

PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM MEMBANTU KINERJA PEMBELAJARAN

Karena Raudah Febrianti^{1*}, Nur Azizah¹, Fadullah Rusadi¹

Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia¹

E-mail: gefrandityapratama@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa memanfaatkan kecerdasan buatan atau AI dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yaitu wawancara mendalam terhadap implementasi teknologi AI di kampus sebagai metode pendekatan. Sampel penelitian yang kami ambil adalah melalui mahasiswa IAIN Palangka Raya dari empat fakultas yang ada. Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, penggunaan AI memiliki berbagai manfaat serta permasalahan pada mahasiswa. Seperti, mahasiswa memanfaatkan AI untuk mempermudah mereka dalam mencari referensi, mempersingkat pengerjaan tugas, serta meningkatkan pengetahuan mereka. Namun, masalah yang terjadi mahasiswa cenderung tergantung kepada AI dalam menyelesaikan tugas, membuat nalar tidak jalan, bahkan menjadi malas dalam membaca literatur. Implikasi dari penelitian ini, mahasiswa merasa terbantu dengan adanya teknologi perkembangan AI. Harapan dari penelitian ini dapat mendorong kebijakan dan strategi penerapan AI yang lebih baik di lingkungan kampus, dan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman serta penerapan teknologi AI pada mahasiswa.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan (AI); Kinerja Pembelajaran; Penelitian Kualitatif.

Abstract

The purpose of this study is to find out how students utilize artificial intelligence or AI in learning. The research method used is qualitative, namely in-depth interviews on the implementation of AI technology on campus as an approach method. The research sample we took was through IAIN Palangka Raya students from four existing faculties. From the results of the research that researchers have done, the use of AI has various benefits and problems for students. For example, students utilize AI to make it easier for them to find references, shorten their assignments, and increase their knowledge. However, the problem that occurs is that students tend to depend on AI in completing assignments, making reasoning difficult, and even becoming lazy in reading literature. The implication of this research is that students feel helped by the development of AI technology. It is hoped that this research can encourage better policies and strategies for implementing AI in the campus environment and can make a positive contribution in increasing the understanding and application of AI technology in students.

Keywords: Artificial Intelligence (AI); Learning Performance; Qualitative Research.

Submitted: 2025-03-06. Revision: 2025-03-12. Accepted: 2025-03-23. Publish: 2025-04-01.

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia (Rais, H., Ramadhani, R., & Yassin, A. (2025). Dari perkembangan yang masih terbilang kuno hingga sekarang menjadi modern, manusia tidak lepas dari teknologi baik yang sederhana maupun canggih (Fricitarani, A., *et al.* 2025). Teknologi memiliki pengaruh besar terhadap cara manusia dalam melakukan kegiatan seperti teknologi informasi, teknologi tersebut memiliki peran pengembangan dalam menyalurkan informasi dan pembelajaran yang diperlukan oleh khalayak (Trisnawati, W., *et al.* 2025). Kemajuan teknologi informasi sampai saat ini telah mengubah cara masyarakat dalam memperoleh informasi dan pengetahuan (Martins, A., *et al.* 2025). Kecerdasan buatan (AI) didefinisikan sebagai cabang ilmu yang juga berusaha memahami kecerdasan manusia yang dapat menjadi pemecahan masalah dengan inovasi teknologi yang menarik (Asrol *et al.*, 2021).

AI atau kecerdasan buatan mulai dikembangkan pada perkiraan tahun 1950-an, walau pada masa itu kecerdasan buatan belum dikenal sebagai AI namun teori-teori sudah mulai bermunculan (Jaya *et al.*, 2019). AI memiliki berbagai macam cabang ilmu pengetahuan, salah satunya adalah *Natural Language Processing (NLP)* konsentrasi cabang NLP adalah interaksi suatu komunikasi antara computer dan Bahasa asli manusia yang akan menghasilkan output yang berasal dari

bahasa alami. AI juga memiliki konsep dasar salah satunya adalah *Machine Learning (ML)*. Pada konsep ini ML bekerja dengan diberikan suatu kode yang membuat mesin tersebut dapat berfikir dan menyimpan memori untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Dari kode tersebut ML dapat mengelola keahlian dalam pola, bentuk, wajah, dan sebagainya. (Jamaaluddin & Sulistyowati, 2021)

AI memiliki kemampuan kecerdasan layaknya manusia yang dapat beradaptasi dan melakukan tugas baik yang sederhana hingga tugas yang kompleks (Yassin, A., & Bashir, A. 2024). Seperti contohnya, penggunaan bot AI seperti Chat GPT, Gemini, Black Box AI, Perplecity dan sebagainya. Bot tersebut dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah seperti membantu mencari informasi mengenai jurnal, artikel dan suatu hal yang ingin diketahui (Hakiki, M., *et al.* 2024). Di masa yang sudah memasuki era modern ini, teknologi informasi sangat penting untuk perkembangan di berbagai aspek seperti sebuah organisasi, lembaga, maupun sebuah perusahaan sekalipun (Astiti, A. D., *et al.* 2024). Tak jarang dari mereka yang mengandalkan kemajuan teknologi ini, sebab dari perkembangan ini memberikan efisiensi maupun memberikan jalan keluar dari suatu permasalahan atau membantu kita membuat suatu keputusan. (Nadzeri *et al.*, 2023)

Karena perkembangan pada berbagai sector ini, kita sebagai manusia modern kerap merasa mudah dalam melakukan

berbagai aktifitas serta perkembangan ini juga memberikan dampak yang begitu berarti bagi kehidupan manusia (Muhtaj, M., *et al.* 2025). Dari perkembangan ini telah menghadirkan berbagai kemudahan dalam berbagai kegiatan. Bukan hanya organisasi ataupun perusahaan saja yang merasakan perkembangannya, namun teknologi informasi juga berkembang pesat pada dunia Pendidikan (Atiqoh *et al.*, 2023)

Keunggulan teknologi di dalam dunia Pendidikan termasuk fleksibilitas belajar kapan saja dan dimana saja. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi Zoom atau Google Meet (Budiman, R. D. A., *et al.* 2024). Namun tantangan yang dihadapi salah satunya ialah kurangnya akses ke perangkat teknologi tersebut (Fricticarani *et al.*, 2023). Smart Attendance adalah suatu system absensi modern yang mencatat kehadiran dengan teknologi yang mendukung keakuratan data kehadiran. Dalam dunia perkuliahan tak jarang kampus-kampus menggunakan aplikasi Smart Attendance seperti SIMAK yang digunakan untuk mengisi kehadiran mahasiswa melalui aplikasi secara mandiri (Murtiyani, T., *et al.* 2024). Aplikasi ini dapat meminimalisir kesalahan input data yang kerap terjadi pada absensi manual, dan mempermudah pengelola data (Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. 2024). Selain itu, SIMAK juga memiliki kelebihan selain sebagai alternatif absensi mahasiswa yaitu dapat menyimpan data penting seperti nilai-nilai mahasiswa dan menyimpan dokumen wajib mahasiswa yang harus dibuat sebelum mengikuti perkuliahan dengan menyusun Kartu

Rencana Studi (KRS) (Sukma Agustiani., 2024)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah mahasiswa memakai AI, apa yang mereka rasakan dari penggunaan AI, mulai sejak kapan mereka menggunakannya, pendapat mereka mengenai perkembangan AI saat ini, serta harapan mereka terkait perkembangan AI dalam pembelajaran. Serta, implikasi yang di dapat dari penelitian ini dapat membuka peluang baru untuk personalisasi pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Namun penggunaan AI di kampus perlu diperhatikan terutama terkait di pendataan mahasiswa yang berhubungan dengan proses akademik, sebab terkadang penggunaan aplikasi ini mengalami gangguan (*error*) yang menyebabkan data mahasiswa hilang dan tidak memiliki *back-up* (cadangan data).

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang kami kumpulkan berupa kata-kata, serta menyertakan gambar, bukan melalui angka-angka. (Amelia *et al.*, 2024) Maka dari itu, penelitian ini akan lebih banyak berisi kata-kata yang diperoleh dari metode penelitian yang kami gunakan sebagai penunjang bukti penelitian kami. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menggunakan lisan atau kata-kata dari seseorang yang pernah mengalami suatu peristiwa yang pernah terjadi di kehidupan mereka dengan membawa pengalaman yang pernah mereka alami.

Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang melibatkan pengumpulan data yang berkaitan dengan kondisi objek yang diteliti pada saat melakukan penelitian. Penelitian ini biasanya dikumpulkan melalui survei singkat, wawancara, atau observasi. Dengan mengambil objek penelitian yaitu pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam membantu kinerja pembelajaran mahasiswa IAIN Palangka Raya dengan metode wawancara (*Interview*), dan dokumentasi secara langsung dengan subjek penelitian.

B. Sampel Penelitian

Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala atau permasalahan melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi. Sampel secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu bagian dari populasi yang menjadi dasar sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian populasi yang mewakili seluruh populasi. (Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, 2023) . Pada penelitian ini Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan populasi, dengan cara menggunakan *non-*

probability sampling dengan *metode sampling incidental* dimana Teknik dalam pengambilan sampel ini yaitu secara kebetulan bertemu dengan narasumber (Mahasiswa IAIN Palangka Raya di lingkungan kampus).

Sampel penelitian yang kami ambil, melalui mahasiswa IAIN Palangka Raya, setiap fakultas yang ada kami ambil beberapa orang sebagai berikut:

1. Fakultas Syariah 5 orang
2. Fakultas Ekonomi Bisnis Islam 4 orang
3. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah 4 orang
4. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 3 orang

C. Instrumen Penelitian

Menurut Notoatmodjo, Instrumen penelitian ialah alat-alat yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan suatu data. Caranya bisa menggunakan kuesioner, formulir observasi dan sebagainya yang berkaitan dengan pengumpulan data. (Salmaa, 2023)

Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu lembar wawancara berbentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar wawancara Bersama mahasiswa IAIN Palangka Raya

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anda pernah menggunakan kecerdasan buatan (AI) sebelumnya?
2.	Sejak kapan anda mulai mengenal dan menggunakan kecerdasan buatan (AI)?
3.	Darimana anda pertama kali mengetahui kecerdasan buatan (AI)?
4.	Apa jenis kecerdasan buatan (AI) pertama yang anda gunakan? Saat ini kecerdasan buatan apa saja yang anda gunakan?
5.	Menurut anda, apakah kecerdasan buatan memiliki peran yang penting?
6.	Bagaimana pandangan anda terhadap perkembangan kecerdasan buatan saat ini? Apakah

	ada dampak positive yang dapat anda ambil dari perkembangannya?
7.	Menurut anda apakah ada dampak negative dari perkembangan kecerdasan buatan (AI)?
8.	Bagaimana cara anda menghindari dampak negative dari perkembangan kecerdasan buatan (AI)?
9.	Apa saja perubahan atau manfaat yang anda rasakan setelah mengenal kecerdasan buatan (AI)?
10.	Apa harapan anda terhadap perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung pembelajaran di IAIN Palangka Raya?

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang kami gunakan adalah kualitatif deskriptif. Dikutip dari Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif ialah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang yang di amati. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada. (Amelia et al., 2024). Dalam penelitian kualitatif, Teknik pengumpulan data dan informasi yang lazim digunakan pada pendekatan Teknik ini adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah upaya seorang peneliti dalam mengumpulkan data serta informasi dari subjek penelitian tersebut yaitu dengan melakukan pengamatan yang melibatkan suatu aktifitas dari subjek tersebut. Namun bila membahas lebih luas lagi, observasi melibatkan secara penuh pengamatan aktifitas dan perilaku subjek (*behavioral*) atau bukan perilaku (*non-behavioral*). Kegiatan observasi ini dilakukan dengan mengamati objek melalui perilaku *non-verbal* yang memfokuskan

pengamatan atas gerak tubuh sebagai indikator yang mencerminkan kejujuran dalam proses wawancara selama berlangsung.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai hal yang diteliti dari narasumber atau subjek penelitian (*firsthand*) guna mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai topik yang dibawa. Komunikasi antara peneliti dan subjek penelitian bersifat detail dengan tujuan mendapatkan informasi yang rinci dan dapat dipercaya.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk mendapatkan sebuah data atau informasi berupa gambar atau catatan tertulis terkait masalah yang diteliti. Hal ini, dimaksud untuk memperkuat hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti di lapangan. Dokumentasi juga dapat berguna untuk memahami suatu fenomena yang terjadi agar pembaca dapat mengetahui data atau gambaran yang sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Dokumentasi digunakan oleh penulis sebagai bukti pendukung untuk melengkapi data-data yang diperoleh. Adapun dokumentasi yang digunakan oleh penulis adalah wawancara Bersama mahasiswa IAIN Palangka Raya. (Prof. Dr. Rully Indrawan, M.Si. Prof. Dr. R. Poppy Yaniawati, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pemanfaatan AI pada mahasiswa

Penggunaan kecerdasan buatan menjadi topik hangat dalam bidang Pendidikan. ChatGPT, Zoom Meet, Google Meet, Gemini, Perplexity merupakan beberapa alat kecerdasan buatan yang menawarkan sejumlah manfaat, salah satu manfaat utama dari kecerdasan buatan ini adalah bahwa mereka memberikan platform untuk komunikasi asinkron yang dimana pembelajaran tidak harus sama-sama online tapi dilakukan dengan LMS (*Learning Management System*) dimana materi sudah dipersiapkan oleh dosen supaya dapat diakses oleh mahasiswa secara fleksibel. (Suariqi Diantama, 2023)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada mahasiswa. Salah satu hasilnya yaitu dalam pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa cenderung lebih memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas baik individual maupun secara kelompok. Di samping itu, AI juga dapat membantu beberapa kesulitan yang dialami oleh mahasiswa seperti kesulitan

dalam mencari sebuah jurnal, artikel dan sebagainya. (Oktavia & Suseno, 2024)

2. Dampak positif dan negatif dari pemanfaatan AI pada mahasiswa

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada dasarnya mirip dengan alat bantu atau media pada umumnya, dimana memiliki potensi untuk memberikan manfaat atau memberikan kerugian. Misalnya, seperti pisau yang Ketika digunakan oleh seorang ibu rumah tangga, akan sangat berguna dalam mengolah makanan di dapur, tetapi bila diberikan kepada seorang anak kecil, bisa menjadi berbahaya karena mereka mungkin tidak memahami fungsi dan potensi bahayanya.

1. Dampak Positif

Dampak positif yang dapat di ambil dari penggunaan AI dalam pembelajaran ialah: 1.) Menyediakan pengalaman pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa. 2.) menyediakan materi untuk membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tertentu 3.) membantu dalam menemukan dan mengategorikan referensi maupun buku yang dibutuhkan dengan cepat 4.) mempermudah tugas mahasiswa dalam pengerjaannya 5.) memungkinkan mahasiswa untuk mencari materi hanya dengan menyebutkan kata kunci.

2. Dampak Negatif

Meski demikian, penggunaan AI pada mahasiswa IAIN Palangka Raya memiliki dampak negatif. Salah satu dampak utama

dari penggunaan AI ialah menimbulkan rasa kebergantungan yang cukup tinggi pada penggunaan AI tersebut. Hal ini dapat menjadi boomerang bagi mahasiswa sendiri, sebab hal tersebut membuat nalar mahasiswa tidak terpakai karena terlalu mengandalkan AI untuk menunjang pembelajaran mereka.

3. Upaya mengatasi dampak negatif penggunaan AI menurut mahasiswa

Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam pengembangan AI penting bagi kita untuk secara Bersama-sama menciptakan solusi yang mengurangi dampak negatif yang timbul. Penerapan teknologi buatan bagi mahasiswa tentu tidak terhindar dari dampak negatif, sangat penting mengoptimalkan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, lalu bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif dari

penggunaan AI tersebut? (Royhan Zaki Ramadhana & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024)

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan AI tersebut, dapat dilakukan beberapa cara, seperti: 1) Menggunakan AI hanya sebatas alat bantu bukan hanya sebagai pengganti usaha sendiri 2) Menggunakan seperlunya apabila memang dibutuhkan seperti untuk mencari referensi penugasan. Beberapa dari mereka mengatakan, apabila memang ingin mencari suatu sumber jurnal atau referensi alangkah baiknya tidak langsung mengambil tanpa menyaring referensi tersebut yang menyebabkan plagiarism tinggi 3) Lebih bijak dalam penggunaan AI 4) Tidak melakukan copy paste secara keseluruhan 5) Tidak menyalahgunakan pemakaian AI.

Tabel 2. Hasil Wawancara Bersama mahasiswa IAIN Palangka Raya

No.	Pertanyaan	Respon Narasumber
1.	Apakah anda pernah menggunakan kecerdasan buatan (AI) sebelumnya?	SPS, SN, NM, SAR, NV, MAB, NR, NL, ZLR, ARM, DPL, DC, AK, dan FZ: Sudah pernah; NAZ dan UH: Belum pernah
2.	Sejak kapan anda mulai mengenal dan menggunakan kecerdasan buatan (AI)?	SPS, NAZ, SN, UH, NM, NV, MAB, NL, ZLR, ARM, dan DC: Saat memasuki perkuliahan; SAR, NR, DPL, dan AZ: Saat SMA; AK: Saat SMP
3.	Darimana anda pertama kali mengetahui kecerdasan buatan (AI)?	SPS, NAZ, SN, UH, NM, SAR, NV, NL, ARM, DC, dan AK: Dari teman; MAB, ZLR, dan AZ: Dari internet; NR dan DPL: Dari guru
4.	Apa jenis kecerdasan buatan (AI) pertama yang anda gunakan? Saat ini kecerdasan buatan apa saja yang anda gunakan?	SPS, SN, UH, SAR, NV, NR, ARM, DPL, DC, dan AK: ChatGPT; NAZ, NM, NL, ZLR, dan AZ: Gemini dan Perplexity
5.	Menurut anda, apakah kecerdasan buatan (AI) memiliki peran yang	SPS, DC, AK, DPL, NV, ARM, dan MAB: Penting karena sangat memudahkan untuk menemukan jawaban pertanyaan yang kita berikan jawaban karna

	penting?	AI selalu bisa menjawab pertanyaan yang kita berikan dan bisa lebih mudah mencari informasi tentang sesuatu; NAZ: Penting karena AI wujud nyata di era modern sekarang; SN, UH, NR, dan ZLR: Memudahkan mencari refrensi dengan cepat; NM: Penting karena meningkatkan efisiensi pembelajaran SAR: Penting karena dapat membantu segala hal dalam kehidupan; NL: Penting; AZ: Penting karena di dunia pendidikan masih diperlukan
6.	Bagaimana pandangan anda terhadap perkembangan kecerdasan buatan saat ini (AI)? Apakah ada dampak positif yang dapat anda ambil dari perkembangannya?	SPS: Menjadi lebih produktif; NAZ, SN, dan AK: Lebih mudah mendapatkan suatu pengetahuan dan jawaban dari suatu persoalan; UH, dan ZLR: Bagus untuk mencari informasi lebih cepat; NM: Perkembangan AI saat ini sangat bermanfaat terutama dalam dunia Pendidikan; SAR dan AZ: Meningkatkan efisiensi; NV, NR, dan ARM: Mempermudah mencari refrensi; MAB: Informasi yang didapat banyak; NL: Mempermudah kita dalam riset untuk mencari informasi; DPL: Apa yang kita cari pasti ada; DC: Lebih cepat mencari jawaban
7.	Menurut anda apakah ada dampak negatif dari perkembangan dari kecerdasan buatan (AI)?	SPS: Meningkatkan pengangguran; NAZ: Disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab; SN, UH, NR, NL, ARM, dan DPL: Jadi malas berfikir, malas membaca buku, malas mengerjakan tugas, malas belajar; NM: Informasi yang kurang akurat; SAR, NV, MAB, ZLR, dan AZ: Terlalu bergantung terhadap AI; DC: Nalar tidak jalan; AK: Copy Paste
8.	Bagaimana cara anda menghindari dampak negatif dari perkembangan kecerdasan buatan (AI)?	SPS dan NAZ: Dengan lebih bijak menggunakannya; SN, UH, dan NR: Digunakan seperlunya; NM: Memverifikasi informasi lebih lanjut; SAR: Hanya sebagai alat bantu; NV dan ARM: Lebih banyak membaca buku; MAB: Sebagai literasi kedua; NL: Mencari panduan di tempat yang lain; ZLR, AK, dan AZ: Tidak hanya mengambil dari satu sumber tapi mencari di sumber yang lain juga; DPL: Hapus aplikasi ChatGPT; DC: Jangan copy paste
9.	Apa saja perubahan atau manfaat yang anda rasakan setelah mengenal kecerdasan buatan (AI)?	SPS, SN, UH, SAR, NV, ARM, ZLR, dan DC: Tugas jadi lebih mudah; NAZ dan AZ: Lebih memudahkan mencari informasi; NM: Wawasan lebih luas; MAB: Lebih mudah memahami materi yang dipelajari; NR: Mencari ide; NL: Banyak terbantu; DPL: Senang;

		AK: Sebagai bahan ide
10.	Apa harapan anda terhadap perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung pembelajaran di IAIN Palangka Raya?	SPS: Semoga teknologi ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar; NAZ: Semoga lebih berkembang dan digunakan dengan baik; SN: Seiring berkembangnya teknologi berkembang juga pembelajarannya; UH: Membantu mahasiswa agar lebih maju; NM: Dapat membantu penelitian; penerjemahan teks arab; SAR: Semoga dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas; NV, ZLR, DPL, dan MAB: Harapannya mahasiswa IAIN tidak terlalu bergantung pada AI; NR: Penggunaannya jangan berlebihan cukup seperlu nya; NL: Sebagai panduan bukan copy paste; ARM: Mahasiswa jangan terpaku dengan ChatGPT; DC: Lebih banyak menggunakan nalar; AK: Mahasiswa menggunakan AI sebagaimana mestinya; AZ: AI masih bisa digunakan di IAIN Palangka Raya

Penulis juga memiliki dokumentasi Ketika melakukan wawancara dengan narasumber mengenai “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam membantu kinerja pembelajaran mahasiswa IAIN Palangka Raya” dokumentasi akan penulis cantumkan sebagai berikut:



Gambar 1. Wawancara dengan SPS, Mahasiswa Fakultas Ekonomi Bisnis Islam. IAIN Palangka Raya

Sebelumnya responden sudah pernah menggunakan AI dan responden mengetahui AI dari teman, menurut responden, AI memiliki dampak seperti membuat pengerjaan tugas menjadi lebih mudah tapi membuat kita jadi malas juga untuk mencari referensi lain. Harapan responden AI dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.



Gambar 2. Wawancara dengan NAZ, Mahasiswa Fakultas Syariah. IAIN Palangka Raya

AI itu salah satu kemajuan teknologi di era modern saat ini dengan tujuan untuk memudahkan para pengguna untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan juga jawaban dari suatu persoalan, tapi sangat direspondenngkan karena ini sangat memudahkan untuk penggunaannya dan sering kali disalahgunakan jika digunakannya semena-mena. Tentunya sebagai mahasiswa kita harus memakai sebagai teman yang membantu bukan teman yang dijadikan pembantu.



Gambar 3. Wawancara dengan SN, Mahasiswa Fakultas Syariah. IAIN Palangka Raya

Responden tau AI itu waktu awal-awal masuk kuliah, responden merasa AI dapat memudahkan kita dalam mencari jawaban. Tapi, disisi lain AI dapat membuat orang jadi malas berfikir jadi cara terbaik untuk terhindar dari hal negatif itu ialah digunakan seperlunya saja.



Gambar 4. Wawancara dengan UH, Mahasiswa Fakultas Syariah. IAIN Palangka Raya

Responden pernah menggunakan AI bahkan sering, tapi menurut responden dari perkembangan itu pasti ada dampak negative dan positif. Kalau menurut responden, dari dampak negatifnya itu nalar tidak jalan sedangkan positifnya mempermudah. Responden juga memiliki harapan untuk perkembangan AI ini, semoga tidak disalahgunakan.



Gambar 5. Wawancara dengan NM, Mahasiswa Fakultas Syariah. IAIN Palangka Raya

Menurut responden, AI dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran

dan sangat bermanfaat. Terutama dalam dunia Pendidikan dan penelitian. Tapi, AI juga dapat membuat seseorang menjadi kebergantungan. Harapannya, kita tetap menggunakan AI dengan nalar sebagai pendamping.



Gambar 6. Wawancara dengan SAR, Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. IAIN Palangka Raya

Bagi responden, perkembangan AI saat ini pesat dan bermanfaat untuk efisiensi namun bisa menimbulkan ketergantungan dan mengancam pekerjaan agar dampak negative itu terhindar, AI harus digunakan hanya sebagai alat bantu.



Gambar 7. Wawancara dengan NV, Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. IAIN Palangka Raya

Responden pernah pakai AI, pertama kali pakai Chat GPT, menurutku AI penting buat mahasiswa karena mempermudah mengerjakan tugas. Tapi, mereka cenderung mengandalkan AI yang membuat nalar mereka tidak digunakan sebagaimana mestinya. Bahkan, hanya untuk pertanyaan simple mereka terkadang masih menggunakan AI untuk mencari jawabannya. Harapanku, semoga mereka yang memakai AI tidak terus merasa tergantung.



Gambar 8. Wawancara dengan MAB, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Palangka Raya

Responden sering memakai AI, bahkan untuk melakukan pembelajaran di kelas, menurut responden AI itu penting. Namun, banyak dari mahasiswa yang tidak menjadikan AI sebagai media literasi kedua, mereka cenderung melakukan copy paste tanpa menyaring kembali apa yang mereka dapat. Mahasiswa seharusnya hanya menjadikan AI sebagai alat bantu, bukan pengerjaan tugas secara penuh.



Gambar 9. Wawancara dengan NR, Mahasiswa Fakultas Syariah. IAIN Palangka Raya

Sejauh yang responden rasakan dari menggunakan AI waktu SMA sampai saat ini pengaruhnya sangat membantu mengerjakan tugas bahkan membuat kita memahami informasi secara luas.



Gambar 10. Wawancara dengan NL, Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. IAIN Palangka Raya

Responden pernah memakai AI bahkan sering, AI menurut responden penting bahkan memudahkan kita, namun dari segala dampak positif pasti memiliki dampak negative, sisi negatifnya mahasiswa lebih terpaku pada AI daripada membaca literatur fisik. Harapan responden,

mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan AI untuk literatur kedua bukan sebagai tempat copy paste.



Gambar 11. Wawancara dengan ZLR, Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. IAIN Palangka Raya

Dari sepengalaman responden menggunakan AI, itu cukup ngebanu. Kalau ditanya penting atau tidak, pasti penting sebab teknologi tersebut membantu kita. Namun, sangat diresponenngkan bahwa mahasiswa tidak menjalankan nalar mereka.



Gambar 12. Wawancara dengan ARM, Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. IAIN Palangkaraya

Responden menggunakan AI tidak terlalu bergantung namun masih menggunakannya dan responden juga masih

merasa bahwa AI penting karena terkadang mempermudah kita, namun sangat direspondenngkan karena mahasiswa sekarang mengandalkan AI mereka jadi cenderung jarang membaca buku.



Gambar 13. Wawancara dengan DPL dan DC, Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. IAIN Palangka Raya

Mengenal AI sejak SMA kelas 11 karena guru yang mengenalkan, tapi saat masa kuliah juga mulai menggunakannya lagi. Dari dulu hingga sekarang perkembangan cukup pesat. Kalau menurut responden untuk menghindari dampak negatif, hapus saja ChatGPT selama beberapa minggu.



Gambar 14. Wawancara dengan AK dan AZ, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Palangka Raya

Kami mengenal AI sejak SMP dan SMA. Menggunakan AI sangat membantu bagi mahasiswa sebab mereka cenderung mempermudah pekerjaan kami. Namun, walau mencari tugas dari AI sebisa mungkin masih mencari referensi tugas dari literatur, website atau hal yang dapat kita gunakan untuk memvalidasi tugas, bukan hanya sekedar menyalin tanpa menyaring.

B. Pembahasan

Memasuki era modern perkembangan teknologi pada dunia Pendidikan semakin pesat, hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang menunjang Pendidikan di Indonesia. Salah satu halnya yaitu perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) atau yang biasa kita sebut dengan AI. (Rusman & Qadrianti, 2024) Walau perkembangan ini sangat membantu dalam dunia Pendidikan, sisi negatif dari perkembangan ini tidak dapat diabaikan. Sebab, para pelajar maupun mahasiswa yang memanfaatkannya cenderung bergantung pada teknologi yang membuat mereka tidak menggunakan nalar mereka sebagaimana mestinya. Implikasi dari penelitian ini agar masyarakat maupun pelajar memahami dampak dari pemanfaatan teknologi AI baik itu dampak negatif maupun positif, serta mereka lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi AI dalam bidang Pendidikan. Saran serta perbaikan dari peneliti untuk perkembangan Pendidikan di masa depan, pemanfaatan AI dalam institusi Pendidikan harus dipastikan bahwa AI hanya digunakan sebagai alat penunjang Pendidikan bukan sebagai pengganti yang dijadikan acuan dalam

literasi dengan mengabaikan literasi fisik seperti buku maupun literatur lainnya. Dengan pendekatan yang tepat, AI dapat menjadi inovasi yang menunjang kualitas Pendidikan secara keberlanjutan.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah mahasiswa memakai AI, apa yang mereka rasakan dari penggunaan AI, mulai sejak kapan mereka menggunakannya, pendapat mereka mengenai perkembangan AI saat ini, serta harapan mereka terkait perkembangan AI dalam pembelajaran. Pemecahan masalah penelitian dengan memanfaatkan teknologi AI pada mahasiswa memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas dan fleksibilitas. AI memungkinkan analisis data yang lebih cepat, akurat dan efisien, serta membantu mahasiswa mengidentifikasi pola penting dalam data. Teknologi ini juga mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan hasil pembelajaran. Dampak dari hasil penelitian ini seperti memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa, memahami dampak baik dan buruk dari perkembangan teknologi kecerdasan buatan, menjadikan suatu inovasi baru untuk dunia Pendidikan. Pada penelitian sebelumnya, penelitian tersebut lebih menjelaskan mengenai kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) bagi mahasiswa serta menjelaskan dampak positif dan negative penggunaan AI tersebut, penelitian sebelumnya juga memberikan respon mahasiswa terhadap teknologi AI. Sedangkan, pada penelitian kami lebih mengarah pada definisi, sejarah dan

bagaimana perkembangan AI mempengaruhi dunia Pendidikan pada mahasiswa di dunia modern. Kami juga membahas, mengenai dampak positif serta negatif, kami juga mengambil bagaimana respon mahasiswa terhadap teknologi tersebut dan bagaimana cara mereka menggunakannya. Perbandingannya terletak pada bagaimana kami menjelaskan AI tersebut. (Putri *et al.*, 2023) Keunggulan dari penelitian yang kami bahas adalah penelitian kami lebih menjelaskan bagaimana definisi kecerdasan buatan atau AI dan memiliki hasil dokumentasi bersama narasumber yang dapat menunjang penelitian ini. Harapan dari penelitian kedepan penggunaan teknologi kecerdasan buatan bisa berkembang dengan baik dan masih bisa digunakan secara bijak oleh pengguna serta tau bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada dengan tidak menyalahgunakan teknologi tersebut. Implikasi dari penelitian ini agar pembaca mengetahui bagaimana dampak negatif dan positif dari penggunaan AI di lingkungan mahasiswa, serta dapat menggunakan teknologi tersebut secara bijak setelah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. R., Permana, H., Husein, C. S., & Karawang, U. S. (2024). *Implementasi senayan library management system (slims): studi penelitian kualitatif*. 5(2), 267–280. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2201>
- Asrol, L. D., Rifma, & Syahril. (2021). Evaluasi Literasi Kecerdasan Buatan Definisi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.

- <https://doi.org/10.51178/cjerss.v3i3.683>
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Atiqoh, A. N., Alfiriani, A., & Novita, R. (2023). Analisis Penerimaan Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Ujian Online Berbasis Komputer Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 134–150. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1369>
- Budiman, R. D. A., Mlwale, H. J., Syafruddin, S., Hamka, M., & Purnomo, S. (2024). The impact of online learning during the Covid-19 pandemic on learning outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.249>
- Dr. Benny A. Pribadi, M. . (2017). *Media dan Teknologi dalam pembelajaran* (pertama). KENCANA.
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Fricticarani, A., Nimpagaritse, S., Fauzansyah, T. A., Abraham, Rahmadani, K., & Lelfita. (2025). Designing Android-Based Smart Apps Creator Learning Media to Improve Critical Thinking Skills. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(2), 41–53. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i2.300>
- Jamaaluddin, & Sulistyowati, I. (2021). *Buku Ajar Kecerdasan Buatan. Umsida Press*, 121. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6292-25-9>
- Jaya, H., Sabran, D., Pd, M., Ma, M., Djawad, Y. A., Sc, M., Ilham, A., Ahmar, A. S., Si, S., & Sc, M. (2019). Kecerdasan Buatan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 20(7), 4–17. <https://doi.org/10.3991/IJOE.V20I07.47675>
- Martins, A., Prihatmojo, A., Basri, L., Anggraini, D. R., & Anam, K. (2025). Utilizing Information Systems to Drive Social Change Through Education. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(2), 54–62. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i2.297>
- Muhtaj, M., Alviansyah, D., Nailah, F., Murtiyani, T., Kurnianto, W. A., & Kurniawan, Y. (2025). Effectiveness of Big Clock Media in Teaching Analog Clock to Grade 1 Elementary

- School Students. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(2), 85–92.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i2.356>
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- Nadzeri, M. B., Musa, M., Meng, C. C., & Ismail, I. M. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135–154.
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1369>
- Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, K. A. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *PILAR; Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 16–21.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624/5947>
- Oktavia, D. H., & Suseno, G. (2024). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA: POTENSI DAN TANTANGAN Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1680.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.876>
- Prof. Dr. Rully Indrawan, M.Si. Prof. Dr. R. Poppy Yaniawati, M. P. (2016). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan campuran untuk manajemen, pembangunan, dan pendidikan* (Nurul Falah Atif (ed.); Edisi revi). PT Refika Aditama.
- Putri, V. A., Sotyawardani, K. C. A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 2, 615–630.
<https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.371>
- Rais, H., Ramadhani, R., & Yassin, A. (2025). The Effect of STEM Learning Approach on Students' Mathematical Problem-Solving Ability. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(2), 74–84.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i2.351>
- Royhan Zaki Ramadhana, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2024). Analisis Dampak Penerapan Teknologi AI pada Pengambilan Keputusan Strategis dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(1), 161–168.
<https://doi.org/10.59024/jis.v2i1.579>
- Rusman, I., & Qadrianti, L. (2024). *Peran Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran di Era Digital*. 3, 42–46.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3138>
- Salmaa. (2023). *Instrumen Penelitian; Pengertian, Jenis, dan Contoh*. Deepublish Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.
<https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>
- Suariqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–14.
<https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Sukma Agustiani. (2024). *Smart Attendance: Pengertian, Fitur, dan Manfaatnya untuk Perusahaan*. LinovHR.

<https://www.linovhr.com/smart-attendance/#:~:text=Smart attendance adalah sistem absensi modern yang mencatat,dengan teknologi yang mendukung keakuratan data kehadiran karyawan.>

Trisnawati, W., Sulistiyo, U., Sofyan, S., Haryanto, E., & Bashir, A. (2025). Systematic Literature Review: 21st-Century English Learning Media Utilizing Augmented Reality. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(2), 63–73. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i2.337>

Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>