

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## PENGARUH PENGGUNAAN *GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER (CHATGPT)* DAN PERILAKU BELAJAR TERHADAP *SELF EFFICACY* SISWA SMK KETINTANG SURABAYA

Miari Fatul Amelia<sup>1</sup>, Raya Sulistyowati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [Miari.21015@mhs.unesa.ac.id](mailto:Miari.21015@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>  
[rayasulistyowati@unesa.ac.id](mailto:rayasulistyowati@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

Perkembangan era digital yang semakin pesat memberikan dampak dalam setiap bidang kehidupan. Salah satunya dunia pendidikan semakin berkembang, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah suatu hal yang baru. Pemanfaatan atau penggunaan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan tinggi dalam salah satunya penggunaan kecerdasan buatan atau disebut juga dengan *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan artificial intelligence salah satunya yaitu *ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)* sebuah teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *ChatGPT* terhadap *self efficacy* dan untuk mengetahui pengaruh perilaku belajar terhadap *self efficacy*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif untuk mengkaji hubungan atau pengaruh antar variabel. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuisioner dengan 239 responden dijadikan sampel penelitian yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan dengan bantuan software SmartPLS 4. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara parsial, variabel *ChatGPT* memiliki pengaruh terhadap *Self efficacy* dan Perilaku Belajar berpengaruh terhadap *Self efficacy*.

**Kata kunci:** *ChatGPT*; Perilaku Belajar; *Self efficacy*

### Abstract

*The rapid development of the digital era has an impact on every field of life. One of them is that the world of education is growing, the use of technology in the world of education is not a new thing. The use or use of technology in every learning activity that has increased in one of them is the use of artificial intelligence or also known as Artificial Intelligence (AI). One of the uses of artificial intelligence is ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer), an artificial intelligence technology or Artificial Intelligence (AI). The purpose of this study is to determine the effect of the use of ChatGPT on self efficacy and to determine the influence of learning behavior on self efficacy. This research method uses a quantitative approach with an associative research type to examine the relationship or influence between variables. Data collection for this study used a questionnaire with 239 respondents as a research sample selected through purposive sampling techniques. Data analysis was carried out with the help of SmartPLS 4 software. The results of the analysis showed that partially, the ChatGPT variable had an effect on Self efficacy and Learning Behavior had an effect on Self efficacy.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## PENDAHULUAN

Di era digitalisasi perkembangan teknologi yang pesat telah berpengaruh terhadap berbagai aspek dalam kehidupan. Pada dasarnya penciptaan teknologi dirancang untuk memudahkan dan meningkatkan kenyamanan hidup manusia. Pada saat ini teknologi sangat mempengaruhi setiap hal dalam kehidupan manusia sehari-hari. Perubahan yang sangat menonjol dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya pemanfaatan atau penggunaan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan tinggi dalam penggunaan kecerdasan buatan atau disebut juga dengan *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sebuah ilmu yang membuat mesin melakukan sesuatu dengan kecerdasan yang mirip dengan manusia (McCharthy, 2007).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat turut memberikan dampak pada dunia pendidikan, Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi yang memungkinkan munculnya berbagai inovasi baru di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dan penyediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan merupakan langkah inovatif yang mendorong peningkatan mutu pendidikan (Juliana & Sulistyowati, 2023). Di Indonesia, pendidikan wajib berlangsung selama 12 tahun, dengan jenjang pendidikan yang harus diselesaikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sistem pendidikan formal yang menyelenggarakan sistem pendidikan berbasis kejuruan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Tujuan utama pendidikan di SMK adalah menghasilkan lulusan yang siap memasuki pasar kerja, baik di dunia kerja maupun berwirausaha. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dilakukan upaya percepatan dan optimalisasi kompetensi peserta didik (Permendikbudriset, 2024).

SMK Ketintang di pilih menjadi subjek penelitian ini karena SMK ktintang merupakan salah satu SMK Swasta terbesar dikota Surabaya yang berdiri sejak tahun 1971. SMK Ketintang juga merupakan sekolah Swasta yang telah memiliki akreditasi A yang menunjukkan standar pendidikan yang memiliki kualitas baik (SMKketintang.sch.id, 2024). Kebijakan SMK Ketintang yang memperbolehkan siswa mengakses smartphone untuk kegiatan belajar juga sangat membantu siswa dalam mencari informasi. Dimana siswa mencari informasi yang tidak terbatas jarak dan waktu untuk mengakses informasi dalam kegiatan pembelajaran (Chabib & Sulistyowati, 2021).

Kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan munculnya *ChatGPT* sebagai alat percakapan di dunia pendidikan. *ChatGPT* adalah alat berbasis AI yang didukung oleh algoritma pembelajaran mesin. Algoritma ini memiliki kemampuan untuk memahami dan memproses bahasa manusia, sehingga memungkinkannya menghasilkan respons teks yang meniru gaya bahasa manusia yang digunakan dalam percakapan sehari-hari (Yunarzat, 2024). Dalam bidang pendidikan, *ChatGPT* dapat meningkatkan pengalaman belajar individual dengan menjawab pertanyaan siswa dan memberikan materi pendidikan, sementara juga dimanfaatkan dalam tugas pembuatan konten, membantu pengguna dalam menghasilkan konten tertulis seperti artikel, narasi, dan lain sebagainya (Tanvir *et al.*, 2023). Dalam dunia pendidikan *ChatGPT* mampu memberikan konten pembelajaran digital serta dapat memberikan informasi dengan cepat dan mudah. *ChatGPT* dapat memberikan buku teks dalam bentuk yang sangat komprehensif dimana *ChatGPT* dapat memberikan ringkasan buku teks dengan singkat, jelas, dan sederhana.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Namun pengabdopsian teknologi juga dapat menyebabkan tantangan baru dalam setiap perubahan yang dihasilkan (Sulistyowati *et al.*, 2023).

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelegence (AI)* yang semakin meningkat di dunia pendidikan salah satunya seperti penggunaan *ChatGPT* dalam membantu proses pembelajaran. *ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)* ialah sebuah teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelegence (AI)* yang dapat berhubungan dengan seseorang untuk membantu mengerjakan tugas (Syahri *et al.*, 2024).

**Tabel 1 Negara Pengguna *ChatGPT***

No	Negara	Berbagi Lalu Lintas
1	Amerika Serikat	14,58%
2	India	9,37%
3	Brazil	4,88%
4	Indonesia	4,04%
5	Inggris	3,77%

Sumber: *NamePepper*, 2024

Indonesia sendiri merupakan negara dengan pengguna *ChatGPT* ke-4 terbanyak. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data dari *name papper* dimana Indonesia memiliki pengguna berjumlah 4,04%. Dan berdasarkan data dari PewResearch (2024) rentang usia 13-17 tahun menggunakan *ChatGPT* untuk kegiatan sekolah mereka salah satunya mengerjakan tugas.

Perilaku belajar merupakan suatu proses aktivitas yang mencerminkan interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya, yang pada akhirnya menimbulkan perubahan pada aspek pengetahuan, pengalaman, keterampilan, sikap, dan nilai (Eka, 2023). Perilaku belajar yang efektif ditandai dengan kemampuan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia guna mendukung kelancaran dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang kompeten dan unggul. Peserta didik yang menguasai ilmu pengetahuan dengan baik cenderung memiliki sikap yang positif pula (Dewi & Sulistyowati, 2024).

Perilaku belajar mencerminkan individu dalam berinteraksi dengan materi pelajaran, mengatur strategi belajar, serta bagaimana seorang individu dalam mempertahankan motivasi belajar mereka (Eka, 2023). Perilaku belajar dapat diartikan sebagai bentuk respon atau sikap yang ditunjukkan siswa dalam menanggapi dan berinteraksi selama proses pembelajaran. Sikap ini dapat tercermin dalam bentuk antusiasme dan tanggung jawab terhadap materi yang disampaikan, atau sebaliknya, dalam bentuk ketidakpedulian atau kurangnya minat dalam kegiatan belajar mengajar (Abrasy, 2023). perilaku belajar merupakan sebuah kunci dalam melakukan pekerjaan, sekolah, dan situasi antar pribadi yang akan mempengaruhi seseorang dalam menyerap informasi sehingga dapat mempengaruhi kepercayaan atas kemampuan seseorang dalam hal yang ingin dicapai (Deporter dan Hernacki (dalam Respita, 2020)). Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ChatGPT* dan perilaku belajar dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam menyerap informasi sehingga dapat berpengaruh pada kepercayaan atas kemampuan seseorang dalam hal yang ingin dicapai.

## **METODE PENELITIAN**

Lokasi Penelitian dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya. Sekolah ini beralamat di Jl. Ketintang No. 147-151, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya yang

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

berjumlah 591 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan non-probability sampling dengan teknik purposive sampling yang berarti peluang untuk memilih seluruh anggota populasi berdasarkan kriteria yaitu pernah menggunakan ChatGPT minimal satu kali. Besar sampel ditentukan dengan rumus Slovin yang menghasilkan responden sebanyak 239 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar variabel. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan kuesioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan software SmartPLS 4 dengan metodologi SEM-PLS. Evaluasi model dalam PLS dilakukan dengan dua komponen utama yaitu model pengukuran (outer model) analisis outer model digunakan untuk mengetahui kelayakan dari suatu variabel yang dijadikan alat ukur validitas dan reliabilitas. Variabel dinyatakan memenuhi uji validitas dan reabilitas apabila nilai *factor loading* >0,70 dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) >0,50. Variabel dinyatakan mempunyai validitas diskriminan jika nilai *cross-loading* antar variabel >0,70 dan *composite reliability* (CR) >0,70. Selanjutnya menggunakan model structural (inner model) digunakan untuk melihat pengaruh antar variabel yang terdiri dari *collinearity* yang memiliki kriteria nilai koefisien VIF <5,00, *R-Square* yang memiliki nilai kriteria 0.75, 0.50, dan 0.25 yang digambarkan sebagai substansial kuat, sedang, dan lemah, *Goodness of FIT* memiliki nilai kriteria <0.10, *F-Square* memiliki nilai kriteria 0.02, 0.15, 0.35 yang masing-masing menunjukkan pengaruh kecil, sedang dan besar, *Path Coefficient* memiliki kriteria semakin mendekati +1 maka variabel menunjukkan hubungan positif dan apabila mendekati -1 maka menunjukkan hubungan negatif, serta menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan metode *bootstrapping* untuk menguji pengaruh secara parsial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengolahan data didapatkan dengan menyebarkan kuisisioner secara online pada siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya yang pernah menggunakan *ChatGPT*. Berikut merupakan uji structural dalam penelitian ini dan hasil hipotesis dalam penelitian.

**Tabel 2 Nilai VIF**

	<i>Self efficacy</i>
<i>ChatGPT</i>	1.428
Perilaku Belajar	1.428

Sumber: OuputSmartPLS 4

Berdasarkan table 1 hasil dari nilai VIF menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai dibawah 5.00. sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian tidak menunjukkan terdapat kolinearitas yang tinggi

**Tabel 3 R-Square**

	R Square	R Square Adjusted
Y	0.604	0.601

Sumber: OuputSmartPLS 4

Berdasarkan hasil uji diatas menunjukkan bahwa R-Square variabel endogen sebanyak 0,604 dapat diartikan bahwa kemampuan mempengaruhi variabel X1 dan X2 adalah 60,4% tersisa 39,6% pengaruh berasal dari variabel di luar penelitian.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

**Tabel 4 Goodness of FIT**

	<i>Saturated model</i>	<i>Estimated model</i>
<b>SRMR</b>	0.095	0.095

Sumber: OuputSmartPLS 4

Pengujian model fit SRMR dalam penelitian ini menunjukkan nilai sebesar 0,095 yang berarti bahwa penelitian ini dapat dinyatakan *Goodness of Fit* (GOF) yang baik. Sehingga dapat diartikan model pengujian yang digunakan dalam penelitian ini sudah tepat dan menunjukkan kecocokan model.

**Tabel 5 Uji F-Square**

	<b>Y</b>	<b>Keterangan</b>
<i>ChatGPT</i>	0.018	Kecil
<b>Perilaku Belajar</b>	0.912	Besar

Sumber: OuputSmartPLS 4

Diperoleh nilai effect size sebesar 0,018 untuk variabel *ChatGPT* sehingga dapat diartikan memberikan pengaruh yang kecil. Sedangkan variabel perilaku belajar memperoleh nilai *effect size* sebesar 0,912 sehingga dapat diartikan memberikan pengaruh yang besar.

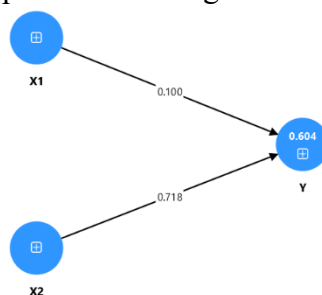
**Tabel 6 Path Coefficient**

	<b>Y</b>
<b>X1</b>	0.100
<b>X2</b>	0.718

Sumber: OuputSmartPLS 4

menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis secara parsial pada setiap variabel eksogen terhadap variabel endogen pada penelitian ini. Dimana setiap variabel memiliki nilai koefisien jalur pada variabel ini mendekati nilai +1. Sehingga setiap variabel memiliki hubungan yang positif.

Model temuan pada hasil penelitian ini digambarkan melalui gambar berikut:



**Gambar 1 Hasil Uji Struktural**

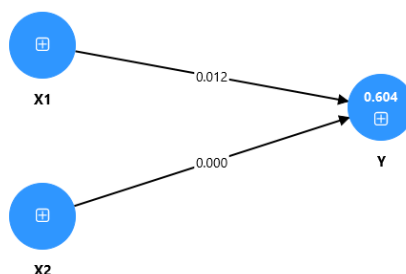
Sumber: OuputSmartPLS 4

Berdasarkan gambar 1 koefisien jalur masing-masing variabel menunjukkan nilai kriteria mendekati +1. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya variabel *ChatGPT* memiliki nilai koefisien jalur 0.100 berdasarkan nilai koefisien jalur tersebut dapat dinyatakan mendekati +1 sehingga dapat diartikan bahwasanya variabel *ChatGPT* memiliki hubungan yang positif. Serta variabel perilaku belajar memiliki nilai koefisien jalur 0.718 berdasarkan nilai koefisien jalur tersebut dapat dinyatakan mendekati +1

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

sehingga dapat diartikan bahwasanya variabel perilaku belajar memiliki hubungan yang positif. Berdasarkan nilai setiap variabel dapat disimpulkan bahwasanya setiap variabel memiliki hubungan yang positif.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian dilakukan oleh (Aston, 2023) bahwasanya penggunaan *ChatGPT* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap peningkatan *Self efficacy* serta penelitian yang dilakukan (Respita, 2020) bahwasanya perilaku belajar berpengaruh pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik akan meningkatkan kepercayaan seseorang akan kemampuannya atau disebut juga *self efficacy*.



Gambar 2 Hasil Pengujian *Bootstrapping*

Sumber: OuputSmartPLS 4

Berdasarkan gambar 2 nilai signifikansi berada dibawah 0.05 dan nilai *t-statistic* >1.96 diartikan bahwa penelitian ini berpengaruh dan signifikan. Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *bootstrapping* sebagai berikut:

Tabel 7 Uji Hipotesis

	<i>Original sample (O)</i>	<i>Sample mean (M)</i>	<i>Standard deviation (STDEV)</i>	<i>T statistics ((O/STDEV))</i>	<i>P-values</i>
X1 -> Y	0.100	0.102	0.039	2.529	0.012
X2 -> Y	0.718	0.714	0.048	15.079	0.000

Sumber: OuputSmartPLS 4

Berdasarkan uji hipotesis secara parsial didapatkan hasil yang menunjukkan nilai (1) bahwa original sampel X1 (*ChatGPT*) terhadap Y (*Self efficacy*) sebesar 0.100, nilai *t-statistic* sebesar 2.529 dan *p-value* sebesar 0.012. sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 terdapat pengaruh secara positif dan signifikan penggunaan *ChatGPT* terhadap *self efficacy* diterima. (2) bahwa nilai original sampel X2 (Perilaku Belajar) terhadap *Self efficacy* sebesar 0.718, nilai *t-statistic* sebesar 15.079 dan *p-value* sebesar 0.000. sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 terdapat pengaruh secara positif dan signifikan perilaku belajar terhadap *self efficacy* siswa diterima.

Hipotesis ini sejalan dengan penelitian (Aston, 2023; Yusron, 2024; Tanvir dkk., 2023) dimana pada penelitian ini dinyatakan bahwasanya *ChatGPT* dapat mempengaruhi *self efficacy*, hal ini dikarena kan penggunaan *ChatGPT* dapat membantu siswa dalam pengerjaan tugas secara mandiri, meningkatkan pemahaman siswa dengan bahasa yang lebih mudah dipahami serta meningkatkan kreativitas dalam meneukan referensi dan ide mereka dalam mengeksplorasi pengetahuan, serta memotivasi mereka untuk merasa lebih ingin tahu. Hal ini menyebabkan peningkatan pemahaman mereka mengenai sesuatu yang nanti nya akan berdampak pada kepercayaan diri mereka akan kemampuannya. Serta penelitian (Respita, 2020), dimana perilaku belajar dapat meningkatkan hasil belajar.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Hasil belajar yang baik akan berpengaruh terhadap kepercayaan seseorang akan kemampuannya. Hal ini dikarenakan perilaku belajar yang baik dapat memberikan pengetahuan yang luas kepada individu. Pengetahuan yang luas akan meningkatkan kepercayaan atas kemampuan individu akan dirinya. Perilaku belajar ini dapat berupa kefokusannya dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan dalam proses diskusi belajar mengajar, keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar mereka yang nantinya juga akan berpengaruh pada keyakinan atau kepercayaan diri mereka akan kemampuan dirinya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *self efficacy* siswa kelas X di SMK Ketintang Surabaya. Selanjutnya, perilaku belajar mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *self efficacy* siswa pada jenjang ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka terdapat beberapa saran: 1) Bagi Siswa; diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menggunakan bantuan teknologi seperti *ChatGPT* dengan bijak untuk membantu dan mendukung kegiatan belajar. 2) bagi Lembaga sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk merancang strategi peningkatan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan dirinya, khususnya dalam pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan dengan bijak untuk kegiatan belajar mengajar untuk meminimalisir ketergantungan teknologi. 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian dan dapat melakukan studi lanjutan dengan variabel yang lebih luas seperti motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrasy, H. (2023). Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII Smp Negeri Sekampung Lampung Timur.
- Astona, J. (2023). Pengaruh Aplikasi *ChatGPT* Terhadap *Self efficacy* Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Inggris.  
[https://repository.uksw.edu/handle/123456789/32088%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/32088/2/T1\\_702019518\\_Isi.pdf](https://repository.uksw.edu/handle/123456789/32088%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/32088/2/T1_702019518_Isi.pdf)
- Chabib, M. H. S., & Sulistyowati, R. (2021). Pengaruh Mata Pelajaran Bisnis Online, Penggunaan Smartphone, dan Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Minat Berwusaha Siswa Kelas XII BDP di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(2), 1209–1215.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Dewi, S., & Sulistyowati, R. (2024). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Teaching Factory, Penguasaan Softskill Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Business and Accounting Education Journal*, 5(1), 33–43.  
<https://doi.org/10.15294/baej.v5i1.6431>
- Eka, R. (2023). Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas IX di SMPN 9 Tanggerang Selatan).
- Juliana, I., & Sulistyowati, R. (2023). Pengembangan E-modul interakti Berbasis Aplikasi Book Creator Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XI BDP SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol. 11 No.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>
- McCarthy, J. (2007). What is Artificial Intelligence.
- Permendikbudriset. (2024). Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Respita, R. (2020). Pengaruh Gaya Belajar dan Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Smkktintang.sch.id. (2024). Smk Ketintang Surabaya.
- Sulistiyowati, R., Artanti, Y., Utami, D. A., Ramdhani, Y. C., Suhartoyo, & Panotogomo, A. W. (2023). Transformasi Digital Dan Inovasi Dalam Bisnis Manajemen. In EKONOMI DIGITAL : Transformasi Bisnis Dalam Era Digital.
- Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Imamuddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pola Pikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Metodologi Penelitian: Studi Penelitian Kuantitatif. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI), Vol 5 No.(1).  
<https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1910>
- Tanvir, K., Islam, M. S., Sezan, S. B. K., Sanad, Z. A., & Ataur, A.-J. I. (2023). Impact of *ChatGPT* on Academic Performance Among Bangladeshi Undergraduate Students. International Journal of Research In Science & Engineering, 35.  
<https://doi.org/10.55529/ijrise.35.18.28>
- Yunarzat, E. (2024). Pengaruh Penggunaan *ChatGPT* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Smk Negeri 6 Makassar.
- Yusron, A. A. (2024). Pengaruh *Self efficacy* terhadap Penggunaan Chat Bot AI ( Artificial Intelligence ) dalam Pengerjaan Tugas Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.