analisis Akar Penyebab Masalah Pengaruh Penggunaan Chat GPT terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa". Gunakan desain modern warna biru-putih dengan elemen visual akademik yang rapi dan formal. Tampilkan identitas riset: Judul Riset "Pengaruh Penggunaan Chat GPT terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa", Nama Peneliti "M. Khairullah", lokasi penelitian "Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya", tahun 2026. Di bagian tengah buat tulang ikan utama menuju masalah inti: "Belum optimalnya pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa meskipun Chat GPT semakin banyak digunakan". Pecah menjadi 8 faktor utama: Teknologi & Akses, Pengguna (Mahasiswa), Informasi, Proses/Metode, Konten Akademik, Lingkungan, Kebijakan & Regulasi, serta Evaluasi & Umpan Balik, masing-masing berisi poin penyebab spesifik.*

Tambahkan panel analisis TAM di sisi kanan meliputi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual System Use*. Tambahkan juga panel *Uses & Gratifications* meliputi kebutuhan kognitif, afektif, integratif sosial, dan pelepasan ketegangan. Di bagian bawah tampilkan analisis mendalam, implikasi masalah, solusi strategis, tujuan riset, dan hubungan variabel penelitian secara visual. Gunakan tata letak simetris, ikon akademik modern, tipografi jelas, dan gaya infografis ilmiah berkualitas tinggi agar hasil konsisten ketika prompt digunakan ulang. Berikut gambar yang didapatkan



Gambar. 2.1 Fishbone Penelitian terdahulu

Penelitian ini akan membahas mengenai Penggunaan Chat GPT dalam memenuhi Kebutuhan dengan beberapa dimensi yang diukur melalui beberapa indikator yang berbeda atau tidak terdapat pada penelitian sebelumnya dengan subjek penelitian mahasiswa Universitas Sriwijaya Jurusan Ilmu Komunikasi.

## 2.2 Teori *Human Beyond Communication*

Teori komunikasi secara umum mengacu pada domain bagaimana teori itu dibentuk, para teorisasi membagi domain teori ilmu komunikasi berdasarkan elemen yang ada antara lain, komunikator, pesan, media dan komunikan, dan efek (Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel & G., 2021) juga dapat dilihat melalui proses komunikasi yang terjadi atau komunikasi yang meliputi komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, serta komunikasi massa (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, 2019) munculnya domain teori ini bersumber dari pemikiran faucalt tentang paradigma humanisme yang mengalami kemunduran (Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel & G., 2021)

Pemahaman *Human Beyond Communication* memberikan pemahaman lebih detail mengenai makna berkomunikasi. Saat ini manusia tidak hanya berinteraksi dengan manusia tetapi juga berkomunikasi dengan mesin. Hal ini sesuai dengan empat subdomain *Beyond Human Communication* yang dikutip dalam (Utari et al., 2024); (Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel & G., 2021) antara lain:

### 1. Komunikasi antar manusia dan alam

komunikasi ini bukan dalam arti literal tetapi interpretatif dan simbolik misalnya banjir, tanah longsor merupakan bentuk komunikasi manusia dan alam memberi pesan bahwa adanya kerusakan yang diakibatkan oleh kurangnya penjagaan manusia terhadap lingkungan seperti penebangan pohon dan tidak dilakukan reboisasi.

2. Komunikasi antar manusia dan benda

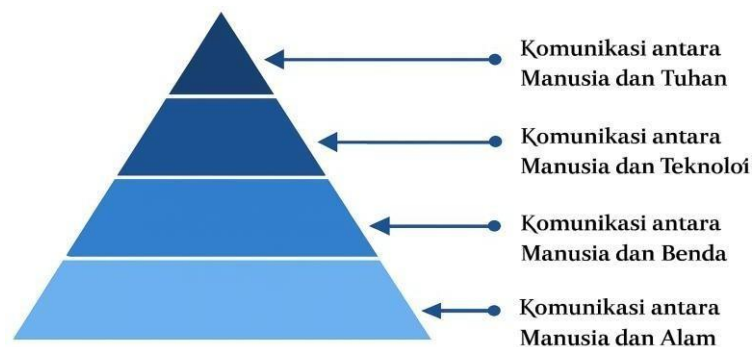
Komunikasi antar manusia dan benda juga ditfsirkan bukan dalam arti literal. Komunikasi ini seperti lampu lalu lintas, memberikan pesan yang dapat diingat dan dimaknai semua orang , lampu merah berhenti, lampu hijau jalan dan lampu kuning bersiap.

3. Komunikasi antar manusia dan teknologi.

Komunikasi ini melibatkan sistem yang berbasis teknologi misalkan mahasiswa mencari informasi melalui AI (Chat GPT, Gemini dll) yang dapat memberikan umpan balik berdasarkan perintah manusia.

4. Komunikasi manusia dan tuhan

Komunikasi ini bersifat spiritual yang dapaat dilakukan manusia dengan cara berdoa, ibadah dan meditasi yang percaya bahwa semua aktivitas dapat dilihat dan diberikan koensekuensi oleh tuhan.



**Gambar 2.1 Subdomain teori komunikasi**

Sumber: Littlejhon :2021

Dalam buku *Theories of Human Communication* cetakan ke-12 tahun 2021 Littlejhon menambahkan Artificial Intelegence dalam teori *beyond human communication* yaitu dari subdomain komunikasi manusia dengan teknologi atau mesin yang juga relevan dengan kajian (Guzman & Lewis, 2020) yang disebut

dengan *communicative artificial intelligence*. Perubahan komunikasi ini tidak hanya merubah model yang mempertimbangkan dimensi fungsional, operasional dan bentuk dari Artificial Intelligence.

**Tabel. 2.2 Ruang Lingkup Teori *Human Machine Communication***

<b>Topic Addressed</b>	<b>Theory</b>	<b>Author(s)</b>	<b>Brief Summary</b>
<i>Communication between Humans and Nature</i>	<i>Naturalizing Culture</i>	<i>Donal Carbaugh</i>	<i>Nature and culture mutually shape each other. EARTH provides an account by which humans can speak to and about nature and to listen to nature speak for itself.</i>
	<i>Othering of Nature</i>	<i>Tema Milstein &amp; José Castro-Sotomayor</i>	<i>Traditional humanized perspective sustains perpetual human dominance over nature; humans need to adopt an ecological identity, recognizing nature's inherent and non-human cultural attributes.</i>
	<i>Reimagining Humankind</i>	<i>Carrie Packwood Freeman</i>	<i>Humanistic linguistics terminology maintains three destructive binaries: human–animal, similarity–difference, and nature–culture, thus keeping humans from embracing their humankind.</i>
<i>Communication</i>	<i>System of Objects</i>	<i>Jean Baudrillard</i>	<i>There is no longer a direct</i>

<i>between Humans and Object</i>			<i>connection between an object's intended function and meaning.</i>
<b>Topic Addressed</b>	<b>Theory</b>	<b>Author(s)</b>	<b>Brief Summary</b>
	<i>Actor Network Theory</i>	<i>Michael Callon, Bruno Latour, John Law, James Taylor, Elizabeth Van Every, François Cooren</i>	<i>Networks of people, objects, policies, and structures emerge in interaction and agency is not the property of any single person, but the collective agency created by the network.</i>
	<i>Semiotics of Outspoken Objects</i>	<i>Stephanie Pena Alves</i>	<i>Object-oriented communication involves a human gesture, a dominant object whose meaning is activated by interaction, and underlying cultural myths that are called up by and give meaning to the interaction.</i>
	<i>Media Equation</i>	<i>Byron Reeves &amp; Clifford Nash</i>	<i>People react to media the same way they do to other people, using scripts borrowed from first-hand interpersonal interaction.</i>
<i>Communication between Humans and Machine</i>	<i>Communicative AI</i>	<i>Andrea L. Guzman</i>	<i>There are two technologies to communicate with rather than to communicate through: robots and AI. When communication technology</i>

			<i>enables existing communication models, these models need to take into account the changed functional, relational, and physical dimensions of AI.</i>
<b>Topic Addressed</b>	<b>Theory</b>	<b>Author(s)</b>	<b>Brief Summary</b>
	<i>Structural Model of Virtual Identity</i>	<i>Peter Nagy and Bernadett Koles</i>	<i>The construction of virtual identity relies on narrative, scripting, virtual intimacy, voice, individual and global levels, with implications for identity construction in the physical world.</i>
<i>Communication between Humans and the Divine</i>	<i>Prayer as Rhetoric</i>	<i>William Fitzgerald</i>	<i>Rhetoric of prayer is about self and text, and agency from Burke's pentad as well as the sacred.</i>
	<i>Relational Prayer</i>	<i>E. James Baesler</i>	<i>Relational Prayer dialectically explains the process of prayer as spiritual communication, creating a two-way relationship between humans and God.</i>

	<i>Direct Divine Communication</i>	<i>J. E. Sigler</i>	<i>Direct Divine Communication can be an intercept or a sustained experience that the recipient interprets as a direct message from God; it can range from internal to experiences of ecstasy.</i>
--	------------------------------------	---------------------	--

Sumber : (Guzman & Lewis, 2020) dalam Littlejhon etc 2021

### 2.3 Teori Perilaku Teknologi (Technology Acceptance Model -TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori yang digunakan untuk memahami penerimaan pengguna terhadap teknologi. Model ini diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 sebagai adaptasi dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang fokus memodelkan penerimaan pengguna teknologi. TAM menjelaskan hubungan sebab-akibat antara keyakinan pengguna—yaitu persepsi mengenai manfaat (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) suatu sistem informasi dengan perilaku, kebutuhan, dan penggunaan sistem tersebut. Model ini bertujuan untuk memperkirakan dan menjelaskan bagaimana pengguna menerima serta mengadopsi teknologi berdasarkan bagaimana mereka menilai kegunaan dan kemudahan teknologi tersebut. Persepsi pengguna terhadap kedua aspek ini kemudian mempengaruhi minat dan niat mereka untuk menggunakan teknologi informasi.

Ada lima karakteristik dalam penerimaan teknologi yaitu:

1. Keuntungan *relatif/relative advantage* (teknologi menawarkan perbaikan).
2. Kesesuaian/*compatibility* (konsisten dengan praktek sosial dan norma yang ada pada pemakai teknologi).

3. *Complexity* (kemudahan untuk menggunakan atau mempelajari teknologi).
4. *Trialability* (kesempatan untuk melakukan inovasi sebelum menggunakan teknologi itu)
5. *Observability* (keuntungan teknologi bisa dilihat secara jelas)

Model Technology Acceptance Model (TAM) menyatakan bahwa tingkat penerimaan penggunaan teknologi informasi dipengaruhi oleh empat konstruk utama, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap terhadap penggunaan sistem (*attitude toward using*), dan niat untuk menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*). Model ini selanjutnya dimodifikasi untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan Ai dalam memenuhi kebutuhan informasi. Dengan kata lain, model TAM yang telah dimodifikasi tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan antara konstruk-konstruk tersebut dan pengaruhnya terhadap minat pengguna dalam menerima dan menggunakan Artificial Intelligence dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Model Technology Acceptance Model (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis (1989) merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yang secara khusus dirancang untuk menjelaskan dan memprediksi tingkat penerimaan pengguna (*user acceptance*) terhadap teknologi. Seiring perkembangannya, model ini mengalami berbagai penyempurnaan oleh sejumlah peneliti, seperti Szajna (1994), Igbaria et al. (1995), serta Venkatesh dan Davis (2000) sebagaimana dikutip dalam Jogiyanto (2007).

Salah satu bentuk modifikasi terhadap TAM dilakukan oleh Venkatesh, yang menambahkan variabel trust (kepercayaan) sehingga melahirkan model Trust-

Enhanced Technology Acceptance Model. Model ini meneliti hubungan antara variabel-variabel utama dalam TAM dengan dimensi kepercayaan. Modifikasi lain dikembangkan oleh Lui dan Jamieson dalam Jogiyanto (2007) melalui model Trust and Risk in Technology Acceptance Model (TRITAM), yang mengintegrasikan variabel kepercayaan dan risiko bersama dengan variabel-variabel dalam TAM.

Berbagai penelitian selanjutnya telah dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi komputer. Di antara model-model yang banyak digunakan dalam literatur dan penelitian di bidang teknologi informasi adalah TRA, *Theory of Planned Behavior* (TPB), serta TAM yang dikembangkan oleh Davis et al. dalam Jogiyanto (2007). Model TAM ini dianggap sebagai salah satu pendekatan teoritis yang paling berpengaruh dan banyak diaplikasikan dalam studi mengenai penerimaan teknologi.

Menurut Davis (1989), penerimaan teknologi ditentukan oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan). Dalam penelitian ini, *perceived usefulness* dapat diartikan sebagai sejauh mana mahasiswa menilai bahwa penggunaan AI seperti ChatGPT, Google Gemini, atau Copilot dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi mereka dalam memperoleh informasi akademik. Sementara itu, *perceived ease of use* merujuk pada sejauh mana mahasiswa merasa bahwa teknologi AI mudah dipahami dan dioperasikan tanpa membutuhkan usaha yang besar.

Sejumlah penelitian terdahulu yang mengadopsi atau memodifikasi TAM, seperti Trust-Enhanced TAM (Venkatesh, 2000) dan TRITAM (Lui & Jamieson dalam Jogiyanto, 2007), menambahkan variabel trust (kepercayaan) dan risk (risiko) untuk menyesuaikan dengan konteks digital modern. Dalam penelitian

mengenai AI, aspek kepercayaan terhadap keakuratan dan etika penggunaan AI, serta risiko kesalahan informasi menjadi dimensi yang relevan untuk diintegrasikan.

Dengan demikian, dalam penelitian ini TAM digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel-variabel sebagai berikut:

1. *Perceived Usefulness (PU)* dalam penelitian ini untuk melihat sejauh mana AI membantu mahasiswa menemukan, memahami, dan mengelola informasi akademik.
2. *Perceived Ease of Use (PEOU)* untuk mengukur sejauh mana AI mudah digunakan untuk mencari dan mengelola data.
3. *Trust (Kepercayaan)* untuk melihat keyakinan mahasiswa terhadap reliabilitas dan objektivitas hasil yang diberikan AI.
4. *Behavioral Intention (Niat Penggunaan)* kecenderungan mahasiswa untuk terus menggunakan AI dalam aktivitas akademik.
5. *User Satisfaction (Kepuasan Pengguna)* tingkat kepuasan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan informasinya melalui AI.

#### **2.4 Use and Gratification**

Dalam buku Morissan (2015), dijelaskan bahwa sejarah lahirnya teori Uses and Gratification berawal dari pemikiran tiga tokoh, yaitu Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Pada tahun 1974, mereka berpendapat bahwa individu yang menggunakan media sosial didorong oleh motif tertentu yang berasal dari faktor sosial maupun psikologis. Dorongan tersebut muncul karena adanya kebutuhan yang ingin dipenuhi. Dalam penggunaannya, masyarakat umumnya tidak terlalu memperhatikan bentuk

media yang digunakan, melainkan lebih berfokus pada manfaat atau fungsi media tersebut. Pemikiran inilah yang kemudian melatarbelakangi munculnya teori Uses and Gratification, yaitu untuk menjelaskan berbagai alasan individu dalam memilih dan menggunakan media tertentu. (Morissan;2015). Awal mulanya teori ini berusaha mencari “gratification” untuk mendorong seseorang dalam memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial. Teori ini menekankan bahwa pengguna aktif menggunakan media sesuai kebutuhannya. Teori ini berkembang pada tahun 1994 dan 1940. Dimana saat itu banyak peneliti tertarik dalam media. Salah satunya adalah membaca koran. Bahkan konsep ini sudah diterapkan di Negara Non Barat. Teori U&G memiliki beberapa asumsi dasar, yaitu pertama, audiens dianggap sebagai aktor yang aktif dan rasional dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka. Kedua, audiens memiliki kontrol penuh atas bagaimana mereka mengkonsumsi media, serta dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan tertentu, seperti mencari informasi atau rekreasi. Ketiga, media tidak memiliki efek langsung yang seragam pada semua orang; efek media tergantung pada cara audiens menggunakan dan menginterpretasikan pesan yang diterima. Keempat, media berfungsi untuk memenuhi berbagai kebutuhan sosial dan psikologis audiens, yang dapat berupa kebutuhan informasi, hiburan, identitas sosial, atau hubungan sosial. Asumsi- asumsi ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya pasif menerima pengaruh dari media, tetapi aktif dalam proses konsumsi dan interpretasi media .

Teori Uses and Gratification memiliki beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan pemikirannya. Dalam teori ini, audiens dipandang sebagai

individu yang aktif dan secara sadar menggunakan media untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media dilakukan berdasarkan kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh masing-masing individu, sehingga keputusan dalam menghubungkan kebutuhan dengan media sepenuhnya berada pada pengguna. Selain itu, media tidak dianggap sebagai satu-satunya sumber pemenuhan kebutuhan, melainkan harus bersaing dengan berbagai sumber lain yang juga mampu memberikan kepuasan bagi audiens. Teori ini juga beranggapan bahwa individu memiliki kesadaran terhadap alasan dan motif penggunaan media yang mereka lakukan, sehingga mereka mampu memberikan informasi yang relevan dan akurat dalam proses penelitian mengenai penggunaan media.

Penilaian dan interpretasi mengenai hubungan antara kebutuhan audiens dengan media atau konten tertentu harus dilakukan secara hati-hati dan bersifat terbuka tanpa kesimpulan yang tidak jelas. Teori Uses and Gratifications menjelaskan bahwa khalayak media merupakan individu yang aktif dalam menggunakan media, sehingga mereka mampu memilih dan menyaring pesan yang sesuai dengan kebutuhan yang dimiliki. Pemanfaatan media oleh audiens dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan informasi tertentu. Dalam proses tersebut, penggunaan media didorong oleh motif-motif tertentu yang dimiliki masing-masing individu. Fokus utama teori ini terletak pada anggapan bahwa pemilihan media dilakukan berdasarkan tingkat kepuasan, kebutuhan, keinginan, maupun motif audiens. Oleh karena itu, media massa tidak dipandang memiliki kekuatan mutlak dalam mempengaruhi khalayak secara pasif. Teori ini menekankan bahwa

audiens berperan sebagai pihak yang aktif dan selektif dalam menentukan media yang digunakan, disertai dengan motif tertentu serta pengalaman kepuasan yang diperoleh dari penggunaan media tersebut.

Audiensi memiliki sejumlah alasan dan berusaha mencapai tujuan tertentu ketika menggunakan media. McQuali (1972) mengemukakan 4 Alasan mengapa audiens menggunakan media, antara lain;

- a. pengalihan( diversion) audiens akan menggunakan media ketika membutuhkan hiburan sebagai tetmpat pengalihan perhatian dan rutinitas ketika lelah dan ketika ada masalah
- b. hubungan personal, audiens akan menggunakan media sebagai teman, baik bercerita dan mengungkapkan perasaan dalam keseharian
- c. identitas personal, sebagian audiens menggunakan media untuk memperkuat nilai-nilai individu.
- d. Pengawasan (surveillance), yaitu media berisi informasi dan bagaimana media membantu individu dalam mendapatkan sesuatu. Misal, orang menggunakan AI untuk membantunya memahami materi dengan (Morissan;2015) .

Menurut McQuail(1987:72) dalam buku Teori komunikasi massa suatu pengantar ada empat kategori motif dalam menggunakan media, sebagai berikut :

1. Motif informasi :
  - a. Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat , masyarakat dan dunia.
  - b. Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat

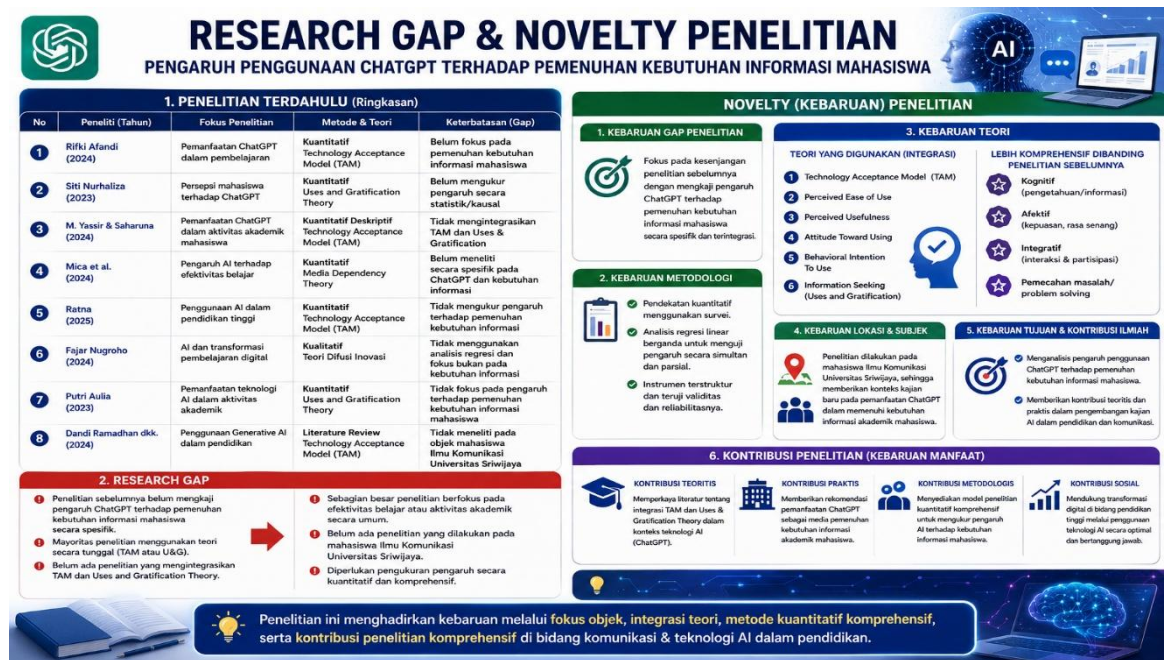
dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.

- c. Belajar, Pendidikan diri sendiri.
  - d. Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum.
  - e. Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan.
2. Motif identitas Pribadi :
    - a. Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri
    - b. Mengidentifikasikan diri dengan nilai-nilai lain (dalam media)
    - c. Menemukan model perilaku
    - d. Menemukan penunjang nilai-nilai pribadi.
  3. Motif integrasi dan interaksi sosial:
    - a. Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial,
    - b. Membantu menjalankan peran sosial
    - c. Memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain; empati sosial
  4. Motif hiburan :
    - a. Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan
    - b. Penyaluran emosi
    - c. Mengisi waktu

Dengan demikian, teori ini menempatkan audiens sebagai individu yang memiliki kontrol atas pilihan mereka dalam menggunakan media, sehingga motivasi dan kebutuhan informasi audiens menjadi fokus utama dalam memahami perilaku penggunaan media.

Resear GAP dan Novelty pada penelitian ini dapat digambarkan melalui visualisasi dari Chat GPT dengan Prompter *“Buat infografis akademik profesional ukuran landscape 16:9 bertema futuristik Artificial Intelligence*

dengan dominasi warna biru, putih, dan hijau, berjudul “Research Gap & Novelty Penelitian: Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Akademik Mahasiswa”, menggunakan background teknologi AI seperti circuit digital, hologram, neural network, chatbot interface, dan elemen teknologi pendidikan. Layout dibagi dua bagian yaitu Research Gap dan Novelty Penelitian. Bagian Research Gap menampilkan ringkasan penelitian terdahulu tentang AI dalam pendidikan, persepsi penggunaan teknologi, efektivitas pembelajaran digital, dan akses informasi akademik, serta menunjukkan gap penelitian bahwa masih sedikit penelitian yang mengkaji pengaruh langsung ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa dengan pendekatan kuantitatif dan integrasi teori TAM serta Uses and Gratification. Bagian Novelty menampilkan kebaruan objek penelitian yang fokus pada penggunaan ChatGPT sebagai AI pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa, integrasi teori Technology Acceptance Model dan Uses & Gratification Theory, pendekatan kuantitatif dengan regresi linear sederhana, konteks mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya, serta kontribusi teoritis dan akademik. Gunakan desain clean academic infographic, modern scientific poster, premium, futuristik, HD, elegan, dengan ikon AI, mahasiswa, chatbot, grafik statistik, dan teknologi digital” dibuat dan diakses pada tanggal 20 Mei 2026 dengan hasil visual sebagai berikut.



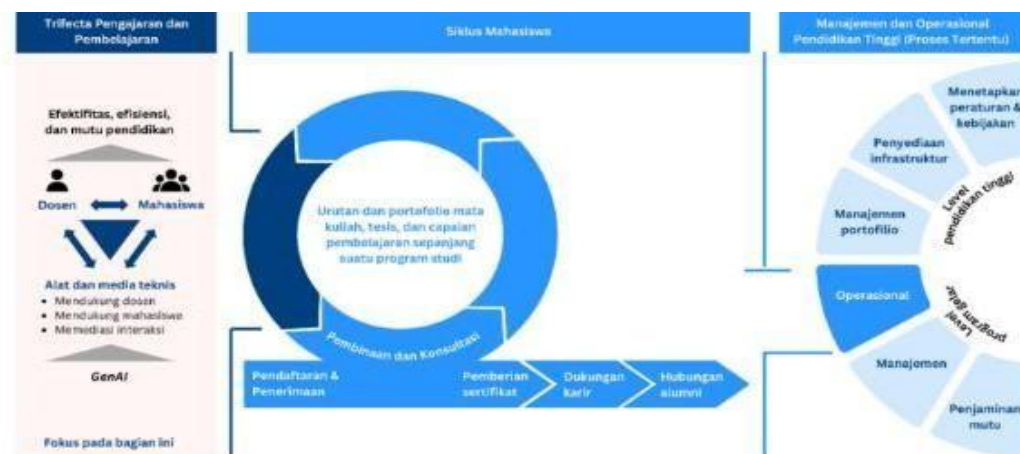
Gambar 2.2 Research GAP dan Novelty penelitian

## 2.4 Urgensi Artificial Intelligence Dalam Pendidikan

Kecerdasan buatan (AI) merupakan ilmu tentang bagaimana membangun suatu system computer yang menunjukkan kecerdasan seperti Kecerdasan manusia (Millinton dan Funge 2009) . AI merupakan area penelitian yang dinamis dalam topik riset ilmu komunikasi. AI mempunyai banyak keunggulan sehingga banyak digunakan sebagai alat referensi dan mencari informasi dan mencari sumber Pustaka, menjadi wadah bertukar pikiran serta mengembangkan ide.

Kemajuan teknologi saat ini telah melahirkan inovasi bernama AI (AI) yang menarik perhatian banyak kalangan. AI atau kecerdasan buatan adalah konsep di mana mesin atau perangkat elektronik dibekali kemampuan untuk menjalankan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi ini hadir dalam berbagai bentuk, seperti asisten virtual, alat analisis

data, hingga sistem prediksi yang kompleks, yang semuanya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dan bahkan menggantikannya dalam beberapa aspek. Kehadiran AI menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup. Meski demikian, manfaat tersebut juga disertai tantangan serius, khususnya dalam hal etika, privasi, dan keamanan, yang harus menjadi perhatian dalam implementasinya (Maulana et al., 2024).



**Gambar 2.3. Potensi pemanfaatan AI diperguruan tinggi**

**Sumber : (TIM Penyusun, 2024)**

Teknologi AI semakin berkembang pesat dan membawa disrupti besar pada dunia pendidikan tinggi. Kemampuan GenAI untuk menghasilkan konten kreatif seperti teks, gambar, suara dan video mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membuka peluang inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran (TIM Penyusun, 2024). Beberapa kemungkinan mahasiswa menggunakan AI untuk membantu menemukan referensi dan sumber literatur, serta mendukung dalam menghasilkan ide-ide

penulisan., membantu penulisan dan penyusunan presentasi, mendapatkan latihan belajar, membantu memberikan pemahaman terhadap pembelajaran yang sulit namun tetap menerapkan kode etik mahasiswa dan penulisan karya ilmiah. AI merupakan teknologi yang dikembangkan untuk menirukan cara berpikir manusia. Teknologi tersebut bekerja melalui sistem yang tertanam pada berbagai perangkat, seperti robot, dan tidak berasal dari kecerdasan alami yang dimiliki manusia. Tingkat kecerdasan yang dimiliki AI berbeda-beda, tergantung pada fungsi dan tujuan penggunaannya (Nugroho et al., 2025).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan AI memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan pengetahuan serta memperluas akses mahasiswa terhadap sumber informasi. Kehadiran teknologi ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan karena materi yang diberikan mampu disesuaikan dengan preferensi serta gaya belajar masing-masing individu. Selain itu, AI mampu merekomendasikan bahan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan pola belajar mahasiswa sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar. Di samping itu, teknologi AI juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa melalui platform digital yang mendukung kolaborasi, diskusi, serta pemberian umpan balik secara langsung.

Dalam hal kedisiplinan belajar, AI bisa membantu menyusun jadwal belajar yang teratur, mengingatkan tenggat waktu tugas, dan menyediakan sumber belajar yang dibutuhkan. (Muhammad Amirul Muchminiin et al., 2024) Beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh mahasiswa antara lain,

Quilbot, Chat GPT, Semantic Scholar, Deepl, Humata AI, Scite AI, HIX Translate, ChatDOC, Explain Paper, Elicit.org, Consensus AI, Spinbot, ChatPDF, Claude AI, Connected Papers, Bing Translator, Perplexity AI, Grammarly, ProWritingAid, Gemini AI, Chat Bing, Aizzy AI, Papago, Any Summary, SciSpace, Writeful AI, Research Rabbit, Paperpal, Google Translate, dan OpenRead. Alat-alat ini menawarkan berbagai fungsi mulai dari penerjemahan, peringkasan, penulisan akademik, pencarian literatur, hingga analisis dokumen ilmiah, yang secara signifikan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas dalam proses pembelajaran serta penelitian (Nugroho et al., 2025)

Etika Penggunaan AI dalam pendidikan diatur dalam Buku Panduan Penggunaan AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi Universitas harus menetapkan penggunaan Gen-AI yang bertanggung jawab dan etis. Kebijakan akademik perguruan tinggi harus mempertimbangkan penggunaan AI dalam pembelajaran.

Kebijakan yang berkaitan dengan pemanfaatan GenAI dalam pembelajaran harus menjadi bagian integral dari kebijakan akademik yang berlaku. Perguruan tinggi harus meninjau kembali dan memperbarui kebijakan akademiknya untuk memfasilitasi pemahaman dosen dan mahasiswa tentang implikasi pemanfaatan AI. Dosen harus memberikan aturan yang jelas tentang hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam pemanfaatan AI di dalam kelas, dan mahasiswa harus aktif berkonsultasi dengan dosen.

Beberapa etika yang perlu diperhatikan antara lain

1. Integritas akademik
2. Keamanan dan keselamatan dalam pemanfaatan AI
3. Kesetaraan, Transparansi Dan Akutabilitas
4. Dampak lingkungan

Aspek etika yang berhubungan dengan penggunaan kecerdasan buatan bidang akademik dan pendidikan harus dipertimbangkan dengan cermat. AI tidak boleh digunakan sebagai pengganti penuh untuk kemampuan berpikir kritis dan kemandirian intelektual siswa; sebaliknya, itu harus digunakan sebagai alat bantu yang mendukung proses menulis dan belajar. Dalam dunia akademik, prinsip utama adalah kejujuran ilmiah. Akibatnya, penggunaan AI dalam pencarian informasi, penyusunan naskah, dan analisis data harus disertai dengan transparansi dan pengakuan yang jelas. Kurangnya pengawasan etis dalam penggunaan AI dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti terjadinya plagiarisme, penyebaran informasi yang tidak akurat, serta meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan melakukan analisis menjadi berkurang.

Perlindungan data dan privasi adalah bagian penting dari etika penggunaan AI. Banyak sistem AI berbasis internet dapat mengakses, menyimpan, dan memproses data pengguna, sehingga lembaga pendidikan harus memastikan bahwa teknologi ini tidak akan melanggar hak privasi siswa dan pengajar. UNESCO (2021) dan Komite Eropa telah membuat pedoman etika untuk penggunaan kecerdasan buatan yang menekankan

transparansi, keadilan, akuntabilitas, dan non-diskriminasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan untuk membuat kebijakan yang beretika tentang penggunaan AI untuk memastikan bahwa teknologi ini digunakan untuk meningkatkan nilai-nilai akademik daripada menurunkannya.

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Creswell, penelitian kuantitatif adalah suatu metode yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam proses pengumpulan serta analisis data dengan memanfaatkan data numerik untuk memperoleh informasi yang valid dan reliabel mengenai fenomena atau permasalahan tertentu (Creswell, 2019). Metode kuantitatif merupakan Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data berbentuk numerik sebagai sumber utama dalam proses penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis melalui teknik statistik untuk menghasilkan informasi ilmiah terkait fenomena yang diteliti. Metode ini menekankan pada pengukuran yang bersifat objektif, penggunaan instrumen pengumpulan data yang terstruktur, serta analisis statistik untuk membuktikan hipotesis dan memahami suatu gejala secara ilmiah.

Penelitian kuantitatif sering digunakan untuk mempelajari hubungan antar variabel, mengukur frekuensi, atau mengidentifikasi pola dalam populasi tertentu (Waruwu et al., 2025). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan regresi yaitu suatu pendekatan terhadap pengaruh data yang satu

terhadap data yang lainnya atau pendekatan yang memiliki hubungan fungsional antara variabel- variabel. Regresi adalah alat yang berfungsi untuk membantu memperkirakan nilai suatu variabel yang tidak diketahui dari satu atau beberapa variabel yang tidak diketahui (Sugiyono, 2019).

### **3.2 Populasi dan Sampel**

#### **1) Populasi**

Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah seluruh subjek penelitian yang berada dalam cakupan wilayah penelitian. Populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang mencakup objek maupun subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan.

Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Program Studi Komunikasi Universitas Sriwijaya yang sesuai dengan karakteristik responden penelitian. Pemilihan program studi ini didasarkan pada pertimbangan kesesuaian topik penelitian yang berkaitan dengan media dan teknologi komunikasi, serta aksesibilitas peneliti dalam proses pengambilan data. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data yang lebih spesifik, fokus, dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian.

#### **2) Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa atau mendekati karakteristik populasi secara keseluruhan, sehingga dapat digunakan untuk mewakili objek yang akan

diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik random sampling karena jumlah populasi yang cukup besar, sehingga penggunaan sampel dianggap lebih efisien. Teknik random sampling merupakan metode penentuan sampel yang dilakukan secara acak, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Berdasarkan data administratif jumlah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya tahun 2025 Jumlah mahasiswa 1289.

Penentuan sampel menggunakan rumus Cochran karena proporsi mahasiswa yang menggunakan Chat GPT tidak diketahui secara pasti. Populasi yang ada termasuk dalam *infinite population* (tidak terhingga atau tidak diketahui proporsi secara jelas) Penggunaan Chat GPT bersifat selektif dan dipengaruhi oleh penerimaan teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam Uses and Gratifications Theory dan Technology Acceptance Model, sehingga tidak seluruh populasi dapat diasumsikan sebagai pengguna.

Dalam penelitian ini diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan peneliti dengan rumus 6.1 Cochran 1977 (Sugiyono:2024):

$$n_0 = \frac{Z^2 pq}{e^2}$$

Ket:

$N_0$ = jumlah sampel awal yang diperlukan

$Z$ = nilai tingkat kepercayaan (*confidence level*)

$p$ = peluang benar atau proporsi keberhasilan

$q$ = peluang salah ( $1-p$ )

$e$ = batas kesalahan (*margin of error* atau *sampling error*) 10%

Maka diperoleh:

$$n_0 = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n_0 = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,01}$$

$$n_0 = \frac{0,9604}{0,01}$$

$$n_0 = 96,04$$

Dalam penelitian ini diketahui sampel mahasiswa dengan margin of eror 10 % adalah 96 Orang.

### 3.3 Definisi konseptual dan Operasional

#### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah komponen penelitian yang berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai karakteristik dari objek atau permasalahan yang diteliti. Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka definisi konseptual pada masing-masing variabel dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a. Penggunaan Chat GPT

Secara konseptual, Penggunaan Chat GPT adalah tingkat pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan yang mampu memproses data, menganalisis informasi, serta memberikan rekomendasi atau jawaban secara otomatis untuk mendukung aktivitas mahasiswa dan kebutuhan informasi mahasiswa.

b. Pemenuhan kebutuhan informasi akademik

Secara konseptual, Pemenuhan Kebutuhan Informasi adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan mahasiswa akan informasi yang relevan, akurat, cepat, dan dapat diandalkan guna menunjang kegiatan akademik, penelitian, dan pengembangan pengetahuan. Kebutuhan informasi mencakup informasi ilmiah, teknis, maupun umum yang berkaitan dengan bidang studi atau minat akademik mahasiswa.

## 2. Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu satu variabel independen berupa penggunaan artificial intelligence dan satu variabel dependen berupa pemenuhan kebutuhan informasi.

a. Penggunaan Chat GPT (Variabel X)

Proses pemanfaatan teknologi Chat GPT AI oleh mahasiswa untuk mengakses, mengolah, dan memperoleh informasi sesuai kebutuhan akademik maupun non-akademik. Dengan indikator dari teori Uses and Gratification Theory (Katz, Blumler & Gurevitch, 1974; Ruggiero, 2000) sebagai berikut

Tabel 3.1 Struktur Operasional Variabel X

Variabel	Dimensi	Indikator	Teori
Penggunaan AI Chat Gpt (X)	Perceived Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Menurut Jogiyanto (2007), kemudahan penggunaan (ease of use) diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat dilakukan dengan mudah dan tidak memerlukan banyak usaha (Jam'an, 2020).	Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)
	Perceived Usefulness (Kegunaan)	Menurut Jogiyanto (2007), perceived usefulness atau persepsi kegunaan merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi mampu meningkatkan efektivitas serta kinerja dalam pekerjaannya (Jam'an, 2020).	Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)
	Attitude Toward Using (Sikap Pengguna)	Menurut Fred Davis (1989), sikap terhadap penggunaan (attitude toward using) merupakan bentuk perasaan positif maupun negatif yang dimiliki seseorang terhadap suatu perilaku yang akan dilakukan (Jam'an, 2020).	Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)
	Behavioral Intention to Use (Niat Menggunakan)	Menurut Jogiyanto (2007), minat perilaku merupakan dorongan atau keinginan individu untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Perilaku seseorang akan muncul apabila terdapat minat atau keinginan dalam dirinya untuk melaksanakan tindakan tersebut (Jam'an, 2020).	Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)
	Penggunaan Aktual (Actual Usage)	Menurut Jogiyanto (2007), actual usage merupakan bentuk nyata dari perilaku penggunaan sistem yang diukur melalui frekuensi serta lamanya waktu penggunaan teknologi. Perilaku sendiri diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh individu. Dalam konteks sistem teknologi informasi, perilaku tersebut merujuk pada penggunaan teknologi secara langsung dan nyata (actual usage) (Jam'an, 2020).	Technology Acceptance Model (TAM) Davis (1989)

b. Kebutuhan informasi Akademik (Variabel Y)

Proses pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa untuk tujuan akademik, non akademik dari penggunaan AI. Yang dapat di ukur dengan Dimensi dan indikator variabel pemenuhan kebutuhan informasi disusun berdasarkan teori *Uses and Gratification* oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974).

**Tabel 3.2 Struktur Operasional Variabel Y**

Variabel	Dimensi	Indikator	Teori
Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Y)	Kognitif	Kebutuhan yang berhubungan dengan upaya memperoleh informasi, pengetahuan, serta pemahaman mengenai lingkungan sekitar, misalnya melalui pemanfaatan internet sebagai sarana pencarian informasi (Meisi dkk., 2023).	Uses & Gratification Katz, Blumler, Dan (1974)
	Afektif	Kebutuhan yang berhubungan dengan memperoleh pengalaman yang memberikan rasa senang, memiliki nilai keindahan, serta dapat memenuhi aspek emosional individu (Meisi dkk., 2023).	Uses & Gratification Katz, Blumler, Dan (1974))
	integratif	pemanfaatan media untuk memperkuat identitas diri, kepercayaan diri, kapasitas intelektual, serta posisi individu dalam lingkungan sosialnya (Olivia, 2024)	Uses & Gratification Katz, Blumler, Dan (1974)
	Hiburan	pemanfaatan media untuk memperkuat identitas diri, kepercayaan diri, kapasitas intelektual, serta posisi individu dalam lingkungan sosialnya (Olivia, 2024)	Uses & Gratification Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974)

### 3.4 Rencana Pengukuran

Menurut Sugiyono skala pengukuran adalah bentuk tolak ukur dari data interval, sehingga ketika digunakan akan menghasilkan data dalam bentuk kuantitatif. Peneliti menggunakan skala likert 1-5 untuk mengukur

sikap, pendapat serta persepsi dari individu atau kelompok (Sugiyono;2016) . Pengukuran ini dilakukan dengan menurunkan variabel menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel inilah yang dijadikan item-item butir pertanyaan atau pernyataan dengan tingkat positif sampai tingkat sangat negatif.

**Tabel 3.3 Skala Likert**

Pernyataan	Penilaian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono; 2016

### 3.5 Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian yang Pengaruh Penggunaan AI terhadap Pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa, terdapat dua variabel utama yang dapat dianalisis, yaitu variabel independen (yang memengaruhi) dan variabel dependen (yang dipengaruhi). Berikut adalah penjelasan variabel-variabel tersebut beserta sub-variabel yang relevan:

##### a. Variabel Independen (Penggunaan AI)

Menurut Sugiyono variable independen adalah variablevariable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019).Variabel ini menggambarkan faktor-faktor terkait dengan penggunaan Chat GPT AI dalam membantu pemenuhan kebutuhan informasi.

b. Variabel Dependen (Kebutuhan Informasi Akademik)

Menurut Sugiyono, variabel dependen dikenal juga sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen. Variabel ini disebut sebagai variabel terikat karena keberadaannya dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019).

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari masyarakat sehingga permasalahan dalam penelitian dapat dijelaskan secara ilmiah. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lapangan/terhadap kondisi langsung di lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas mengenai kondisi objek yang akan diteliti.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu kegiatan atau teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa butir pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yang disebar menggunakan *google form* sebagai media, maka responden hanya akan memberikan penilaian sesuai dengan kuesioner yang dibuat dengan skala likert 1-5.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang bersifat non behavior, dalam hal ini adalah data dokumen. Metode dokumentasi dapat didefinisikan sebagai pencatatan secara sistematis temuan dalam penelitian yang terdapat di sebuah dokumen.

#### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah serta menyusun data secara teratur yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Proses ini dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori tertentu serta menguraikannya menjadi unit-unit data agar lebih mudah dipahami dan dianalisis.

##### 1. Uji Validitas

Suatu instrumen penelitian, seperti daftar pertanyaan dalam kuesioner, dinyatakan valid apabila mampu mengukur aspek yang ingin diteliti oleh peneliti. Instrumen yang valid dapat menggambarkan data dari variabel penelitian secara akurat dan tepat. Tingkat validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang diperoleh sesuai dengan kondisi sebenarnya dari variabel yang diteliti serta tidak mengalami penyimpangan (Sugiyono;2017).

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan analisis item dengan cara menghubungkan skor setiap butir pertanyaan terhadap skor total yang diperoleh dari keseluruhan item. Selanjutnya, hasil korelasi tersebut akan dibandingkan dengan nilai kritis pada tingkat

signifikansi tertentu untuk menentukan validitas instrumen.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara skor item (X) dengan skor total (Y)

$n$  = jumlah responden

$\sum X$  = jumlah skor tiap item

$\sum Y$  = jumlah skor total

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara skor item dan skor total Keterangan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item valid

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka item tidak valid dan sebaiknya dibuang atau direvisi

## 2. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas merupakan suatu tingkat ketepatan, ketelitian maupun keakuratan dalam setiap instrument. Maka, reabilitas menunjukkan apakah instrument tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang di ukur pada waktu yang berlainan (Sugiyono; 2017). Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan uji reabilitas menggunakan internal consistency, yang akan melakukan percobaan pada instrument sebanyak sekali saja, kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu. Internal consistency akan diukur dengan menggunakan program SPSS.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\alpha$  = nilai reliabilitas (Cronbach's Alpha) k = jumlah item pertanyaan

$\sigma_i^2$  = varians masing-masing item

$\sigma_t^2$  = varians total

Keterangan: Jika nilai  $\alpha \geq 0,70$ , maka instrumen dianggap reliabel (konsisten dan dapat dipercaya).

### 3. Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali (2018), uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan variabel independen dalam model regresi memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal. Normalitas data dapat dideteksi melalui penyebaran titik-titik data pada garis diagonal dalam grafik. Pengujian normalitas data sendiri dapat dilakukan dengan berbagai metode, di antaranya sebagai berikut.:

(a) *Uji Liliefors*

(b) *Metode One Sample Kolmogorov Smirnov.*

Uji normalitas yang menggunakan uji dari statistik *Kolmogorov Smirnov*

(KV). Dalam penyebaran data agar diketahui normal dan tidaknya, dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal jika hasil signifikan  $> 0,05$ , begitupun sebaliknya jika hasil signifikan  $< 0,05$ , maka sebenarnya dikatakan tidak normal. Hipotesis yang di kemukakan :

$H_a$  = data residual yang terdistribusi normal ( Sig  $> 0,05$ )

$H_a$  = data residual yang tidak terdistribusi normal ( Sig  $< 0,05$ ).

### 4. Uji linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya

hubungan linear yang signifikan antara dua variabel atau lebih yang diteliti. Pengujian ini digunakan sebagai salah satu syarat dalam analisis korelasi maupun regresi linear. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas adalah apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hubungan antarvariabel dinyatakan linear, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hubungan antarvariabel dinyatakan tidak linear (Lestari et al., 2023).

#### 5. Analisis Regresi Linear sederhana

Menurut Sugiyono (2018) Analisis regresi linear sederhana adalah metode untuk melihat pengaruh variabel dependen (X) dengan Variabel independen

(Y) (Sugiyono ;2018). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y = Nilai variabel terikat (Pemenuhan Kebutuhan Informasi)

a = Konstanta (nilai Y jika X = 0)

b = Koefisien regresi (besar perubahan Y setiap X bertambah 1 satuan) X = Nilai variabel bebas

(Penggunaan AI)

e = *Error*

#### 6. Uji t (pengujian signifikan secara parsial)

Uji t dapat dilakukan untuk menguji tingkat signifikansi konstanta dari setiap variabel independen ataupun variabel bebas, serta memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (sugiyono; 2018). Adapun rumus yang digunakan, yaitu :

$$\frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = t hitung

r = koefisien korelasi n = jumlah responden

## 7. Uji Determinasi

Menurut Imam Ghozali (2016), koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk menunjukkan sejauh mana kemampuan model dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai koefisien determinasi berada pada rentang 0 sampai 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Semakin kecil nilai  $R^2$ , maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen menjadi semakin terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Sriwijaya., nilai  $R^2$  menunjukkan seberapa besar kontribusi penggunaan ChatGPT dalam menjelaskan variasi pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan nilai  $t$  hitung yang menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya. Artinya, semakin tinggi tingkat penggunaan ChatGPT, maka semakin tinggi pula tingkat pemenuhan kebutuhan informasi yang dirasakan mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh antara kedua variabel dapat diterima secara empiris.
2. Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi ( $R$  Square) sebesar 0,792 menunjukkan bahwa ChatGPT telah menjadi sumber informasi yang dominan dibandingkan media lain yang digunakan mahasiswa. Tingginya dimensi sikap dan kegunaan memperkuat bahwa penerimaan teknologi menjadi faktor utama dalam meningkatkan pemenuhan kebutuhan informasi. Temuan ini tidak hanya sejalan, tetapi juga memperkuat penelitian terdahulu dengan menunjukkan tingkat pengaruh yang relatif tinggi dalam konteks

penggunaan AI di lingkungan pendidikan tinggi. Hal ini berarti 79,2% variasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan ChatGPT, sedangkan 20,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,890 juga menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT memiliki kontribusi yang dominan dalam menjelaskan tingkat pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pemanfaatannya perlu diintegrasikan secara konstruktif dalam proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan prinsip akademik dan etika ilmiah.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 implikasi praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan tinggi untuk mengintegrasikan literasi AI dalam proses pembelajaran. Mahasiswa perlu dibekali kemampuan berpikir kritis, verifikasi sumber, dan etika penggunaan teknologi agar pemanfaatan ChatGPT dapat meningkatkan kualitas akademik tanpa mengurangi integritas ilmiah.

### 5.2.2 Implikasi teoritis dan penelitian lanjutan

Penelitian ini memperkuat kajian komunikasi digital dan teori kebutuhan informasi dengan menunjukkan bahwa teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, memiliki peran signifikan dalam pemenuhan kebutuhan informasi akademik mahasiswa. Temuan ini memperluas perspektif teori uses and gratifications dalam konteks media berbasis AI, di mana mahasiswa tidak lagi hanya sebagai konsumen media konvensional, tetapi sebagai pengguna aktif teknologi interaktif berbasis algoritma.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model yang lebih komprehensif dengan menambahkan variabel seperti literasi digital, motivasi belajar, atau kepercayaan terhadap teknologi juga dapat mengukur pengaruh masing-masing dimensi dalam setiap variabel. Pendekatan mixed methods maupun studi longitudinal juga dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan dinamis mengenai perilaku penggunaan AI dalam konteks pendidikan tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Andi Offset.
- Effendy, O.U. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Ghozali, I. 2015. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 Update PLS Regresi*. Edisi 7. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hamad, Ibnu. 2006. *Metodologi Riset Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Materi Workshop Moleong, J.L. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin. Z. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morissan, 2015. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta. PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabet
- Sugiyono, & Lestari, P. (2024). *Metode penelitian komunikasi: Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal nasional dan internasional* (Ed. 2). Bandung: Alfabeta
- Sukwika, T. 2023. *menentukan populasi dan sampling. Metode Penelitian (dasar Praktik dan penerapa berbasis ICT)*. Sumatera Utara. PT. Mifandi Mandiri Digital

### Jurnal

- Amalia, R., Suhertina, Dahliani, & Asmayana, Y. (2025). *Pengaruh penggunaan Artificial Intelligence terhadap berpikir kritis*

*mahasiswa*. Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora.

<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2359>

Ekasari,Olivia. Nurbiah Tahir. 2024. Uses and Gratifications Penggunaan TikTok Dalam Pengembangan Karakter Siswa ADEM Repatriasi Malaysia di SMK Islamic Village Kabupaten Tangerang Banten. Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO) Volume 6, Nomor 2, Agustus, Tahun 2024

Febriyanti, Eka Putri And Fh. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat Gpt (Generatif PreTrained Transformer) Terhadap Integritas Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Angkatan 2024 [universitas sriwijaya]. <https://repository.unsri.ac.id/173678/>

Faiz, Aiman dan Imas Kurniawaty, Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral, Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan, 2023.

Fitria, Kaira Milani. Implementasi Model Bahasa Openai GPT-3 untuk Aplikasi Text Content Generator Berbasis Web dan Aplikasi Mobile. Skripsi Universitas Lampung. 2022.

Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii\_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. Jurnal <https://doi.org/10.33557/ji.v15i1.2204>

Isnaini, Meisi. Muhammad Sofwan. Akhmad Habibi.2023. Pendekatan Uses And Gratification Theory pada Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar. Journal on Education Volume 05, No. 04, Mei Agustus 2023.

Jam'an.2020. Penerapan Teori Technology Acceptance Model dalam Perilaku Pengguna Teknologi Internet (Studi Perilaku dalam Menerima Teknologi Internet). Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro (JMPKN), Vol 3, No 2, Juli 2020

Juhdan Abdullah Muarif, Fadhil Abu Jihad, Muhammad Isa Alfadli, & Dede Indra Setiabudi. (2023). Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa. Seroja: Jurnal Pendidikan, 1(2),117–127. <https://doi.org/10.572349/seroja.v1i2.548>

Kurmia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. Mediator: Jurnal Komunikasi, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>

- Lestari, S. P., Unsurya, D. M., & Pusat, J. (2023). *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*. 13, 83–91.
- Levy, P. (2001). *Cyberculture*. Minneapolis:University of Minnesota Press.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence- Unleashed- Publication*. <https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/about-pearson/innovation/Intelligence-Unleashed-Publication.pdf>
- Lukman, L., Riska Agustina, & Rihadatul Aisy. (2024). Problematika Penggunaan AI (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pematang. *Madaniyah*, 13(2), 242–255. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>
- Mackenzie, N. & Knipe, S. 2006. “Research dilemmas: Paradigms, Methods and Methodology.” *Issues In Educational Research*, 16(2), 193-205. [Http://www. iier.org.au/iier16/mackenzie.html](http://www.iier.org.au/iier16/mackenzie.html) Diunduh pada 16 September 2006 Moleong, Lexy J. 2004.
- Muaddyl Akhyar, Supratman Zakir, Ramadhoni Aulia Gusli, & Rahmad Fuad. (2023). Pemanfaatan AI (AI) Perflexity AI dalam penulisan tugas mahasiswa pascasarjana. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(2), 219–228. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i2.15435>
- Maulana, A., Azzahra, S., Kusuma, A. D., Al faidz, M. H., & Fadhila, A. I. (2024). Pengaruh Penggunaan AI Dalam Pengerjaan Tugas Kuliah Terhadap Berpikir Kritis Mahasiswa Pai Unj. *SYNERGY Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 283–292.
- Muhammad Amirul Muchminiin, Muhammad Kevin Andrian Rahmadhani, Syaikul Muqorobin, Faisal Mustaghfirullah, & Osama Saddam Luthfi. (2024). Pengaruh Penggunaan AI (AI) Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Angkatan 2022. *Mars : Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 56–62. <https://doi.org/10.61132/mars.v2i4.235>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S., & Kusumajanti, W. (2023). *Pengaruh AI tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers*. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/1774>
- Ninghardjanti, P., Subarno, A., Winar, & Umam, M. C. (2025). Evaluating AI adoption among university students in Indonesia: A case study at the Department of Office Administration Education at the Universitas Sebelas Maret. *Research and Practice in*

Technology Enhanced Learning, 21, 014.  
<https://doi.org/10.58459/rptel.2026.21014>

- Nugroho, B., Iriani, T., & Murtinugraha, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi AI (AI) sebagai Alat Bantu Penyelesaian Skripsi pada Mahasiswa. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3022–3029. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7391>
- Nurlayli Indah Sari. (2024). Evaluasi Dampak Penggunaan Chatgpt Dan Penerimaannya Oleh Mahasiswa: Perspektif Model Utaut (Studi Kasus: Universitas Muhammadiyah Palembang) [Universitas Muhammadiyah Palembang.]. <https://repository.um-palembang.ac.id/view>
- Drs.Daryanto, Dr. Muldjo Rahardjo.2025.Teori Komunikasi. Yogyakarta. Penerbit Gava Media
- Saputri, A. E., & Prasetyawati, H. (2024). *Pengaruh penggunaan Chat GPT terhadap efisiensi komunikasi pada karyawan PT Modern Abadi*. *Jurnal Inovasi dan Humaniora*.
- Putri, Y. A., & Trisnawati, N. . (2025). Pengaruh Penggunaan Chat GPT, Regulasi Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Self Efficacy Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3067–3073. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.3889>
- Puspitadewi, I., Erwina, W., & Kurniasih, N. (2016). Pemanfaatan “Twitter Tmcpoldametro” Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Para Pengguna Jalan Raya. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11625>
- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan AI (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15631>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Zahra Salsabilla, K. A., Tasya Diva Fortuna Hadi, Widya Pratiwi, & Siti Mukaromah. (2023). Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 168-175. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>

**Website**

Gohain, M. P. (n.d.). Half of Delhi students surveyed rely on AI for studies, but [Read more at: http://timesofindia.indiatimes.com/articleshow/122393200.cms?utm\\_source=chatgpt.com&utm\\_source=contentofinterest&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=cppst](http://timesofindia.indiatimes.com/articleshow/122393200.cms?utm_source=chatgpt.com&utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst).  
TheTimeofIndia.  
<https://timesofindia.indiatimes.com/city/delhi/half-of-delhi-students-surveyed-rely-on-ai-for-studies-but-trust-and-access-remain-hurdles-study/articleshow/122393200.cms>

Freeman, J. (2025). Student Generative AI Survey 2025. HEPI Number Policy Note 61. <https://www.hepi.ac.uk/2025/02/26/student-generative-ai-survey-2025/>