



PENGUNAAN CHATGPT: TINJAUAN HUBUNGAN ANTARA TUJUAN AKADEMIK DAN PENCARIAN MAKLUMAT TERHADAP TAHAP KEPUASAN PELAJAR UUM

THE USE OF CHATGPT: A STUDY ON THE RELATIONSHIP BETWEEN ACADEMIC PURPOSES AND INFORMATION-SEEKING AND THE LEVEL OF SATISFACTION AMONG UUM STUDENTS

Nur Nabilah Athirah Parmin¹, Siti Syamsul Nurin Mohmad Yazam^{2*}, Marzura Ibrahim³, Aselawati Che Ab Adziz⁴

¹ Pusat Pengajian Teknologi Multimedia dan Komunikasi, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: nur_nabilah_a2@smmtc.uum.edu.my

² Pusat Pengajian Teknologi Multimedia dan Komunikasi, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: ssnurinmy@uum.edu.my

³ Pusat Pengajian Teknologi Multimedia dan Komunikasi, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: marzura@uum.edu.my

⁴ Pusat Pengajian Teknologi Multimedia dan Komunikasi, Universiti Utara Malaysia, Malaysia
Email: aselawati@uum.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 30.09.2025

Revised date: 20.10.2025

Accepted date: 30.11.2025

Published date: 22.12.2025

To cite this document:

Parmin, N. N. A., Yazam, S. S. N. M., Ibrahim, M., & Che Ab Adziz, A. (2025) Penggunaan ChatGPT: Tinjauan Hubungan Antara Tujuan Akademik Dan Pencarian Maklumat Terhadap Tahap Kepuasan Pelajar UUM. *International Journal of Modern Education*, 7 (28), 926-938.

Abstrak:

Kajian ini dijalankan bagi menilai motif penggunaan dan tahap kepuasan pelajar terhadap ChatGPT dalam konteks pendidikan, dengan mengambil kira dua konstruk utama iaitu tujuan akademik dan pencarian maklumat. Kajian ini adalah berdasarkan kepada Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G) yang menekankan bagaimana pengguna aktif memilih media untuk memenuhi keperluan dan kepuasan. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui tinjauan dalam talian yang diedarkan kepada pelajar Universiti Utara Malaysia (UUM) dari pelbagai kolej. Sebanyak 379 respons diterima dan dianalisis menggunakan perisian IBM SPSS versi 27. Analisis Korelasi Pearson menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan ChatGPT untuk tujuan akademik dengan kepuasan pelajar, manakala pencarian maklumat tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. Justeru, kajian ini diharap dapat membantu penyelidik akan datang untuk memahami bagaimana teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT boleh dimanfaatkan dalam pembelajaran, serta menjadi garis panduan untuk

DOI: 10.35631/IJMOE.728064

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



meneroka pembolehubah lain berkaitan tingkah laku pelajar dan AI dalam pendidikan tinggi.

Kata Kunci:

Aplikasi ChatGPT, Tujuan Akademik, Pencarian Maklumat, Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G), Kepuasan Pelajar

Abstract:

This study was conducted to examine students' usage motives and levels of satisfaction with ChatGPT in the context of education, considering two main constructs, namely academic purposes and information seeking. The study is grounded in the Uses and Gratifications (U&G) Theory, which emphasises how active users select media to fulfil their needs and achieve satisfaction. A quantitative approach was employed, with data collected through an online survey distributed to students of Universiti Utara Malaysia (UUM) from various colleges. A total of 379 responses were received and analysed using IBM SPSS version 27. Pearson correlation analysis revealed a significant relationship between the use of ChatGPT for academic purposes and student satisfaction, whereas information seeking did not show a significant relationship. Therefore, this study is expected to assist future researchers in understanding how artificial intelligence technology, particularly ChatGPT, can be utilised in learning, as well as to serve as a guideline for exploring other variables related to student behaviour and AI in higher education.

Keywords:

ChatGPT Application, Academic Purpose, Information Seeking, Uses and Gratifications Theory (U&G), Student Satisfaction

Pendahuluan

Kecerdasan buatan atau "Artificial Intelligence" (AI) pada masa kini menjadi sebahagian daripada kehidupan seharian dan semakin berkembang sebagai teknologi yang memberi impak yang besar. Justeru, setiap sektor dan industri memerlukan hubungan dengan kepakaran AI dalam pasaran seperti kesihatan, institusi pembelajaran, sektor pekerjaan, sektor pertanian dan lain-lainnya. AI dapat didefinisikan sebagai keupayaan komputer digital atau robot yang dikawal oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu yang sering dikaitkan dengan kecerdasan manusia (Copeland, 2024). Salah satu keupayaannya adalah memproses bahasa manusia, mengenal pasti maksud, dan menghasilkan jawapan yang logik berdasarkan maklumat yang diberikan oleh manusia (Chowdhary, 2020). Contoh terkini aplikasi AI perbualan yang mempunyai keupayaan tersebut ialah ChatGPT, yang dilancarkan oleh OpenAI pada 30 November 2022.

OpenAI memperkenalkan 'chatbot' ChatGPT, di mana GPT adalah akronim kepada *Generative Pre-trained Transformer* (Roumeliotis & Tselikas, 2023). ChatGPT ialah model bahasa besar (*Large Language Model – LLM*) yang mempunyai keupayaan untuk menjawab soalan, berbual, dan menjana maklum balas mengikut konteks dalam bentuk dialog. Ia ialah model pemprosesan bahasa semula jadi (NLP) yang menjana maklum balas seperti manusia kepada input daripada pengguna (Koubaa e tal., 2023). Berdasarkan rekaan GPT, model NLP

ini dipraktikkan pada data perbualan yang luas daripada Internet. Setelah diaplikasikan, ia boleh melaksanakan pelbagai tugas NLP seperti terjemahan, menjawab soalan dan melengkapkan teks (Roumeliotis & Tselikas, 2023). ChatGPT bermula sebagai produk dari OpenAI yang merupakan syarikat khusus membuat AI yang didirikan pada Disember 2015 oleh beberapa usahawan dan penyelidik termasuk Elon Musk serta Sam Altman (Hetler, 2024).

Aplikasi dan penggunaan ChatGPT boleh dilihat dalam kalangan peminat AI, serta dalam pendidikan, media, pemasaran, kewangan, kesihatan, sains, dan lain-lain. Taecharungroj (2023) mengenal pasti lima domain berfungsi iaitu penulisan kreatif, menulis esei, menulis prompt, pengekodan, dan menjawab soalan. Teknik penyampaian ini boleh dilaksanakan dengan menarik, membolehkan pelajar bertanya soalan dan mengambil bahagian dalam perbincangan. ChatGPT sering juga digunakan dalam membantu penambahbaikan penulisan secara umum, menyemak maklumat yang diberi, serta mengembangkan idea (Saif, 2024). Namun, kegunaan tersebut hanyalah meliputi sebahagian kecil daripada keupayaan keseluruhan ChatGPT.

Dalam penyelidikan ini, Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G) digunakan untuk memahami tujuan pelajar universiti menggunakan ChatGPT. U&G dipilih dalam kajian ini kerana teori ini mengiktiraf pengguna sebagai pengguna aktif berbanding dengan pengguna pasif (Katz et al., 1973). Ia lebih memfokuskan kepada tujuan sesuatu media tersebut digunakan dan apa yang mempengaruhi keputusan tersebut. U&G telah digunakan dalam beberapa penyelidikan untuk mengetahui mengapa seseorang tertarik menggunakan aplikasi kecerdasan buatan AI. Contohnya, Park (2023) meneliti cara bagaimana sistem AI seperti aplikasi ChatGPT dipelajari terutama dalam membangunkan prestasi dalam pekerjaan, manakala Foroughi et al. (2023) menyelidik bagaimana sistem AI membantu dalam meningkatkan prestasi di institusi pendidikan khususnya bagaimana ChatGPT meningkatkan interaksi mereka dalam pembelajaran sendiri.

Oleh itu, penyelidikan ini adalah khusus untuk menyelidik tujuan dan mengkaji secara khusus pilihan pelajar dalam penggunaan ChatGPT. Penyelidikan ini juga akan mengkaji kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT dalam pendidikan. Kajian yang menggunakan Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G) kepada ChatGPT ini dijalankan untuk mencari kepuasan khusus dalam dua elemen iaitu tujuan akademik dan pencarian maklumat terhadap inovasi AI.

Pernyataan Masalah

Disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi AI dan pemprosesan bahasa semula jadi (NLP), aplikasi seperti ChatGPT ini sering digunakan dalam konteks pendidikan yang membuka peluang baru serta memberi pilihan untuk pembelajaran yang lebih menarik (Tlili et al., 2023). Namun demikian, kajian empirikal yang meneliti hubungan antara tujuan penggunaan dan tahap kepuasan pelajar masih terhad, terutamanya dalam konteks pendidikan tinggi di Malaysia. Kebanyakan kajian sedia ada lebih menumpukan kepada isu etika dan integriti akademik, berbanding pemahaman terhadap motif penggunaan serta keberkesanan ChatGPT dalam memenuhi keperluan pembelajaran pelajar.

Selain itu, kekeliruan konseptual antara penggunaan ChatGPT untuk tujuan akademik dan pencarian maklumat sering berlaku, walaupun kedua-duanya mewakili keperluan yang berbeza dari sudut teori penggunaan media. Di samping itu, kurangnya bukti empirikal tempatan yang konsisten telah mewujudkan jurang pengetahuan mengenai faktor sebenar

yang menyumbang kepada kepuasan pelajar terhadap penggunaan ChatGPT. Walaupun akses kepada maklumat yang pantas sering dianggap sebagai pendorong utama kepuasan, masih belum jelas sama ada kepuasan pelajar lebih dipengaruhi oleh fungsi akademik atau pencarian maklumat semata-mata.

Kajian lepas oleh Lo (2023) hanya memfokuskan tentang kesan penggunaan integrasi AI dalam pendidikan. Kajian yang paling dekat dengan penyelidikan ini iaitu kajian Le et al. (2024) dan kajian Jishnu (2023) di mana masing-masing membuat kajian tentang faktor pelajar menggunakan ChatGPT di Vietnam dan India Selatan. Walaubagaimanapun, ia tidak memberikan penjelasan tentang kepuasan pelajar menggunakan ChatGPT.

Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi menangani jurang tersebut dengan mengkaji hubungan antara tujuan akademik, pencarian maklumat, dan tahap kepuasan pelajar secara empirikal dan berasaskan teori.

Persoalan Kajian

Pembentukan soalan kajian adalah untuk mencapai sasaran kajian ini. Kajian ini membincangkan soalan kajian berikut:

- a) Adakah terdapat hubungan antara tujuan akademik dengan tahap kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT?
- b) Adakah terdapat hubungan antara pencarian maklumat dengan tahap kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT?

Objektif Kajian

Objektif kajian menerangkan pencapaian yang ingin dicapai oleh penyelidik kajian. Objektif kajian ini adalah:

- a) Untuk mengenal pasti hubungan antara tujuan akademik dengan tahap kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT.
- b) Untuk mengukur hubungan antara pencarian maklumat dengan kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT.

Ulasan Karya

Kecerdasan Buatan AI

Teknologi kecerdasan buatan AI adalah satu bidang yang sentiasa berkembang dalam kemajuan pengkomputeran yang merujuk kepada kecerdasan manusia dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang sukar (Niu, 2024). Perkara ini telah dapat meningkatkan kecekapan, kualiti dan kebolehcapaian yang ketara untuk melakukan sesuatu. Istilah "kecerdasan buatan" dicipta untuk meniru kecerdasan manusia dan menjadikannya lebih pantas dan berkesan. Turing (1950) mencadangkan "Permainan Imitasi" sebagai ujian kecerdasan mesin.

Istilah "Kecerdasan Buatan" kemudiannya diperkenalkan oleh John McCarthy pada tahun 1955. Sejak itu, era AI berkembang dengan pantas. Dalam bidang penjagaan kesihatan, AI telah digunakan untuk menganalisis ramalan dan perubahan peribadi (Saranya & Madonna,

2025) serta diagnosis yang lebih pantas, yang meningkatkan keberhasilan dalam mengenal pasti penyakit dengan lebih awal (Saini, 2024).

Penggunaan ini boleh meningkatkan kecekapan dan kualiti rawatan pesakit yang memerlukan kepakaran dalam teknologi AI. Selain itu, menurut kajian oleh Saranya dan Madonna (2025), AI juga digunakan dalam industri dan pembuatan dengan cara mengoptimumkan rantai bekalan dan automasi di mana kedua-duanya meningkatkan produktiviti dan proses menyokong keputusan dalam pelbagai industri. AI boleh meningkatkan hasil pengeluaran dan kualiti produk, serta mengurangkan kos operasi.

Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan

Kecerdasan buatan telah merevolusikan sekolah dan peringkat universiti dalam bidang pendidikan, yang memudahkan kerja pendidik dan memberikan fleksibiliti dalam pengajaran (Sadiku et al., 2022). Kebanyakan penyelidik mengkaji penggunaan AI dalam pendidikan, di mana ia bukan sahaja memudahkan pelajar tetapi juga dapat meminimumkan tugas pengajaran dan meningkatkan kecekapan guru. Terdapat beberapa kajian tentang penggunaan platform AI dalam pembelajaran seperti kajian Benzizoune (2024) memfokuskan “ClassDojo” sebagai alat AI yang berkesan dalam meningkatkan penglibatan pelajar terhadap gamifikasi di mana ia adalah alat pembelajaran sambil bermain yang banyak digunakan oleh guru di sekolah rendah.

ChatGPT telah muncul sebagai alat transformatif dalam pendidikan, terutamanya dalam meningkatkan pembelajaran bahasa, memupuk pembelajaran sendiri, dan meningkatkan keupayaan penyelidikan. ChatGPT sering digunakan oleh komuniti terutamanya pelajar untuk membantu dalam penulisan, pengajaran, pengaturcaraan, penjanaan idea, dan pemerolehan pengetahuan umum.

Pelajar meningkatkan kemahiran bahasa mereka dan menulis atau memperbaiki esei dengan ChatGPT (Baek & Yi, 2024). ChatGPT juga membantu dalam pengaturcaraan, terutamanya untuk pelajar sains komputer (Ada, 2024). ChatGPT memudahkan pencarian maklumat dan membantu dalam pembelajaran namun kebimbangan tentang privasi, pemikiran kritis dan integriti dalam akademik menekankan pendekatan yang terperinci terhadap penggunaannya dalam pendidikan (Marii Abdeljaoued, 2024).

Menurut kajian Mykhaylenko et al. (2024) beliau mengenal pasti bahawa ChatGPT adalah alat kecerdasan buatan yang paling popular digunakan dalam pendidikan yang meningkatkan penglibatan pelajar dan motivasi untuk belajar. Ia meneroka cara AI meningkatkan pendidikan dengan menyesuaikan pengalaman pembelajaran kepada keperluan pelajar secara individu. Penyelidikan tersebut melibatkan analisis kualitatif dan memfokuskan kepada kedua-dua aplikasi AI dalam pendidikan dan psikologi yang mempengaruhi motivasi pelajar. Kajian mendapati penggunaan AI terutamanya ChatGPT, semakin digunakan untuk pembelajaran akademik dengan psikologi pelajar dalam kelajuan pembelajaran.

Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G)

Blumler dan Katz (1974) disokong oleh Kasirye (2022) dan Jishnu (2023), mencipta Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G), yang menekankan bahawa individu yang menggunakan media mempunyai motif dan tujuan tertentu semasa menggunakannya, dan media berfungsi untuk memenuhi keperluan tertentu yang membawa kepuasan kepada mereka. U&G muncul

pada tahun 1940-an, dengan penyelidikan oleh Herzog menekankan peranan aktif pengguna dalam penggunaan media (Kasirye, 2022). Teori ini turut menyatakan bahawa pengguna terlibat secara aktif dalam memilih media untuk memenuhi keperluan tertentu, seperti pencarian maklumat, menghasilkan idea atau mendapatkan kepuasan emosi.

Dalam konteks kajian ini, teori U&G digunakan untuk menentukan motif pelajar universiti menggunakan ChatGPT, seperti sebagai tujuan akademik dan pencarian maklumat. Teori ini membina asas dalam memahami motif pelajar menggunakan teknologi AI seperti ChatGPT berdasarkan keperluan peribadi mereka. Sebagai contoh, teori yang dibangunkan oleh Katz et al. (1973) menekankan bahawa pengguna aktif memilih medium tertentu untuk memenuhi keperluan mereka. ChatGPT menjadi medium pembelajaran interaktif yang memenuhi keperluan pelajar dalam meningkatkan pemahaman mereka dan menyelesaikan tugas dalam pembelajaran.

Teori ini juga membantu dalam menilai tahap kepuasan pelajar ketika menggunakan ChatGPT. Menurut kajian oleh Ruggiero (2000), tahap kepuasan pengguna mempengaruhi sejauh mana medium tersebut mampu memenuhi keperluan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tahap kepuasan pelajar yang menggunakan ChatGPT dalam menyelesaikan tugas akademik serta bagaimana teknologi ini menyokong pembelajaran sendiri. Melalui teori U&G, kajian ini dapat mengenal pasti hubungan antara motif pelajar dengan tahap kepuasan mereka dalam penggunaan ChatGPT dalam pendidikan.

Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G) telah banyak digunakan dalam kajian terdahulu untuk mengkaji motif dan kepuasan pengguna terhadap pelbagai medium teknologi, seperti ChatGPT. Dalam kajian Jishnu (2023), ia mengkaji tujuan pelajar menggunakan ChatGPT seperti menyokong pembelajaran, mendapatkan maklumat, keunikan serta memberi kemudahan. Walau bagaimanapun, keterbatasan utama kajian tersebut adalah ia tidak menilai aspek kepuasan pelajar menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, kajian Le et al. (2024) juga mengkaji tentang motivasi pelajar dalam menggunakan ChatGPT menggunakan Teori Kegunaan dan Kepuasan (U&G) dan Teori Model Penerimaan Teknologi (TAM). Namun, kajian ini hanya melibatkan pelajar Vietnam sahaja, yang menjadi keterbatasan dalam kajian mereka. Kajian ini akan menambahkan ulasan dalam bidang pendidikan dan kecerdasan buatan AI dengan menggabungkan analisis motif dan kepuasan serta dapat meningkatkan skop populasi kajian.

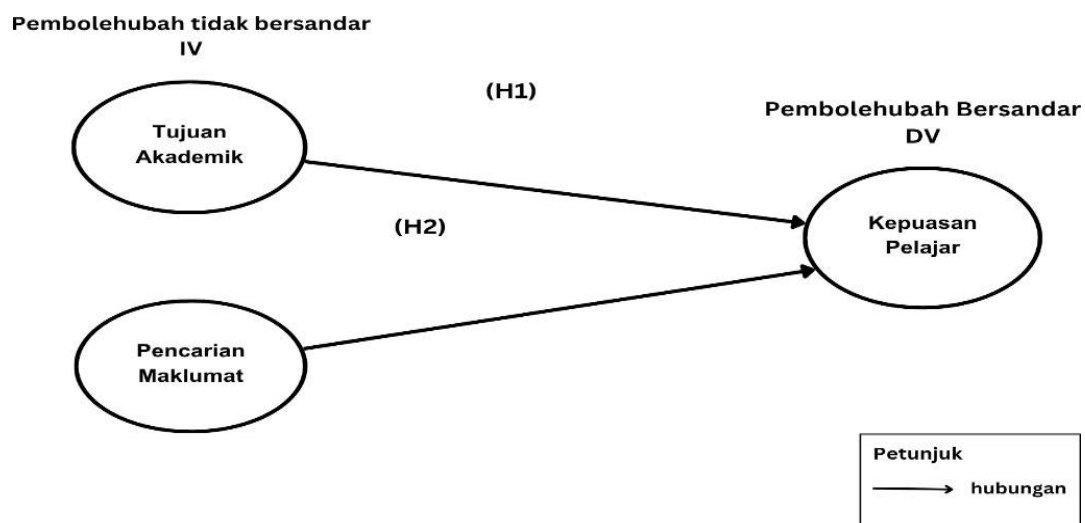
Tujuan Akademik

Konstruk utama yang akan diuji dalam kajian ini ialah tujuan akademik. ChatGPT menjadi alat penting bagi pelajar untuk mencapai matlamat akademik seperti menyusun idea, memahami konsep yang sukar, dan menyelesaikan tugas atau projek dalam masa yang singkat. Kajian oleh Rasul et al. (2023) mendapati bahawa teknologi AI seperti ChatGPT membantu pelajar memahami subjek kursus dengan lebih baik kerana telah menyediakan penjelasan yang cepat dan berstruktur. Selain itu, penyelidikan oleh Kasneci et al. (2023) menunjukkan bahawa penggunaan kecerdasan buatan dalam bidang akademik membantu pelajar memahami topik yang lebih kompleks dan mengurangkan beban kognitif mereka.

Pencarian Maklumat

Kebanyakan orang terutamanya pelajar sering menggunakan ChatGPT kerana fungsinya yang berupaya untuk memberikan maklumat yang relevan dan cepat mengenai sesuatu topik yang

diminta. Ruggiero (2000) menekankan dalam kajiannya bahawa individu sering menggunakan media untuk memenuhi keperluan mereka untuk terus mendapatkan maklumat. Kemudahan dalam mendapatkan maklumat segera membolehkan aktiviti penyelidikan, penciptaan kandungan dan pemikiran idea yang pantas, menjadikan salah satu aplikasi AI tersebut sebagai alat pilihan untuk mencari maklumat kerana dengan perolehan data yang relevan. Seperti yang dinyatakan dalam kajian oleh Li et al. (2024) yang menekankan tentang betapa pentingnya AI untuk menyokong proses pembelajaran sendiri dan meningkatkan keberkesanan kajian akademik selain teknologi ini juga digunakan untuk mencari definisi, fakta sejarah, kajian kes, serta maklumat yang relevan.



Rajah 1: Kerangka Konseptual Menghubunkaitkan Motif Penggunaan ChatGPT dengan Kepuasan Penggunaanya dalam Pendidikan

Hipotesis Kajian

Hipotesis kajian ini adalah:

- Terdapat hubungan yang signifikan antara tujuan akademik dengan tahap kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT.
- Terdapat hubungan yang signifikan antara pencarian maklumat dengan tahap kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penaakulan deduktif. Jenis kajian ini dikenali sebagai pendekatan korelasi kerana ia mengkaji hubungan antara sebab penggunaan aplikasi ChatGPT dan tahap kepuasan pelajar dalam kalangan pelajar UUM. Kaedah tinjauan dalam talian digunakan untuk mengumpul data melalui Borang Google (Google Form). Semua pemboleh ubah menunjukkan skor tinggi pada ujian kebolehpercayaan. Tujuan akademik ($\alpha = 0.807$), pencarian maklumat ($\alpha = 0.819$), dan kepuasan pelajar ($\alpha = 0.805$). Oleh itu, semua pemboleh ubah boleh diterima dalam kajian ini.

Strategi penyelidikan ini akan melibatkan pengumpulan data daripada sampel menggunakan soal selidik. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan reka bentuk kajian keratan rentas untuk menilai motif dan kepuasan pelajar terhadap penggunaan ChatGPT dalam pendidikan

pada satu tempoh masa tertentu. atau dalam tempoh yang singkat. Lokasi kajian penyelidikan adalah di Universiti Utara Malaysia (UUM), Sintok, Kedah. Dengan melibatkan ketiga-tiga kolej yang terdapat dalam universiti tersebut iaitu Kolej Perniagaan (COB), Kolej Undang-undang, Kerajaan dan Pengajian Antarabangsa (COLGIS), dan Kolej Sastera dan Sains (CAS), UUM dapat menyediakan peluang untuk mendapatkan pandangan yang komprehensif tentang kajian motif dan kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT dalam pendidikan.

Mengikut populasi kajian ini, terdapat 30,149 orang pelajar di Universiti Utara Malaysia. Berdasarkan jadual Krejcie & Morgan (1970), saiz sampel yang diperlukan ialah 379 orang pelajar. Teknik pensampelan bagi kajian ini ialah pensampelan kebarangkalian (probability) iaitu pensampelan rawak mudah. Perisian SPSS telah digunakan untuk menjalankan semua analisis yang diperlukan dalam kajian ini. Ujian kebolehppercayaan digunakan untuk mengkaji kesahan item soal selidik. Pada masa yang sama, analisis deskriptif digunakan untuk menerangkan ciri asas data daripada kajian. Analisis korelasi digunakan untuk mengkaji hubungan antara pemboleh ubah bebas dan bersandar.

Analisis Dan Huraian

Jadual 1: Ciri-ciri Sosio-demografi Responden (n=379)

No.	Item	Kekerapan	Peratus
1.	Jantina		
	Lelaki	191	50.4%
	Perempuan	188	49.6%
2.	Umur		
	20-22	218	57.6%
	23-25	160	42.2%
	26>	1	0.3%
3.	Bangsa		
	Melayu	190	50.1%
	Cina	77	20.3%
	India	50	13.2%
	Lain-lain	62	16.4%
4.	Kolej Pengajian		
	COB	127	33.5%
	CAS	145	38.3%
	COLGIS	107	28.2%
5.	Semester Semasa		
	2	78	20.6%
	3	1	0.3%
	4	57	15.0%
	5	44	11.6%
	6	191	50.4%
	7>	8	2.0%

Jadual 1 di atas memaparkan ciri-ciri demografi responden yang terlibat dalam kajian ini. Secara keseluruhan, seramai 379 orang pelajar telah memberikan maklum balas. Jumlah penyertaan ini adalah mencukupi untuk mewakili populasi sasaran kajian. Dari segi jantina,

taburan responden adalah hampir seimbang, dengan 191 orang responden lelaki (50.4%) dan 188 orang responden perempuan (49.6%). Keseimbangan ini mencerminkan keterwakilan jantina yang baik, sekali gus mengurangkan potensi bias jantina dalam dapatan kajian.

Dari sudut umur, majoriti responden berada dalam lingkungan 22 hingga 23 tahun, iaitu seramai 160 orang (57.6%). Corak ini selari dengan struktur umur lazim pelajar prasiswazah di peringkat akhir pengajian, sekali gus menunjukkan bahawa responden berada pada fasa akademik yang matang serta berpengalaman dalam penggunaan teknologi digital, termasuk aplikasi ChatGPT, untuk tujuan pembelajaran dan pencarian maklumat.

Berdasarkan latar belakang etnik, responden berbangsa Melayu merupakan kumpulan terbesar dengan seramai 190 orang (50.1%), diikuti oleh kaum-kaum lain. Taburan ini mencerminkan komposisi demografi pelajar Universiti Utara Malaysia secara umum, justeru mengukuhkan kesahan luaran kajian dalam konteks institusi tersebut.

Dari segi semester pengajian, pelajar semester 6 mencatatkan bilangan responden tertinggi iaitu seramai 191 orang (50.4%). Keadaan ini menunjukkan bahawa pelajar di peringkat akhir pengajian lebih cenderung untuk terlibat dalam kajian, berkemungkinan disebabkan oleh keperluan akademik yang lebih kompleks serta kebergantungan yang lebih tinggi terhadap alat sokongan pembelajaran berasaskan kecerdasan buatan. Selain itu, seramai 20.6% responden adalah pelajar semester 2, menunjukkan penglibatan pelajar peringkat awal pengajian walaupun pada kadar yang lebih rendah.

Secara keseluruhannya, profil responden ini menunjukkan sampel kajian yang pelbagai dari segi jantina, umur, latar belakang etnik, dan tahap pengajian, sekali gus menyokong kesesuaian data untuk menganalisis hubungan antara tujuan akademik, pencarian maklumat, dan tahap kepuasan pelajar terhadap penggunaan ChatGPT.

Jadual 2: Analisis Korelasi Pearson terhadap Pemboleh ubah Bebas dan Bersandar

	Tujuan Akademik	Pencarian Maklumat	Kepuasan Pelajar
Tujuan Akademik	1	.125*	.342**
Pencarian Maklumat	.125*	1	.082
Kepuasan Pelajar	.342**	.082	1
	.015	.112	
	.000	.112	

*p<0.05, **p<0.01

Jadual 2 di atas menunjukkan ringkasan analisis Korelasi Pearson yang telah dijalankan untuk mengkaji hubungan antara pemboleh ubah bebas, iaitu tujuan akademik dan pencarian maklumat, dengan pemboleh ubah bersandar, iaitu kepuasan pelajar terhadap penggunaan ChatGPT. Analisis ini bertujuan untuk menentukan kekuatan serta arah hubungan antara pemboleh ubah yang dikaji.

Berdasarkan analisis yang dijalankan, dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat hubungan positif yang signifikan antara tujuan akademik dan pencarian maklumat ($r = .125$, $p < .05$). Walaupun nilai korelasi ini adalah rendah, hubungan signifikan ini mencadangkan bahawa pelajar yang menggunakan ChatGPT untuk tujuan akademik juga cenderung menggunakannya sebagai medium pencarian maklumat. Hal ini mencerminkan sifat penggunaan media yang pelbagai fungsi oleh pengguna, sejajar dengan andaian asas Teori Kegunaan dan Kepuasan yang menegaskan bahawa pengguna secara aktif memilih media bagi memenuhi keperluan tertentu. Dapatan ini turut disokong oleh penemuan Waheed et al. (2025) yang mendapati pelajar menggunakan ChatGPT untuk memenuhi keperluan pencarian maklumat, akademik, dan kreativiti.

Seterusnya, keputusan kajian turut menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara tujuan akademik dan kepuasan pelajar ($r = 0.342$, $p < .01$). Ini menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang sederhana antara tujuan akademik dan kepuasan pelajar dalam penggunaan ChatGPT. Dengan erti kata lain, semakin tinggi penggunaan ChatGPT untuk tujuan akademik, semakin tinggi tahap kepuasan yang dirasakan oleh pelajar. Dapatan ini menyokong premis utama Teori Kegunaan dan Kepuasan (U & G) yang menyatakan bahawa kepuasan pengguna tercapai apabila media yang digunakan berjaya memenuhi keperluan dan matlamat individu, khususnya keperluan kognitif seperti pembelajaran, pemahaman, dan penyelesaian tugas akademik. Berdasarkan keputusan analisis, hipotesis pertama (H1) diterima kerana terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara kedua-dua pemboleh ubah. Penerimaan hipotesis ini mengesahkan bahawa tujuan akademik memainkan peranan penting dalam membentuk kepuasan pelajar terhadap penggunaan ChatGPT. Perkara ini selari dengan dapatan oleh Zhang et al. (2024) yang mendapati penggunaan ChatGPT oleh pelajar dalam melaksanakan tugas membawa kepada kepuasan kerana bantuan segera dan kepantasan maklum balas yang disediakan.

Walau bagaimanapun, pencarian maklumat tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kepuasan pelajar ($r = 0.082$, $p = .112$). Keputusan ini menunjukkan bahawa penggunaan ChatGPT semata-mata untuk mendapatkan maklumat tidak semestinya membawa kepada kepuasan yang tinggi dalam kalangan pelajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor seperti maklumat yang diberikan ChatGPT tidak selalu tepat, lengkap atau bersumberkan rasmi. Pelajar mungkin hanya menggunakan sebagai sokongan tambahan sahaja dan tidak sebagai keutamaan dalam pendidikan. Hipotesis kedua (H2) adalah ditolak kerana hubungan yang diuji didapati tidak signifikan. Penolakan hipotesis ini menunjukkan bahawa pencarian maklumat secara umum tidak mencukupi untuk menghasilkan kepuasan yang tinggi tanpa sokongan konteks atau ciri maklumat yang lebih spesifik. Perkara ini berkait dengan kajian oleh Fu et al. (2024) yang meneliti ciri maklumat seperti ketepatan, kelengkapan, kesesuaian masa, kemudahan, dan format bagi membantu mencapai kepuasan pengguna.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, kajian ini meneliti bagaimana aplikasi kecerdasan buatan (AI), khususnya ChatGPT dimanfaatkan oleh pelajar dalam konteks pendidikan bagi memenuhi motif penggunaan serta hubungannya dengan kepuasan pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan ChatGPT untuk tujuan akademik mempunyai hubungan signifikan dengan kepuasan pelajar, manakala pencarian maklumat tidak mempunyai hubungan signifikan. Dapatan ini secara jelas menjawab persoalan-persoalan kajian yang telah digariskan di awal perbincangan, sekali gus mencapai objektif-objektif kajian.

Hal ini memberi gambaran bahawa pelajar lebih berpuas hati dalam memanfaatkan AI apabila ia membantu dalam pembelajaran formal berbanding hanya menjadi alat carian maklumat. Namun begitu, kajian ini turut mengemukakan beberapa cabaran seperti kebimbangan terhadap ketepatan maklumat yang diberikan dan risiko plagiarisme. Tambahan pula, terdapat individu yang bergantung secara berlebihan terhadap aplikasi tersebut sehingga boleh melemahkan pemikiran kritis, kerana mereka cenderung menerima jawapan tanpa usaha keras.

Kajian ini membuka ruang untuk penyelidikan yang lebih mendalam terhadap kebergantungan pelajar terhadap ChatGPT dalam akademik. Tumpuan ini boleh diberikan sejauh mana pelajar menggunakan teknologi ini secara aktif dalam menghasilkan tugas serta kesannya terhadap keaslian idea. Teknologi seperti ChatGPT diharapkan dapat digunakan bersama kaedah pengajaran yang sesuai dan seimbang. Ia bukan sahaja meningkatkan pencapaian akademik tetapi juga memupuk pemikiran yang kreatif dan kritis. Kajian ini juga dapat menjadi asas kepada penyelidikan akan datang bagi membentuk dasar pendidikan yang lebih kukuh dalam era digital.

Penghargaan

Para penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Pusat Pengajian Teknologi Multimedia dan Komunikasi, Universiti Utara Malaysia atas sokongan dan sumber yang diberikan sepanjang kami menjalankan projek ini.

Rujukan

- Almogren, A. S., Al-Rahmi, W. M., & Dahri, N. A. (2024). Exploring factors influencing the acceptance of ChatGPT in higher education: A smart education perspective. *Heliyon*, 10(11).
- Ada, M. B. (2024). It Helps with Crap Lecturers and Their Low Effort: Investigating Computer Science Students' Perceptions of Using ChatGPT for Learning. *Education Sciences*, 14(10), 1106–1106. <https://doi.org/10.3390/educsci14101106>
- Baek, T. H., & Yi, K. (2024). A Qualitative Investigation into Students' Learning Experience with ChatGPT. *Proceedings of the ALISE Annual Conference*. <https://doi.org/10.21900/j.alise.2024.1761>
- Benzizoune, O. (2024). Enhancing Classroom Management and Student Engagement: The Role of ClassDojo and Gamification in Education. *Journal Of English Language Teaching and Applied Linguistics*, Vol. 6 No. 3.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research. *Sage Annual Reviews of Communication Research Volume III*.
- Chowdhary, K. (2020). Natural language processing. *Fundamentals of artificial intelligence*, 603-649.
- Copeland, B. (2024, November 22). Artificial Intelligent. Retrieved from Encyclopaedia Britannica: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>
- Foroughi, B., Senali, M. G., Iranmanesh, M., Khanfar, A., Ghobakhloo, M., Annamalai, N., & Naghmeh-Abbaspour, B. (2024). Determinants of intention to use ChatGPT for educational purposes: Findings from PLS-SEM and fsQCA. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(17), 4501-4520.
- Fu, C. J., Silalahi, A. D. K., Shih, I. T., Phuong, D. T. T., Eunike, I. J., & Jargalsaikhan, S. (2024). Assessing ChatGPT's information quality through the lens of user information

- satisfaction and information quality theory in higher education: A theoretical framework. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2024(1), 8114315.
- Hetler, A. (2024, November). What is ChatGPT? Retrieved from *TechTarget*: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/ChatGPT>
- Jishnu, D. S. (2023). Unveiling Student Motivations: A Study of ChatGPT Usage in Education
- Kasirye, F. (2024). The importance of needs in uses and gratification theory. *Authorea Preprints*.
- Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and individual differences*, 103, 102274.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The public opinion quarterly*, 37(4), 509-523.
- Koubaa, A., Boulila, W., Ghouti, L., Alzahem, A., & Latif, S. (2023). Exploring ChatGPT capabilities and limitations: a survey. *IEEE Access*, 11, 118698-118721.
- Le, T. M. D., Do, H. T. N., Tran, K. M., Dang, V. T., & Nguyen, B. K. H. (2024). Integrating TAM and UGT to explore students' motivation for using ChatGPT for learning in Vietnam. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*.
- Li, Z., Wang, C., & Bonk, C. J. (2024). Exploring the Utility of ChatGPT for Self-Directed Online Language Learning. *Online Learning*, 28(3), 157-180.
- Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education sciences*, 13(4), 410.
- Marii Abdeljaoued. (2024). *ChatGPT or the Language Genie: Perspectives and Lived Experiences of Students in Tunisia*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-5205322/v1>
- Mykhaylenko, V., Safonova, N., Ilchenko, R., Ivashchuk, A., & Babik, I. (2024). Using artificial intelligence to personalise curricula and increase motivation to learn, taking into account psychological aspects. *Data and Metadata*, 3. <https://doi.org/10.56294/dm2024.241>
- Niu, W., Zhang, W., Zhang, C., & Chen, X. (2024). The role of artificial intelligence autonomy in higher education: A uses and gratification perspective. *Sustainability*, 16(3), 1276.
- Park, H. J. (2023). AI in the Workplace: Examining the Effects of ChatGPT on Information Support and Knowledge Acquisition. *Human-Computer Interaction*, 1-16.
- Rasul, T., Nair, S., Kalendra, D., Robin, M., de Oliveira Santini, F., Ladeira, W., ... & Heathcote, L. (2023). The role of ChatGPT in higher education: Benefits, challenges, and future research directions. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 6(1), 41-56.
- Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2023). ChatGPT and open-ai models: A preliminary review. *Future Internet*, 15(6), 192.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. *Mass Communication & Society*, 3-37.
- Sadiku, M. N., Musa, S. M., & Chukwu, U. C. (2022). Artificial intelligence in education. *Iuniverse*.
- Saif, N., Khan, S. U., Shaheen, I., ALotaibi, F. A., Alnfai, M. M., & Arif, M. (2024). Chat-GPT; validating Technology Acceptance Model (TAM) in education sector via ubiquitous learning mechanism. *Computers in Human Behaviour*, 154, 108097.
- Saini, M. A. (2024). Artificial Intelligence – Its Evolution, Future and Growing Importance in Different Fields. *Futuristic Trends in Artificial Intelligence, IIP Series*, Volume 3, Book 2.

- Saranya, R & Madonna, A. M. (2025). Artificial Intelligence Multidimensional Impact Applications Across Diverse Fields. *Futuristic Trends in Artificial Intelligence Volume 3, Book 4. IIP Iterative International Publishers.*
- Taecharungroj, V. (2023). "What can ChatGPT do?" Analysing early reactions to the innovative AI chatbot on Twitter. *Big Data and Cognitive Computing*, 7(1), 35.
- Tae Hyun Baek., K. Y. (2024). A Qualitative Investigation into Students' Learning Experience with ChatGPT. *Proceedings of the Association for Library and Information Science Education Annual Conference.*
- Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart learning environments*, 10(1), 15
- Turing, A. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, vol. 59.
- Waheed, S., Ahmad, M. K., & Bhatti, Z. I. (2025). Psychology Behind ChatGPT Engagement: A TAM And Uses & Gratifications Approach in Public and Private Pakistani Universities. *TPM-Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S2 (2025): Posted 09 June), 2329-2340.
- Zhang, X., Jiang, H., Qiao, Z., & Li, P. (2024). Students' response to ChatGPT: An adaptive technology-to-performance model. *Journal of Computer Information Systems*, 1-18.