Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Generative AI sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif

Nur Hidayah Aini[1*], Aferbina Br Barus[2], Jesika Replesia Rajagukguk[3], KMA Fauzi[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, 20221, Indonesia
*Corresponding Author: nurhidayahaini03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang melibatkan 40 mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan yang telah memiliki pengalaman dalam merancang bahan ajar digital. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan pertanyaan terbuka, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap Generative AI cenderung positif. Sebanyak 85% mahasiswa memahami konsep dasar Generative AI, 67,5% menilai teknologi ini mudah digunakan, serta 60% setuju dan 40% sangat setuju bahwa Generative AI membantu menstimulasi ide kreatif. Selain itu, 70% mahasiswa menilai Generative AI meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas bahan ajar. Temuan kualitatif menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat berupa percepatan pembuatan bahan ajar dan peningkatan kreativitas, namun juga menghadapi kendala seperti ketidaktepatan keluaran AI, kesulitan menyusun prompt, serta kekhawatiran terhadap penurunan orisinalitas karya dan potensi ketergantungan teknologi. Simpulan penelitian menegaskan bahwa Generative AI berpotensi menjadi media kreatif yang efektif dalam mendukung literasi digital dan inovasi pembelajaran, namun penggunaannya tetap memerlukan literasi AI dan kesadaran etis agar dapat dimanfaatkan secara reflektif dan bertanggung jawab.
Kata kunci: Bahan Ajar Digital; Generative AI; Persepsi Mahasiswa

Abstract

This study aims to describe students' perceptions of the use of Generative AI as a creative medium in developing interactive digital teaching materials. The study used a descriptive quantitative approach involving 40 Mathematics Education students at Medan State University who had experience in designing digital teaching materials. Data were collected through Likert-scale questionnaires and open-ended questions, then analyzed using descriptive statistics and thematic analysis. The results showed that students' perceptions of Generative AI tended to be positive. 85% of students understood the basic concepts of Generative AI, 67.5% considered this technology easy to use, and 60% agreed and 40% strongly agreed that Generative AI helps stimulate creative ideas. In addition, 70% of students considered Generative AI to improve the visual quality and interactivity of teaching materials. Qualitative findings showed that students perceived benefits in the form of accelerated teaching material creation and increased creativity, but also faced obstacles such as inaccurate AI output, difficulty in composing prompts, and concerns about reduced originality and potential technology dependency. The research conclusion confirms that Generative AI has the potential to be an effective creative medium in supporting digital literacy and learning innovation, but its use still requires AI literacy and ethical awareness so that it can be used reflectively and responsibly.
Keywords: Digital Teaching Materials; Generative AI; Student Perceptions

Citation: Aini, N. H., dkk. (2025). Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Generative AI sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif. *Prodising Seminar Nasional Jurusan Matematika 2025*. 617 – 625.

PENDAHULUAN

Artificial Intelligence merupakan teknologi kecerdasan buatan yang menjadi salah satu bagian dari teknologi yang bisa melakukan berbagai hal layaknya manusia, seperti berpikir, memahami, dan bertindak. AI dirancang untuk membantu manusia dan mempermudah manusia pada zaman sekarang. Sampai saat ini abad ke-21, perkembangan AI membawa pengaruh dan perubahan besar dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan AI telah dirasakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia akademik dan pendidikan. Pemanfaatan AI kini menjadi isu yang banyak dibahas dalam dunia pendidikan (Diantama, 2023). Salah satu inovasi penting yang muncul dalam perkembangan dan pemanfaasan AI adalah Generative AI, yaitu teknologi yang mampu menghasilkan berbagai bentuk konten kreatif seperti teks, gambar, maupun video secara otomatis. Dalam (Sucianingtyas dkk., 2025), terdapat hasil penelitian dari beberapa peneliti yang mengatakan bahwa pemanfaatan Generative AI dalam pengembangan konten pendidikan telah menjadi salah satu bidang penelitian yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Teknologi ini menawarkan potensi signifikan dalam menghasilkan materi pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik individu peserta didik. Sebagai contoh, Generative AI dapat dimanfaatkan untuk menciptakan modul interaktif, video pembelajaran animatif, maupun materi yang dipersonalisasi berdasarkan kemampuan serta preferensi siswa. Sehingga, Generative AI sampai saat ini dapat dikatakan sangat membantu dalam pengembangan inovasi pendidikan.

Perkembangan teknologi tentu saja membuat terjadinya transformasi digital dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan yang menuntut mahasiswa dan calon guru untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta dapat berpikir kreatif dalam mengembangan bahan ajar yang interaktif. Menurut Stephenson, 2021 dalam (Kisno dkk., 2023) bahwa peran mahasiswa sebagai calon pendidik menjadi semakin krusial dalam era transformasi digital, karena mereka dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Kreativitas mahasiswa calon guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang inspiratif, memotivasi, serta relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, metode dan fokus pembelajaran perlu disesuaikan dengan pendekatan yang tepat agar mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada kelompok siswa kecil yang kohesif juga dapat meningkatkan rasa percaya diri serta mendukung terbentuknya komunitas belajar yang kolaboratif. Dengan demikian, kreativitas dalam merancang bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh calon guru di era digital saat ini.

Bahan ajar digital yang interaktif semakin dibutuhkan pada masa kini karena gaya belajar generasi sekarang telah mengalami perubahan yang signifikan. Saat ini, banyak mahasiswa dan calon guru yang berperan sebagai peneliti terus berupaya mengembangkan bahan ajar digital interaktif agar dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa sebagai calon pendidik perlu memahami bahwa peserta didik masa kini lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi, multimedia, serta interaksi dua arah yang aktif. Menurut (Inarwati, 2025) melalui bahan ajar interaktif, siswa dapat mengasah keterampilan mereka dengan terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis proyek, mengikuti kuis daring, dan berpartisipasi dalam kolaborasi virtual yang terintegrasi dengan teknologi komunikasi. Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar, bahan ajar interaktif juga terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman konsep serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital interaktif menjadi aspek penting dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang mampu menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, yang menuntut kreativitas, inovasi, serta literasi digital yang tinggi.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui kehadiran Generative AI seperti ChatGPT, DALL·E, dan Copilot. Teknologi ini mampu menghasilkan teks, gambar, hingga solusi permasalahan akademik dengan cepat dan efisien, sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik dan adaptif bagi peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kamil dkk., 2025) menegaskan bahwa perkembangan AI memungkinkan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan mudah diakses. Selain itu, temuan (Siswanto dkk., 2024) menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru memanfaatkan AI dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, bahkan evaluasi pembelajaran, sehingga AI berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas perangkat ajar. Temuan lainnya dari (Tyaningsih dkk., 2024) juga memperlihatkan bahwa mahasiswa merasakan peningkatan efisiensi saat menggunakan AI untuk memecahkan masalah matematika maupun dalam menyusun karya ilmiah.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan AI generatif juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu isu utama adalah akurasi informasi yang dihasilkan AI, karena tidak semua luaran dapat diverifikasi kebenarannya. Dalam (Tyaningsih dkk., 2024) mencatat bahwa mahasiswa masih menghadapi kekhawatiran terhadap kesalahan konseptual yang muncul ketika AI digunakan untuk menyelesaikan soal matematika. Selain akurasi, isu etika akademik seperti plagiarisme, keaslian karya, serta penyalahgunaan teknologi menjadi perhatian penting dalam konteks pendidikan tinggi. Hal ini diperkuat oleh temuan (Siswanto dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa calon guru belum sepenuhnya memahami etika penggunaan AI dalam proses pembelajaran. Tantangan lain yang muncul adalah potensi ketergantungan terhadap teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam temuan (Harahap dkk., 2025), yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital berbasis AI tanpa kontrol dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar.

Melihat adanya peluang dan tantangan tersebut, penting untuk meneliti bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI dalam pembelajaran. Persepsi mahasiswa berperan dalam menentukan efektivitas dan arah pemanfaatan teknologi di lingkungan akademik. Dalam (Tyaningsih dkk., 2024) menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan AI, namun masih mempertanyakan keakuratan dan integritas akademik yang mungkin terdampak oleh teknologi tersebut. Di sisi lain, (Siswanto dkk., 2024) menekankan bahwa pemahaman dan kesiapan mahasiswa calon guru terhadap teknologi AI berpengaruh pada kemampuan mereka dalam memanfaatkannya secara optimal dalam praktik pembelajaran. Temuan (Kamil dkk., 2025) juga menyatakan bahwa pendidikan masa kini menuntut mahasiswa memiliki literasi teknologi yang baik agar mampu

bersaing di era digital. Oleh karena itu, penelitian mengenai persepsi mahasiswa menjadi penting agar pemanfaatan Generative AI dapat diimplementasikan secara bertanggung jawab, efektif, dan tetap berorientasi pada pembentukan karakter.

Pemanfaatan Generative AI dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif merepresentasikan wujud konkret transformasi pendidikan di era digital yang berorientasi pada inovasi dan keberlanjutan pembelajaran. Teknologi ini memberikan peluang strategis bagi mahasiswa untuk mengonstruksi pengetahuan sekaligus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang adaptif, interaktif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Melalui kemampuannya dalam menghasilkan konten berupa teks, gambar, maupun ide pembelajaran secara otomatis, Generative AI berperan tidak semata sebagai instrumen teknologi, melainkan sebagai katalis yang mendorong peningkatan efektivitas, efisiensi, serta kreativitas mahasiswa dalam proses pengembangan bahan ajar digital interaktif. Pemanfaatan Generative AI dalam konteks ini sejalan dengan semangat transformasi pendidikan menuju generasi emas berkarakter yang menekankan keseimbangan antara kecerdasan digital dan moralitas dalam mewujudkan pembelajaran yang berkelanjutan. Selain berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, penerapan Generative AI juga menuntut adanya integrasi antara penguasaan teknologi dan nilai-nilai etika akademik. Penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter mahasiswa yang tidak hanya kompeten secara digital, tetapi juga memiliki integritas moral serta kesadaran etik dalam setiap praktik akademik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan telah memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas dan kreativitas dalam pengembangan bahan ajar digital. (Valino dkk., 2024) menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran, di mana 85,5% responden memanfaatkannya untuk mendukung proses kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan efektif. Penelitian tersebut menegaskan bahwa AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknologis, melainkan juga sebagai sarana inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Hasil serupa diperkuat oleh (Putri dkk., n.d.) yang menunjukkan bahwa mahasiswa menilai ChatGPT sebagai platform interaktif yang mempermudah akses informasi, meningkatkan kemandirian belajar, dan memperkaya pemahaman terhadap materi akademik. Namun, penelitian ini juga menyoroti pentingnya sikap kritis dalam memverifikasi informasi yang dihasilkan AI agar validitas akademik tetap terjaga.

Sementara itu, penelitian (Gagaramusu dkk., 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam penyusunan modul ajar interaktif mampu meningkatkan efisiensi waktu dan kualitas materi yang dihasilkan. AI juga membantu guru menyesuaikan materi pembelajaran dengan karakteristik siswa, sekaligus memperkuat keterampilan digital pendidik. Hal ini sejalan dengan temuan (Aprilia dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Gemini AI secara signifikan meningkatkan efektivitas guru dalam menyusun perangkat ajar, terutama dalam hal kreativitas, pencarian referensi, dan efisiensi waktu. Teknologi ini dianggap mampu membantu guru mengatasi keterbatasan waktu dalam perencanaan pembelajaran, meskipun tantangan terkait kesiapan infrastruktur dan kompetensi digital masih ditemukan. Penelitian (Juni dkk., 2025) juga menunjukkan bahwa bahwa ChatGPT mampu membantu guru menghasilkan bahan ajar yang terstruktur dan sistematis. Namun, masih diperlukan validasi manual agar konten yang dihasilkan sesuai dengan kurikulum dan konteks lokal.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan AI berperan penting dalam mendukung inovasi dan efektivitas pengembangan bahan ajar digital. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas teknologi atau persepsi umum terhadap penggunaannya. Kajian yang secara spesifik meneliti persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif masih sangat terbatas. Mahasiswa memiliki peran strategis sebagai agen perubahan yang berpotensi menciptakan inovasi pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengeksplorasi bagaimana mahasiswa sebagai calon pendidik memahami, memanfaatkan, dan menilai potensi Generative AI sebagai media kreatif dalam mendukung inovasi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana mahasiswa memandang Generative AI sebagai sarana inovatif untuk mengembangkan kreativitas, literasi digital, dan tanggung jawab etis dalam pengembangan bahan ajar yang berkelanjutan di era transformasi digital pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI, tetapi juga menelaah kesiapan mereka dalam menggunakannya secara etis, produktif, dan berkelanjutan untuk mendukung transformasi pendidikan menuju generasi emas berkarakter di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara objektif persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat pemahaman, sikap, dan pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi Generative AI dalam konteks pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan angkatan 2023 yang telah menempuh mata kuliah Micro Teaching, Media Pembelajaran, dan Pengembangan Program Pembelajaran Matematika (P3M). Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa tersebut telah memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan menggunakan bahan ajar digital. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 mahasiswa, yang dianggap telah mewakili populasi sasaran secara proporsional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket persepsi mahasiswa terhadap Generative AI, yang dikembangkan berdasarkan 5 indikator utama; (a) pemahaman konsep generative AI; (b) pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif; (c) pengaruh Generative AI terhadap pengembangan bahan ajar digital interaktif; (d) sikap mahasiswa terhadap penggunaan Generative AI dalam pendidikan, dan (e) kendala atau tantangan dalam penggunaan Generative AI. Instrumen ini terdiri atas 14 butir pernyataan tertutup berbentuk skala Likert 4 poin (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju) dan 3 pertanyaan terbuka untuk menggali pandangan mahasiswa secara lebih mendalam. Instrumen juga telah melalui uji validitas isi oleh tiga dosen ahli bidang pendidikan matematika dan teknologi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket secara online menggunakan *Google Form*. Setiap responden diminta memberikan penilaian berdasarkan pengalaman dan pandangan pribadi terhadap penggunaan Generative AI dalam kegiatan akademik, khususnya dalam pembuatan bahan ajar digital.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Setiap butir pernyataan pada angket diolah dengan menghitung frekuensi dan persentase responden berdasarkan pilihan jawaban. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk memudahkan interpretasi data. Selain itu, data kualitatif yang berasal dari pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait persepsi mahasiswa mengenai manfaat, kendala, dan harapan mahasiswa terhadap penggunaan Generative AI dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat pemahaman dan kesiapan mahasiswa dalam memanfaatkan Generative AI secara kreatif, etis, dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil dari penyebaran angket kepada mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2023 yang telah menempuh mata kuliah *micro teaching*, media pembelajaran, dan P3M. Berikut hasil yang diperoleh dari penyebaran angket.

Tabel 1. Hasil angket persepsi mahasiswa tentang pemahaman Generative AI

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Saya memahami konsep dasar dari teknologi Generative AI		2	34	4
2.	Saya merasa Generative AI terlalu rumit untuk dipelajari.	3	26	9	2

Berdasarkan hasil angket mengenai persepsi mahasiswa tentang pemahaman Generative AI, pada pernyataan pertama "Saya memahami konsep dasar dari teknologi Generative AI" diperoleh 2 responden (5,0%) tidak setuju, 34 responden (85,0%) setuju, dan 4 responden (10,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 85,0%. Pada pernyataan kedua "Saya merasa Generative AI terlalu rumit untuk dipelajari" terdapat 3 responden (7,5%) sangat tidak setuju, 26 responden (65,0%) tidak setuju, 9 responden (22,5%) setuju, dan 2 responden (5,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori tidak setuju sebesar 65,0%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami Generative AI dengan baik dan tidak menganggap teknologi tersebut rumit untuk dipelajari.

Tabel 2. Hasil angket persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif

Pernyataan	1	2	3	4
Saya merasa Generative AI membantu saya menemukan ide-ide kreatif dalam membuat bahan ajar digital	0	0	24	16
Saya merasa penggunaan Generative AI membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna	4	25	10	1
Saya merasa Generative AI mudah digunakan untuk menciptakan media digital interaktif	0	2	27	11

Berdasarkan hasil angket pada bagian kedua mengenai persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif, pada pernyataan ketiga "Saya merasa Generative AI membantu saya menemukan ide-ide kreatif dalam membuat bahan ajar digital" diperoleh 24 responden (60,0%) setuju dan 16 responden (40,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 60,0%. Pada pernyataan keempat "Saya merasa penggunaan Generative AI membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna" terdapat 4 responden (10,0%) sangat tidak setuju, 25 responden (62,5%) tidak setuju, 10 responden (25,0%) setuju, dan 1 responden (2,5%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori tidak setuju sebesar 62,5%. Pada pernyataan kelima "Saya merasa Generative AI mudah digunakan untuk menciptakan media digital interaktif" terdapat 2 responden (5,0%) tidak setuju, 27 responden (67,5%) setuju, dan 11 responden (27,5%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 67,5%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memandang Generative AI sebagai media yang membantu kreativitas dan mudah digunakan serta tidak menghambat makna pembelajaran.

Tabel 3. Hasil angket persepsi mahasiswa terhadap pengaruh Generative AI

Pernyataan	1	2	3	4
Saya merasa penggunaan Generative AI dapat meningkatkan kualitas visual bahan ajar digital	0	2	28	10
Saya merasa Generative AI dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dan interaktif	0	3	26	11
Saya merasa penggunaan Generative AI justru memperlambat proses pembuatan bahan ajar digital	7	25	8	0

Berdasarkan hasil angket pada bagian ketiga mengenai persepsi mahasiswa terhadap pengaruh Generative AI dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif, pada pernyataan keenam "Saya merasa penggunaan Generative AI dapat meningkatkan kualitas visual bahan ajar digital" terdapat 2 responden (5,0%) tidak setuju, 28 responden (70,0%) setuju, dan 10 responden (25,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 70,0%. Pada pernyataan ketujuh "Saya merasa Generative AI dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dan interaktif" terdapat 3 responden (7,5%) tidak setuju, 26 responden (65,0%) setuju, dan 11 responden (27,5%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 65,0%. Pada pernyataan kedelapan "Saya merasa penggunaan Generative AI justru memperlambat proses pembuatan bahan ajar digital" terdapat 7 responden (17,5%) sangat tidak setuju, 25 responden (62,5%) tidak setuju, dan 8 responden (20,0%) setuju, dengan respon tertinggi pada kategori tidak setuju sebesar 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai Generative AI mampu meningkatkan kualitas dan interaktivitas bahan ajar tanpa menghambat proses pembuatannya.

Tabel 4. Hasil angket sikap mahasiswa terhadap penggunaan Generative AI dalam pendidikan

Pernyataan	1	2	3	4
Saya mendukung penggunaan Generative AI dalam kegiatan pembelajaran	1	2	31	6
Saya khawatir penggunaan Generative AI akan mengurangi orisinalitas karya mahasiswa.	0	14	25	1
Saya merasa penggunaan Generative AI dapat membuat mahasiswa menjadi terlalu bergantung pada teknologi	0	11	25	4

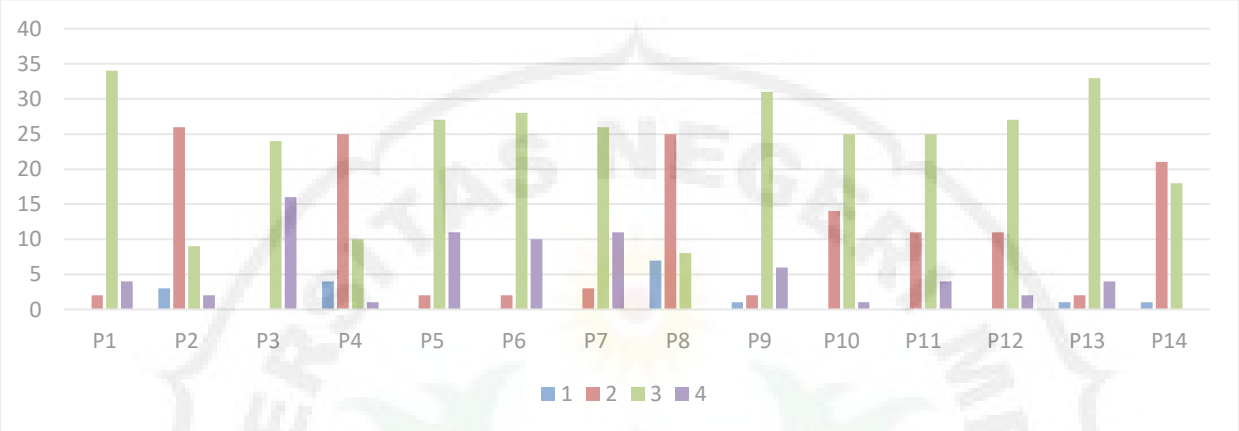
Berdasarkan hasil angket pada bagian keempat mengenai sikap mahasiswa terhadap penggunaan Generative AI dalam pendidikan, pada pernyataan pernyataan kesembilan "Saya mendukung penggunaan Generative AI dalam kegiatan pembelajaran" terdapat 1 responden (2,5%) sangat tidak setuju, 2 responden (5,0%) tidak setuju, 31 responden (77,5%) setuju, dan 6 responden (15,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 77,5%. Pada pernyataan kesepuluh "Saya khawatir penggunaan Generative AI akan mengurangi orisinalitas karya mahasiswa" terdapat 14 responden (35,0%) tidak setuju, 25 responden (62,5%) setuju, dan 1 responden (2,5%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 62,5%. Pada pernyataan kesebelas "Saya merasa penggunaan Generative AI dapat membuat mahasiswa menjadi terlalu bergantung pada teknologi" terdapat 11 responden (27,5%) tidak setuju, 25 responden (62,5%) setuju, dan 4 responden (10,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mendukung penggunaan Generative AI, sekaligus memahami potensi risiko terkait orisinalitas dan ketergantungan teknologi.

Tabel 5. Hasil angket kendala dan tantangan penggunaan Generative AI

Pernyataan	1	2	3	4
Saya mampu menghadapi kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Generative AI	0	11	27	2
Saya memiliki akses perangkat dan internet yang memadai untuk menggunakan Generative AI	1	2	33	4
Saya merasa hasil dari Generative AI sering kali tidak sesuai dengan kebutuhan saya	1	21	18	0

Berdasarkan hasil angket pada bagian kelima mengenai kendala dan tantangan dalam penggunaan Generative AI, pada pernyataan kedua belas "Saya mampu menghadapi kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Generative AI" terdapat 11 responden (27,5%) tidak setuju, 27 responden (67,5%) setuju, dan 2 responden (5,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 67,5%. Pada pernyataan ketiga belas "Saya memiliki akses perangkat dan internet yang memadai untuk menggunakan Generative AI" terdapat 1 responden (2,5%) sangat tidak setuju, 2 responden

(5,0%) tidak setuju, 33 responden (82,5%) setuju, dan 4 responden (10,0%) sangat setuju, dengan respon tertinggi pada kategori setuju sebesar 82,5%. Pada pernyataan keempat belas "Saya merasa hasil dari Generative AI sering kali tidak sesuai dengan kebutuhan saya" terdapat 1 responden (2,5%) sangat tidak setuju, 21 responden (52,5%) tidak setuju, dan 18 responden (45,0%) setuju, dengan respon tertinggi pada kategori tidak setuju sebesar 52,5%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa cukup mampu mengoperasikan AI dan memiliki akses yang memadai, meskipun masih menemukan ketidaksesuaian hasil dengan kebutuhan mereka.



Gambar 1. Hasil angket persepsi mahasiswa terkait Generative AI

Berdasarkan gambar 1, hasil diagram batang menunjukkan kecenderungan yang konsisten bahwa persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Generative AI berada pada kategori positif. Hal ini tercermin dari dominasi respons setuju dan sangat setuju pada sebagian besar butir pernyataan, yang ditunjukkan oleh tinggi batang pada kedua kategori tersebut. Dominasi kedua kategori ini mengindikasikan bahwa mahasiswa secara umum menerima dan menilai pemanfaatan Generative AI sebagai sesuatu yang bermanfaat, baik dalam aspek pemahaman konsep, penerapannya sebagai media kreatif, maupun kontribusinya dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif. Diagram juga memperlihatkan bahwa respons negative yakni tidak setuju dan sangat tidak setuju muncul dalam proporsi yang relatif rendah dan hanya terkonsentrasi pada pernyataan yang berkaitan dengan potensi risiko, seperti kekhawatiran terhadap penurunan orisinalitas karya, potensi ketergantungan teknologi, dan ketidaksesuaian hasil AI dengan kebutuhan pengguna. Pola ini menunjukkan bahwa meskipun persepsi mahasiswa secara umum positif, terdapat sikap kritis yang tetap muncul terkait risiko etis dan kualitas keluaran AI. Visualisasi data dalam diagram ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami konsep dan fungsi dasar Generative AI, tetapi juga menilai teknologi ini sebagai alat yang relevan, efisien, dan mendukung proses inovasi pembelajaran. Namun, keberadaan respons kritis terhadap beberapa aspek menunjukkan bahwa mahasiswa tetap mempertimbangkan aspek etis dan kualitas keluaran AI dalam penggunaannya. Dengan demikian, diagram ini menegaskan kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi Generative AI secara produktif sekaligus reflektif dalam konteks pendidikan digital.

Berdasarkan hasil pertanyaan terbuka, mahasiswa menyampaikan berbagai manfaat dan kendala yang mereka alami selama menggunakan Generative AI. Dari sisi manfaat sebagian besar responden menyebutkan bahwa penggunaan Generative AI mempermudah dan mempercepat proses pembuatan bahan ajar digital, serta Generative AI dapat membantu mereka dalam meningkatkan kreativitas dan ide dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Namun, dalam penggunaan Generative AI yang memberi banyak manfaat bagi mereka, tidak sedikit juga yang mengalami kendala saat menggunakan Generative AI, terkhusus saat menggunakan untuk pembuatan bahan ajar digital. Kendala yang paling banyak dialami ialah Generative AI sering kali kurang akurat atau tidak sesuai konteks, terutama dalam menyesuaikan dengan kebutuhan dan budaya lokal, para mahasiswa juga merasa jika terlalu bergantung pada Generative AI bisa menyebabkan malas berpikir kritis dan mereka khawatir peran dan kreativitas manusia berkurang, untuk mendapatkan hasil yang sesuai, para mahasiswa membutuhkan pengulangan instruksi dan membutuhkan waktu yang lama, mereka juga merasa kesulitan dalam membuat *prompt* yang tepat agar hasil sesuai harapan, dan beberapa jawaban dari Generative AI bisa mengandung informasi palsu dan mereka juga khawatir adanya penyalahgunaan informasi dan kurangnya kontrol terhadap konten.

Secara keseluruhan memang para responden merasakan sisi positif dari penggunaan Generative AI saat membuat bahan ajar digital, dan mereka juga berharap agar dalam penggunaan Generative AI bisa digunakan seefektif mungkin dalam dunia pendidikan di masa depan. Para responden juga berharap agar sebagai pengguna Generative AI dapat

menggunakan Generative AI secara bijak, etis, dan bertanggung jawab, pengguna bisa menggunakan Generative AI untuk mendukung bahan ajar digital interaktif, dukungan dari segi kreatif, menarik, dan interaktif. Diharapkan juga dalam hal pengembangan Generative AI semakin canggih dan paling utama relevan dengan dunia pendidikan agar dapat mendukung efektivitas, efisiensi, dan personalisasi pembelajaran. Harapan utama dari para responden yaitu menekankan bahwa Generative AI hanya sebagai alat bantu, bukan sumber pembelajaran, pengguna diharapkan tetap aktif berpikir dan tidak bergantung penuh pada hasil Generative AI.

Hal ini mendukung penelitian (Indriani dkk., 2025) menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu akademik, terutama dalam memudahkan pencarian informasi, penyusunan tugas, dan pengembangan ide secara cepat dan efisien. Walaupun demikian, mahasiswa juga menekankan pentingnya literasi digital dan literasi AI, terutama untuk memastikan ketepatan informasi, menjaga etika penggunaan, dan menghindari penyalinan konten secara mentah. Penelitian tersebut memperkenalkan konsep komunikasi Mobile-AI, yaitu interaksi baru antara manusia dan mesin cerdas yang tidak hanya membantu proses belajar, tetapi juga memengaruhi cara berpikir dan pengambilan keputusan. Peneliti menegaskan bahwa meski ChatGPT berperan sebagai asisten komunikasi akademik, pengguna tetap memerlukan kemampuan reflektif dan kontrol kritis. Temuan ini menekankan perlunya penguatan literasi AI agar mahasiswa mampu menggunakan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Selain itu, penelitian tersebut merekomendasikan adanya regulasi institusional terkait pemanfaatan AI dalam akademik serta pengembangan mode akademik pada teknologi AI untuk mendorong berpikir kritis pengguna.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan Generative AI tidak hanya berpengaruh pada peningkatan efisiensi pembuatan bahan ajar digital, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan *creative learning* dan *digital pedagogy*. Dalam konteks *creative learning*, Generative AI berperan sebagai fasilitator ide dan eksplorasi kreatif yang memungkinkan mahasiswa menghasilkan bahan ajar dengan pendekatan visual, naratif, dan interaktif yang lebih beragam. Teknologi ini membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*) melalui proses perancangan, eksperimen, dan refleksi terhadap hasil yang dihasilkan oleh AI. Dengan demikian, AI menjadi sarana penguatan literasi digital sekaligus mendorong terbentuknya pembelajaran berbasis inovasi dan kolaborasi.

Dari sisi *digital pedagogy*, penggunaan Generative AI memberikan transformasi signifikan terhadap cara pendidik merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. AI dapat menjadi mitra pedagogis yang mendukung pendekatan pembelajaran adaptif, personalisasi konten, serta pembuatan media pembelajaran yang kontekstual. Integrasi AI dalam pedagogi digital memungkinkan pendidik untuk beralih dari peran tradisional sebagai penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang lebih reflektif, kreatif, dan partisipatif. Dengan dukungan Generative AI, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir kritis, evaluasi, dan produksi pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Generative AI mendukung terciptanya lingkungan belajar yang inovatif dan dinamis, selaras dengan tuntutan era pendidikan digital abad ke-21.

Pemanfaatan Generative AI dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif mencerminkan arah transformasi pendidikan yang berorientasi pada pembentukan generasi emas berkarakter. Teknologi ini berperan sebagai katalis dalam memperkuat integrasi antara kecerdasan digital dan nilai-nilai moral, sebagaimana diamanatkan dalam visi pendidikan abad ke-21 yang menekankan keseimbangan antara kompetensi teknologi dan karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memandang Generative AI sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pembuatan bahan ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah kreativitas, berpikir kritis, dan tanggung jawab etis dalam berkarya.

Sebagian besar mahasiswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan Generative AI dengan tetap mempertahankan kesadaran terhadap pentingnya etika dan orisinalitas. Hal ini mengindikasikan bahwa proses transformasi pendidikan tidak sekadar berfokus pada penguasaan teknologi, melainkan juga pada pembentukan karakter mahasiswa agar mampu menggunakan teknologi secara reflektif dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, Generative AI berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai integritas, tanggung jawab akademik, dan kreativitas produktif, yang menjadi fondasi utama dalam membentuk generasi emas yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga berkarakter kuat dan beretika. Dengan demikian, penerapan Generative AI sejalan dengan upaya transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang berkelanjutan (*sustainable learning*). Mahasiswa yang mampu memanfaatkan AI secara bijak dapat berperan sebagai *agent of change* dalam menghadirkan inovasi pendidikan yang inklusif, kolaboratif, dan berorientasi pada nilai kemanusiaan. Transformasi ini pada akhirnya diharapkan dapat membentuk profil lulusan yang

tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran etik dan sosial dalam menerapkan teknologi untuk kemajuan pendidikan bangsa.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa meskipun mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Generative AI, sebagian masih menunjukkan kekhawatiran terhadap potensi ketergantungan dan penurunan orisinalitas karya. Fenomena ini menandakan pentingnya peningkatan literasi AI di kalangan mahasiswa agar mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga pengembang yang memahami prinsip kerja, batasan, dan implikasi etis dari teknologi yang mereka gunakan. Literasi AI tidak sekadar mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi berbasis AI, tetapi juga melibatkan dimensi konseptual, kritis, dan etis. Mahasiswa perlu memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana AI menghasilkan informasi, bagaimana bias dapat muncul dalam sistem, serta bagaimana memastikan validitas dan akurasi data yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Dengan literasi AI yang baik, mahasiswa dapat berperan sebagai co-creator yang mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif, reflektif, dan bertanggung jawab.

Selain itu, kemampuan reflektif dalam penggunaan AI perlu terus dikembangkan agar mahasiswa dapat menilai secara kritis hasil keluaran AI dan mengaitkannya dengan konteks pembelajaran serta nilai-nilai kemanusiaan. Sikap reflektif ini menjadi aspek penting dalam membangun ethical intelligence — kecerdasan moral yang melandasi setiap tindakan dalam penggunaan teknologi. Melalui penguatan literasi dan etika AI, mahasiswa akan memiliki kesadaran untuk menggunakan teknologi bukan semata demi kemudahan, tetapi juga untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, berintegritas, dan berpihak pada pengembangan karakter. Dengan demikian, literasi AI menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh calon pendidik di era digital. Perguruan tinggi perlu berperan aktif dalam menyediakan ruang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter, agar mahasiswa tidak hanya siap menghadapi tantangan era digital, tetapi juga mampu menjadi pengembang inovasi yang beretika dan reflektif dalam membangun masa depan pendidikan Indonesia yang berkelanjutan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang dominan positif terhadap pemanfaatan Generative AI sebagai media kreatif dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif. Sebagian besar mahasiswa telah memahami teknologi ini dengan baik, terlihat dari 85% responden yang menyatakan memahami konsep dasar Generative AI, sementara 65% tidak menganggap teknologi tersebut rumit untuk dipelajari. Temuan ini menegaskan kesiapan mahasiswa dalam beradaptasi dengan teknologi kecerdasan buatan. Dari aspek pemanfaatan sebagai media kreatif, mayoritas responden menunjukkan sikap positif. Sebanyak 60% setuju dan 40% sangat setuju bahwa Generative AI membantu dalam menemukan ide kreatif, serta 67,5% menilai teknologi ini mudah digunakan. Selain itu, Generative AI dinilai mampu meningkatkan kualitas bahan ajar digital, dibuktikan oleh 70% mahasiswa yang menyatakan AI meningkatkan kualitas visual, dan 65% menilai AI membuat bahan ajar lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, Generative AI terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap kreativitas, efisiensi, dan kualitas visual dalam pengembangan media pembelajaran.

Secara sikap, 77,5% mahasiswa mendukung penggunaan Generative AI dalam pembelajaran, menunjukkan tingkat penerimaan tinggi terhadap teknologi ini. Meskipun demikian, mahasiswa tetap menunjukkan kewaspadaan kritis; 62,5% menyatakan kekhawatiran terhadap orisinalitas karya, dan 62,5% lainnya menilai potensi ketergantungan teknologi sebagai aspek yang perlu diperhatikan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima teknologi secara positif, tetapi juga memahami risiko dan implikasi etis yang menyertainya. Pada aspek kendala, 82,5% mahasiswa menyatakan memiliki akses perangkat dan internet yang memadai, dan 67,5% merasa mampu mengatasi kendala teknis. Namun, sebagian responden (52,5% tidak setuju dan 45% setuju) menilai bahwa hasil keluaran AI tidak selalu sesuai konteks, menandakan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang prompt serta kemampuan evaluatif terhadap keluaran AI. Temuan pertanyaan terbuka juga memperkuat bahwa meskipun Generative AI dianggap mempercepat dan mempermudah pembuatan bahan ajar digital, mahasiswa tetap menghadapi tantangan terkait akurasi konten, kesulitan membuat *prompt* efektif, dan kekhawatiran terhadap potensi menurunnya kemampuan berpikir kritis. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Generative AI memiliki potensi besar sebagai media kreatif yang mampu memperkuat kreativitas dan literasi digital mahasiswa. Namun, efektivitas penerapannya sangat bergantung pada kemampuan pengguna untuk mengarahkan, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penguatan literasi AI dan etika digital menjadi kebutuhan mendesak dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi transformasi pendidikan di era digital. Penelitian selanjutnya

direkomendasikan untuk mengeksplorasi implementasi pelatihan literasi AI pada mahasiswa serta mengkaji efektivitas penggunaan Generative AI dalam praktik pembelajaran langsung di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada para dosen ahli yang telah memberikan evaluasi dan validasi instrumen penelitian, serta kepada mahasiswa yang telah bersedia menjadi responden dan berkontribusi melalui partisipasi aktif dalam pengisian angket. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut memberikan arahan, bantuan teknis, serta dukungan moral selama proses penyusunan artikel ini. Seluruh kontribusi tersebut sangat berarti dalam terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, L. R., Istifaroh, A. L., & Prayitno, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Gemini AI dalam Menyusun Perangkat Ajar Bagi Guru. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *8*(1), 257–260.

Diantama, S. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 8–14. https://journal.awatarapublisher.com/index.php/dewantech

Gagaramusu, Y., Kaharu, S., Khairunnisa, Pratama, R., Ammar, Shalehuddin, & Purnamasari, D. I. (2025). Pemanfaatan Artifisial Intelligence (AI) dalam Menyusun Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *BATIK: Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, *3*(1), 8–12. https://doi.org/https://doi.org/10.57152/batik.v3i1.1815

Harahap, F., Sariangsah, H., Asnan, H., Wahyuni, M., & Eriyanto, J. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Teknologi AI (GPT) dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Ardhi: Jurnal Pengabdian dalam Negri*, *3*(5), 36–44.

Inarwati. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Ekonomi Berbasis Teknologi Untuk Generasi Z. *JUKONI: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis*, *02*(03), 28–33.

Indriani, L., Samola, T. F., & Irwansyah. (2025). Transformasi Pembelajaran Berbasis Mobile-AI : Persepsi Mahasiswa Terhadap ChatGPT di Era Masyarakat 5.0. *Journal of Global Humanistic Studies*, *3*(3), 479–489.

Juni, R. W., Amir, J., & Nensilianti. (2025). Pemanfaatan ChatGPT sebagai Alat Bantu Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA 3 Parepare. *Jurnal Onoma: Pendidkan, Bahasa dan Sastra*, *11*(2), 1710–1735. https://e-journal.my.id/onoma

Kamil, I., Miranda, T., & Setiawan, A. R. (2025). Pengaruh Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) terhadap Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *JEDBUS (Journal of Economic and Digital Business)*, *2*(1), 33–41.

Kisno, Fatmawati, N., Rizkiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (AI) sebagai Respon Positif Mahasiswa PIAUD dalam Kreativitas Pembelajaran dan Transformasi Digital. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, *04*(1), 44–56. https://doi.org/https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7878

Putri, A. I., Mustofa, A., & Tisngati, U. (n.d.). Persepsi Penggunaan Platform Chat GPT oleh Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai Sumber Belajar Interaktif. *Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN*, 1–11. https://repository.stkippacitan.ac.id/

Siswanto, R., Kusmawan, U., Sukmayadi, D., Abidin, A. A., & Kadarisman. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Pembelajaran oleh Mahasiswa Calon Guru Universitas Terbuka. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, *06*(02), 143–155. https://doi.org/10.15642/JAPI.2024.6.2.143-155

Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Inteligence (AI) Dalam Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(2), 232–243. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14874510

Tyaningsih, R. Y., Wulandari, N. P., & Oktavihara, D. (2024). Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Memecahkan Masalah Matematika dan Membuat Karya Ilmiah. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *4*(4), 360–368. https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index

Valino, L., Faturrohman, M. R., Febriyanti, M. D., Annastasya, S., Bila, S., & Setiawan, B. (2024). Persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Terhadap Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *ARJI: Action Researach Journal Indonesia*, *6*(4), 364–376. https://doi.org/10.61227