

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *CHATBOT* TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI PADANG

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



oleh

ALFITO REHAN NOVA
NIM 21004041

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *CHATBOT* TERHADAP PROSES
PEMBELAJARAN MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NEGERI PADANG**

Nama : Alfito Rehan Nova
NIM/BP : 21004041/2021
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

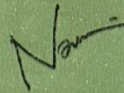
Padang, 20 Januari 2026

Disetujui oleh
Pembimbing,



Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198809122015041002

Ketua Departemen KTP FIP UNP,



Dr. Nofri Hendri, M.Pd.
NIP. 197811292003121001

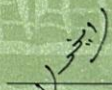
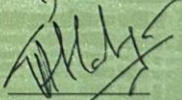
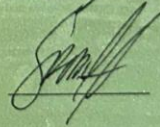
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap
Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi
Pendidikan Universitas Negeri Padang
Nama : Alfito Rehan Nova
NIM : 21004041
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Januari 2026

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd. NIP. 198809122015041002	
2. Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. NIP. 198405232008121003	
3. Anggota	: Dr. Septriyan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T. NIDN. 181035	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alfito Rehan Nova
NIM/BP : 21004041/2021
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap
Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi
Pendidikan Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul " Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 20 Januari 2026
Saya yang menyatakan,



Alfito Rehan Nova
NIM. 21004041

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap Peroses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Negeri Padang. Selama proses penulisan skripsi, penulis banyak memperoleh bantuan, saran, masukan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terkait, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd sebagai kepala Departemen Kurikulum Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing peneliti yang sudah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran, motivasi, serta bimbingan selama proses pembuatan skripsi hingga penulis dapat menyelesaikannya.
4. Bapak Dr. Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T sebagai dosen penguji peneliti yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan saran pada proses penulisan skripsi peneliti agar lebih baik.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta staf administrasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang sudah bersedia memberikan ilmu kepada peneliti serta memberikan bantuan yang dibutuhkan peneliti selama proses perkuliahan.
6. Kedua orang tua saya Ayahanda tercinta dan Ibunda tercinta telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa untuk saya yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan uang untuk membiayai saya dari awal sekolah hingga ke Perguruan Tinggi, selalu mendukung, selalu mendoakan, memberikan kasih sayang yang luar biasa sehingga selalu ada motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk keluarga saya, terutama kakak saya Azzahra Aurelia Syafni, S.Pd, dan kedua adik saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tiada hentinya baik nasehat, masukan, dan arahan dalam setiap langkah dalam kehidupan saya.
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Sitaninggar Anindya, S.Psi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
9. Hendra Eka Putra, S.Pd sebagai teman yang telah membantu saya dalam proses penelitian dan teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan bantuan selama proses perkuliahan.

10. Rekan-rekan mahasiswa terutama dari Departemen Teknologi Pendidikan atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian dalam penyusunan skripsi ini

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu pendidika

ABSTRAK

Alfito Rehan Nova. 2026 Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap Peroses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya di bidang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang kini banyak dimanfaatkan adalah *Chatbot*, sebuah sistem berbasis AI yang mampu berinteraksi dengan pengguna secara otomatis melalui bahasa alami. Di kalangan mahasiswa, terutama pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, *Chatbot* menjadi alat bantu belajar yang populer untuk mencari informasi, memahami materi, dan menyelesaikan tugas. Namun, di balik kemudahan tersebut, muncul pula dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi sumber dan konsultasi hasil penelitian kepada dosen pembimbing.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Chatbot* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa. *Chatbot* membantu mempercepat pemahaman materi, meningkatkan efisiensi waktu, serta memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri. Sebagian besar responden merasa *Chatbot* memudahkan mereka dalam mencari referensi akademik dan memahami konsep yang sulit. Namun demikian, ditemukan pula dampak negatif seperti berkurangnya kemampuan berpikir kritis, kecenderungan menyalin jawaban tanpa verifikasi, serta potensi penurunan orisinalitas karya ilmiah. Meskipun demikian, jika digunakan secara bijak, *Chatbot* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa *Chatbot* memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran mahasiswa di era teknologi, asalkan penggunaannya diiringi dengan etika akademik, pengawasan, dan literasi digital yang memadai.

Kata Kunci: Analisis, *Chatbot*, Dampak, Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, khususnya pemanfaatan kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah penggunaan chatbot yang kini mulai banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kehadiran chatbot diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi, memahami materi, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *chatbot* terhadap proses pembelajaran mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, baik dari segi kemudahan belajar, keterlibatan mahasiswa, maupun pemahaman materi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan serta pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran.

Padang, 20 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMAKASIH.....	i
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
1. Analisis.....	9
2. Proses Pembelajaran.....	10
3. Media Digital	15
4. <i>Artificial Intelligence</i>	22
5. <i>Chatbot</i>	35
6. Departemen Teknologi Pendidikan FIP UNP	40
B. Penelitian Relevan.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Setting Penelitian	46
C. Penjelasan Istilah.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	47
E. Sumber Data.....	50

F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	53
H. Teknik Keabsahan Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Temuan Penelitian	58
B. Pembahasan	74
C. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi.....	82
C. Rekomendasi	82
DAFTAR RUJUKAN.....	84
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi.....	47
Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	48
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Dokumentasi	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram <i>Chatbot</i> yang paling banyak digunakan	4
Gambar 3.1 Model Analisis Data	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi	89
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 3. Pedoman Wawancara.....	91
Lampiran 4. Lembar Dokumentasi	92
Lampiran 5. Data Temuan Penelitian Observasi 1	94
Lampiran 6. Data Temuan Penelitian Observasi 2	96
Lampiran 7. Data Temuan Penelitian Wawancara	98
Lampiran 8. Visi Misi TP UNP	117
Lampiran 9. Dokumentasi Mahasiswa Menggunakan AI Saat Pembelajaran .	117
Lampiran 10. Dokumentasi Observasi.....	118
Lampiran 11. Dokumentasi Wawancara.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi sangat memengaruhi kehidupan sehari-hari di dunia saat ini, terlebih dalam pendidikan, di mana progres teknologi terus menciptakan inovasi baru dalam sektor pendidikan. Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai macam aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam ruang kelas dan kegiatan belajar mengajar. Rahma Isnaini (2016) mengungkapkan baik mahasiswa maupun tenaga pendidik di Indonesia seringkali menggunakan *smartphone*, *tablet*, dan perangkat *portabel* lainnya. Dengan internet, siapapun dapat mengakses berbagai macam informasi dengan perangkat *portabel* dalam genggamannya.

IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Sains) berkembang dengan cepat dan telah memasuki dunia ekonomi, politik, industri, dan tentunya pendidikan. Perkembangan IPTEKS bersama dengan rasa tanggung jawab akan menguntungkan semua orang yang menggunakannya. Dengan sikap kehati-hatian dan rasa tanggung jawab yang tinggi, efek negatif juga dapat dikurangi. IPTEKS telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Perkembangan IPTEKS memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. IPTEKS dapat membantu mahasiswa mengakses sumber pembelajaran, menghemat waktu, dan menyelesaikan tugas melalui internet.

Teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan dan saling bergantung satu sama lain. Teknologi telah mengubah cara kita

belajar, mengajar, dan mengakses berbagai sumber informasi di era digital saat ini. Pendidik dan pelajar dapat mengakses buku teks digital, jurnal akademik, video pembelajaran, dan sumber daya pendidikan lainnya dari mana saja dan kapan saja melalui internet. Teknologi ini juga memungkinkan pendidikan jarak jauh atau *online*, yang memungkinkan pelajar dan pendidik mengakses pelajaran bagi mereka yang tidak dapat pergi ke sekolah atau universitas secara langsung. Ini meningkatkan jangkauan pendidikan dan memungkinkan belajar mandiri di mana saja. Oleh karena itu, teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan modern dan terus berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan aksesibilitas di seluruh dunia. Kemajuan teknologi sangat bermanfaat untuk berbagai bidang, mulai dari ekonomi, budaya, politik, dan khususnya pada bidang pendidikan.

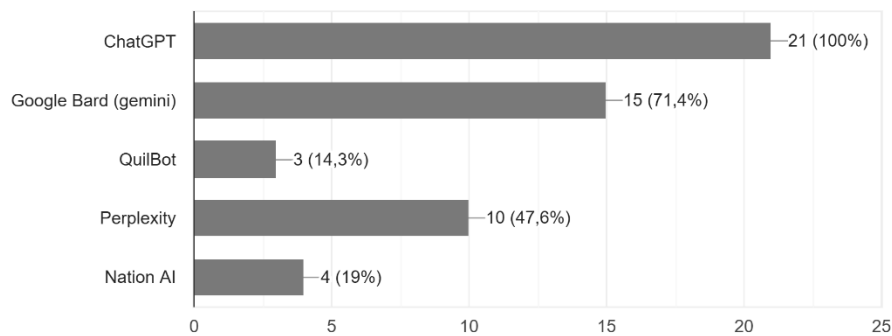
Dalam bidang pendidikan, teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara mahasiswa belajar dan bagaimana dosen mengajar, maka terciptalah inovasi yaitu lahirnya *Artificial Intelligence*, yang di mana kemajuan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) telah terjadi dengan cepat dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki dampak yang besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Menurut Rifky (2024) AI dapat didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia dalam lingkungan pendidikan. Sahara (2023) juga menyebutkan

kecerdasan buatan juga dikenal sebagai AI telah membawa revolusi di beberapa industri, termasuk pendidikan.

Salah satu inovasi yang tercipta dari penggunaan *Artificial Intelligent* yaitu *Chatbot*. *Chatbot* adalah singkatan dari "*Chat Robot*" dan merujuk pada program komputer yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara otomatis dengan mereka dengan cara meniru percakapan manusia melalui suara atau teks. Menurut Dinta (2023) *Chatbot* adalah jenis teknologi kecerdasan buatan (AI) yang memiliki kemampuan untuk meniru interaksi manusia secara natural. Shawar (2007) juga berpendapat *Chatbot* adalah program komputer yang berinteraksi dengan pengguna menggunakan bahasa alami, seperti contoh beberapa aplikasi *Chatbot* yaitu *ChatGpt*, *Perplexity*, *Nation AI*, *Bing AI*, dll. Salah satu keuntungan paling utama dari menggunakan *Chatbot* adalah dapat menghemat waktu bagi penggunanya yang ingin mendapatkan informasi.

Menurut Alifandra (2022) penggunaan *Chatbot* dalam bidang pendidikan telah menjadi fokus penelitian yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, *Chatbot* dianggap sebagai teknologi yang bermanfaat untuk mendukung pembelajaran dalam konteks pendidikan. Teknologi *Chatbot* berbasis kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk mengubah cara pengajaran dan pembelajaran, terutama di tingkat perguruan tinggi. Alifandra (2022) juga menyebutkan *Chatbot* semakin banyak digunakan untuk meningkatkan interaksi mahasiswa dalam era teknologi saat ini, di mana komunikasi dan banyak aktivitas lainnya sangat

bergantung pada *platform online*. Kebanyakan Mahasiswa umumnya memiliki ponsel, sehingga mahasiswa sering menggunakan aplikasi internet untuk mengakses *Chatbot* dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.1 Diagram *Chatbot* yang paling banyak digunakan

Berdasarkan data awal wawancara tertulis melalui *Google Form* yang peneliti lakukan pada tanggal 24 Mei 2025 mengenai AI yang digunakan mahasiswa Teknologi Pendidikan didapatkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan *ChatGPT*, *Perplexity AI*, dan *Gemini AI*, *QuilBot*, *Nation AI* dalam proses pembelajaran. Hasil *Google Form* dengan 21 mahasiswa TP, mahasiswa pernah menggunakan AI dalam proses pembelajaran. Beberapa mahasiswa mengungkapkan 57% mahasiswa menggunakan AI beberapa kali dalam seminggu, 43% mahasiswa setiap hari menggunakan AI dalam proses pembelajaran. Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam hasil *Google Form* didapatkan AI 90% membantu mereka dalam mencari informasi, 81% meringkas materi, 90% membuat tugas, dan 38% meningkatkan pemahaman. Selanjutnya AI 71% sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang

dipelajari selama proses pembelajaran. Mahasiswa Teknologi Pendidikan juga memiliki 76% perasaan sangat positif terhadap penggunaan AI dalam proses pembelajaran.

Menurut (Liliana, 2023) pada penelitiannya mengenai penggunaan salah satu aplikasi *Chatbot* yaitu *ChatGPT* di mahasiswa PNJ (Politeknik Negeri Jakarta), terdapat risiko-risiko yang terkait dengan penggunaan *Chatbot*, risiko-risiko tersebut mencakup penggunaan pada teknologi yang dapat mengurangi kreativitas mahasiswa, potensi penyalahgunaan dan manipulasi dengan menciptakan konten palsu, risiko kesalahan jika teknologi ini disalahgunakan hanya untuk mencari jawaban. Penggunaan *Chatbot* menunjukkan akan metode proses pembelajaran yang adaptif, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dalam aplikasi *Chatbot* melalui tahap penyesuaian.

Melihat fenomena yang berkembang ini, penelitian ini akan menganalisis lebih dalam pemanfaatan *Chatbot* dalam proses pembelajaran pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana *Chatbot* dimanfaatkan, dampak positif dan negatifnya, serta bagaimana tantangan dalam penggunaannya dapat diatasi demi mendukung kualitas pembelajaran mahasiswa.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka yang menjadi fokus peneliti dalam pembahasan adalah Analisis dampak penggunaan *Chatbot* dalam Proses Pembelajaran pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Fokus penelitian tersebut kemudian dijabarkan menjadi 3 sub fokus sebagai berikut :

1. Gambaran proses pembelajaran mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang dalam memanfaatkan *Chatbot* .
2. Manfaat penggunaan *Chatbot* bagi mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Dampak dari penggunaan *Chatbot* terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, serta potensi timbulnya plagiarisme dan kecurangan di kalangan mahasiswa.

C. Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian tersebut maka pertanyaan penelitian ini ialah berikut ini:

1. Bagaimana proses pembelajaran mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang dalam memanfaatkan *Chatbot*?
2. Apa saja manfaat penggunaan *Chatbot* bagi mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang?
3. Apa saja dampak dari penggunaan *Chatbot* terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, serta potensi timbulnya plagiarisme dan kecurangan di kalangan mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

Dari pertanyaan penelitian tersebut maka tujuan penelitian ini ialah berikut ini:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Untuk mengetahui manfaat *Chatbot* pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Untuk mengetahui seberapa besar dampak *Chatbot* terhadap proses pembelajaran pada mahasiswa Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran pada tujuan penelitian, maka peneliti membuat manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *Chatbot* dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan akademik serta dampaknya terhadap pola belajar dan keterampilan digital mereka.
2. Bagi institusi pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Universitas Negeri Padang, khususnya Departemen Teknologi Pendidikan, dalam menyusun kebijakan atau program yang mendorong penggunaan *Chatbot* secara bijak dan efektif dalam pembelajaran.

3. Bagi dosen dan pengajar, penelitian ini dapat membantu dosen dalam memahami bagaimana *Chatbot* memengaruhi cara mahasiswa belajar, sehingga dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Chatbot* Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negri Padang” maka dapat dirumuskan beberapa Kesimpulan yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *Chatbot* dalam proses pembelajaran mahasiswa adalah sebagai media untuk mencari materi yang susah didapatkan, selain itu *Chatbot* juga digunakan untuk mencari bahan referensi materi, presentasi dan sebagai media untuk merangkum materi pembelajaran .
2. Manfaat *Chatbot* bagi mahasiswa yaitu untuk lebih cepat memahami materi, mendapatkan penjelasan dengan bahasa yang mudah dimengerti, membantu menghemat waktu dalam mencari informasi, dan mempercepat proses belajar karena informasi bisa didapat dengan cepat.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif penggunaan *Chatbot* dalam pembelajaran yaitu memudahkan mahasiswa dalam mencari materi, dan mengerjakan tugas, sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat mahasiswa ketergantungan, kurangnya kreatifitas dan membuat mahasiswa malas untuk berkomunikasi dengan dosen dan mahasiswa yang lain.

B. Implikasi

Implikasi dari adanya penelitian yang telah dilakukan yaitu, dapat mengetahui serta menganalisis penggunaan, manfaat, serta dampak *Chatbot* pada mahasiswa. Pada era ini, dimana informasi pembelajaran dapat diperoleh dengan mudah, banyak informasi yang mengandung muatan materi belajar baik yang sesuai dengan yang mereka butuhkan ataupun tidak. Dengan adanya *Chatbot* memberikan kemudahan akses dalam proses pembelajaran membantu mereka dalam meningkatkan minat belajar mereka dan melalui penelitian ini juga dapat memberikan informasi terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan *Chatbot*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dijalankan ada beberapa saran yang dapat diajukan, sebagai berikut:

1. Bagi dosen

Bagi dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang disarankan untuk terus memperhatikan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, mengembangkan fleksibilitas dalam personalisasi pembelajaran, serta membatasi penggunaan *Chatbot* dalam pembuatan tugas mahasiswa agar mahasiswa tidak terlalu ketergantungan.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan disarankan untuk bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri, belajar dan

berkolaborasi dengan aktif, serta mengembangkan kebiasaan berpikir kritis dalam menghadapi perkembangan teknologi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak, hal ini bertujuan untuk keakuratan data yang lebih baik dalam penelitiannya dan diharapkan adanya tambahan variabel lain yang mungkin juga mempengaruhi banyak hal dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbasi, S., Kazi, H., & Hussaini, N. N. (2019). Effect of *Chatbot* systems on student's learning outcomes. *Sylwan*, 163(10), 49–63
- Ade, B. S., et al. (2023). *Peran AI dalam Dunia Pendidikan*. CV. Brimedia Global.
- Ali, M. Y., Naeem, S. Bin, & Bhatti, R. (2020). Artificial intelligence tools and perspectives of university librarians: An overview. *Business Information Review*, 37(3), 116–124.
- Alifandra, D., & Wijirahayu, I. S. (2022). *Pengenalan Chatbot sebagai media pembelajaran moderen bagi pelajar di lingkungan masyarakat*.
- Andi, P. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Arletta, A. S., Ratno, S., Handrita, A., Azzahra, F., Hutabarat, N. T., Simatupang, T. F., & Laoli, T. A. (2023). *Analisis Dampak Penggunaan Media Digital terhadap Kemandirian Siswa dalam Pembelajaran Berbasis IPAS di SD*. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 12(1).
- Arodi, J. (2019). *Pelaksanaan Perkawinan di Bawah Umur di Desa Sungai Salak Kecamatan Rambah Samo Kabupaten Rokan Hulu Ditinjau Menurut Undang-undang Nomor 1 Tahun 1974* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.
- Cascella, M., Montomoli, J., Bellini, V., & Bignami, E. (2023). Evaluating the Feasibility of ChatGPT in Healthcare: An Analysis of Multiple Clinical and Research Scenarios. *Journal of Medical Systems*, 47(1), 1–5.
- Chang, J., Park, J., & Park, J. (2023). Using an Artificial Intelligence *Chatbot* in Scientific Inquiry: Focusing on a Guided-Inquiry Activity Using Inquirybot. *In Asia-Pacific Science Education* (Vol. 9, Issue 1).
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: the state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1).
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2015. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dinta, A., Luthfi, A., & Wahyuni, M. (2023). *Media pembelajaran matematika berbasis Chatbot untuk kemampuan pemahaman konsep pola bilangan siswa*. *Journal of Education Research*, 4(4), 2385-2392.
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*.

- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2023). *Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan Saat Ini*. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2).
- Hiremath, G., Aishwarya, H., Priyanka, B., & Nanaware, R. (2020). *Chatbot for education system*. *International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology*, 4(3), 37–43.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Prayogo, R. S., & Ulhaq, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tegal Munjul dalam Muatan IPA*. *Jurnal Obsesi*, 5(2).
- Jackson-Triche, M., Vetat, D., Turner, E. M., Dahiya, P., & Mangurian, C. (2023). Meeting the Behavioral Health Needs of Health Care Workers During COVID-19 by Leveraging *Chatbot* Technology: Development and Usability Study. *Journal of Medical Internet Research*, 25, 1–14.
- Jurafsky, D., & Martin, J. H. (2019). *Speech and Language Processing*. Pearson.
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking Press.
- Lancaster, T. (2023). Artificial intelligence, text generation tools and ChatGPT – does digital watermarking offer a solution? *International Journal for Educational Integrity*, 19(1), 1–14.
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). *Deep learning*. *Nature*, 521(7553), 436–444.
- Legg, S., & Hutter, M. (2007). *Universal intelligence: A definition of machine intelligence*. *Minds and Machines*, 17(4), 391–444.
- Leonardi, P., & Neeley, T. (2024). *The Digital Mindset*. Gemilang.
- Li, L., Chen, C. P., Wang, L., Liang, K., & Bao, W. (2023). Exploring Artificial Intelligence in Smart Education: Real-Time Classroom Behavior Analysis with Embedded Devices. *Sustainability (Switzerland)*, 15(10), 1–24.
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., & Warsuta, B. (2023, August). *Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif dalam Aktivitas Akademik di Politeknik Negeri Jakarta*. In *Seminar Nasional Inovasi Vokasi* (Vol. 2, pp. 523–533).
- Lyu, Q., Tan, J., Zapadka, M. E., Ponnatapura, J., Niu, C., Myers, K. J., Wang, G., & Whitlow, C. T. (2023). Translating radiology reports into plain language using ChatGPT and GPT-4 with prompt learning: results, limitations, and potential. *Visual Computing for Industry, Biomedicine, and Art*, 6(1), 1–10.
- Maniou, T. A., & Veglis, A. (2020). Employing a *Chatbot* for news dissemination during crisis: Design, implementation and evaluation. *Future Internet*, 12(12), 1–14.

- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). *Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Miner, A. S., Laranjo, L., & Kocaballi, A. B. (2020). *Chatbot s in the fight against the COVID-19 pandemic. Npj Digital Medicine*, 3(1), 1–4.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). Metodologi penelitian kualitatif.
- Muhajarah, K., & Sulthon, M. (2020). Pengembangan laboratorium virtual sebagai media pembelajaran: Peluang dan tantangan. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 77-83.
- Nasution, S. (1999). *Kurikulum dan Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Nguyen, A., Ngo, H. N., Hong, Y., Dang, B., & Nguyen, B. P. T. (2023). Ethical principles for artificial intelligence in education. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4221–4241.
- Nozhovnik, O., Harbuza, T., Teslenko, N., Okhrimenko, O., Zalizniuk, V., & Durdas, A. (2023). *Chatbot Gamified and Automated Management of L2 Learning Process Using Smart Sender Platform. International Journal of Educational Methodology*, 9(3), 603–618.
- Oktafiandi, H. (2023). Implementasi LDA untuk Pengelompokan Topik Twitter Bertagar# Mypertamina. *Jurnal Ekonomi Dan TeknikInformatika*, 11(1), 10–16
- Pakpahan, R. (2021). *Analisa Pengaruh Implementasi Artificial. Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 508.
- Peu'uma, N. Y. (2019). *Pengaruh Kemampuan Awal dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Negeri 2 Masohi. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(2), 121-129.
- Pisica, A. I., Edu, T., Zaharia, R. M., & Zaharia, R. (2023). Implementing Artificial Intelligence in Higher Education: Pros and Cons from the Perspectives of Academics. *Societies*, 13(5), 1–13.
- Prakerti, A. I., Claresta, A. F., Ibrahim, M. R. K., & Rakhmawati, N. A. (2020). Model Latent Dirichlet Allocation Pada Perilaku Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Daring. *Information Management For Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 35-44.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyawardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.

- Rahma Isnaini, U., & Aini Rakhmawati, N. (2016). *The Impact Of Social Media On Student Learning Case Study: Sma Yapita Surabaya*. *Jurnal Sistem Komputer*, 6(1), 2087–4685.
- Ratna Wilis Dahar, 2012, *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*, Erlangga, Jakarta.
- Ratnasari, R., Zabeta, M., & Sholeha, F. Z. (2025). *Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa*. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(1), 68-76.
- Rifky, S., Halik, H., Muhammadih, M. U., Ramopoly, I. H., Karuru, P., Rodiah, I., ... & Judijanto, L. (2024). *Dasar-dasar Pendidikan: Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rista, L., Eviyanti, C. Y., & Andriani, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self Esteem Siswa Melalui Pembelajaran Humanistik Berbasis Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2)
- Rozaq, A. (2019). *Artificial Intelligence Untuk Pemula*.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.).
- Sadiman, A. S., et al. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2005). *Konsep Makna Pembelajaran (Untuk Membang. Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar)*. Alfabeta.
- Sahara, S., Ilmi, M., & Silalahi, R. Y. B. (2023). *Pendampingan Edukasi Cerdas Menyikapi Tren AI (Artifial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan*. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 354-364.
- Schmidhuber, J. (2015). *Deep learning in neural networks: An overview*. *Neural Networks*, 61, 85-117.
- Shawar, B. A., & Atwell, E. (2007). *Chatbot s: are they really useful?* *Journal for Language Technology and Computational Linguistics*, 22(1), 29-49.
- Siciliano, B., & Khatib, O. (2016). *Springer Handbook of Robotics*. Springer.
- Stojanov, A. (2023). Learning with ChatGPT 3.5 as a more knowledgeable other: an autoethnographic study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1).
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Suwarto. 2013. *Pengembangan Tes Diagnosa Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Szeliski, R. (2010). *Computer Vision: Algorithms and Applications*. Springer.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Tim Pengembang MKDP. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran*. PT Raja Grafindo
- Vera, M. C. S., & Palaoag, T. D. (2023). Implementation of a Smarter Herbal Medication Delivery System Employing an AI-Powered *Chatbot* . *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(3), 500–508.
- Wang, T., Lund, B. D., Marengo, A., Pagano, A., Mannuru, N. R., Teel, Z. A., & Pange, J. (2023). Exploring the potential impact of artificial intelligence (AI) on international students in higher education: Generative AI, *Chatbot* s, analytics, and international student success. *Applied Sciences*, 13(11), 6716.