

Pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa

The Use of Generative Artificial Intelligence (GenAI) to Increase Student Interest in Learning

Tince Dormalin Koroh¹, Maryanto Chrisman Honin²

¹Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Kota Kupang

²Universitas Nusa Cendana, Kota Kupang

¹tincekoroh12@gmail.com; ²maryanto.honin@staf.undana.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v8i2.252>

Diterima: 13 Agustus 2025 | Direvisi: 13 Oktober 2025 | Disetujui: 17 November 2025

Abstrak

Generative Artificial Intelligence (GenAI) merupakan teknologi yang berpotensi untuk meningkatkan efisiensi dalam penyelenggaraan pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan sehingga menarik mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dan berkontribusi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar mahasiswa melalui pemanfaatan *GenAI*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan analisis data menggunakan persentase. Subjek penelitian adalah mahasiswa IAKN Kupang dan mahasiswa Universitas Nusa Cendana angkatan 2025 berjumlah 104 responden. Pengumpulan data dengan kuisioner dalam bentuk pernyataan dengan skala likert yang disebarkan menggunakan *Google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ChatGPT* paling banyak digunakan oleh mahasiswa, minat belajar mahasiswa dalam memanfaatkan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* cenderung berada pada presentase 64% yang artinya berada pada kategori baik. Adapun kriteria minat belajar yang diperoleh adalah perasaan senang 62%, aspek ketertarikan 63%, perhatian 64%, kesadaran 66% dan konsentrasi 64%. Kesimpulannya *GenAI* sangat disenangi dan membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas tetapi tidak terlalu meningkatkan minat belajar mahasiswa karena mahasiswa lebih banyak menyerahkan tugasnya untuk diselesaikan oleh *GenAI*. Oleh sebab itu, dosen perlu merancang tugas atau aktivitas belajar mahasiswa yang dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *GenAI*.

Kata kunci: *GenAI*; Mahasiswa; Minat Belajar.

Abstract

Generative Artificial Intelligence (GenAI) is a technology that has the potential to improve efficiency in conducting interactive and engaging learning activities, thereby attracting students to be more actively involved and contribute to the learning process. This study aims to describe students' learning interests through the use of *GenAI*. The method used is quantitative descriptive with data analysis using percentages. The research subjects were 104 students from IAKN Kupang and Nusa Cendana University class of 2025. Data collection was conducted using a questionnaire in the form of statements with a Likert scale distributed using *Google forms*. The results showed that *ChatGPT* was the most widely used by students, and student learning interest in utilizing *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tended to be at 64%,

which is in the good category. The criteria for learning interest obtained were feelings of happiness (62%), aspects of interest (63%), attention (64%), awareness (66%), and concentration (64%). In conclusion, GenAI is highly favored and assists students in completing assignments but does not significantly increase students' learning interest because students tend to delegate their assignments to be completed by GenAI. Therefore, instructors need to design tasks or learning activities for students that can enhance learning interest using GenAI.

Keywords: *GenAI; Students; Response; Learning interest.*

Pendahuluan

Generative Artificial Intelligence (GenAI) merupakan teknologi yang berpotensi untuk meningkatkan efisiensi dalam penyelenggaraan pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan sehingga menarik mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dan berkontribusi dalam proses pembelajaran. Saat ini, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi dan lebih menyukai mempelajari hal-hal yang relevan dengan kehidupannya (Bafadal & Rosyid, 2024). Mahasiswa sering menggunakan berbagai jenis platform *GenAI* yang memiliki fungsi dan tataguna yang berbeda untuk memudahkan dalam menyelesaikan berbagai tugas kuliah (Arly et al., 2023). *GenAI* juga dapat membantu mahasiswa dengan cara memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, menyediakan bimbingan belajar cerdas, dan mengintegrasikan teknologi dalam dunia Pendidikan (Grace et al., 2023). Selain itu *GenAI* mampu menstimulasi dan memahami kemampuan kognitif manusia secara umum yaitu penalaran, pemecahan masalah, kreativitas dan kesadaran (Putri et al., 2023). Penerapan *GenAI* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kreativitas dan literasi digital peserta didik (Hindra Kurniawan et al., 2024). Selain itu, cara meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menintegrasikan *GenAI* dengan internet of things (IoT) agar meningkatkan efektivitas proses belajar dan mendukung dalam pembelajaran jarak jauh (Arifin et al., 2024). Dengan demikian *GenAI* sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

GenAI sangat akrab dengan kehidupan mahasiswa karena dapat memotivasi dan mendukung mereka untuk mencapai potensi yang maksimal dan meningkatkan rasa percaya diri dalam hasil belajar (Arly et al., 2023). Dengan menggunakan *GenAI* memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran dimana sistem dapat merancang pengalaman belajar mahasiswa sesuai dengan kebutuhan sehingga terjadi efektifitas pembelajaran (Rifky, 2024). Mahasiswa dapat menggunakan *GenAI* untuk mempercepat pencarian referensi, umpan balik langsung bahkan membantu dalam analisis data (Dewantara & Dewi, 2025). Peserta didik juga mengalami peningkatan pemahaman konsep dan peningkatan motivasi (Ali et al., 2025). *GenAI* mulai digunakan dalam penyusunan skripsi tetapi pemanfaatannya belum optimal dan penggunaannya juga masih terbatas untuk itu diperlukan literasi digital men*GenAI* penggunaan *GenAI* yang efektif dan bertanggung jawab sesuai dengan etika penggunaannya (Nugroho et al., 2025).

Beberapa aplikasi *GenAI* yang sering digunakan mahasiswa diantaranya *Gemini*, *ChatGPT*, *Github Copilot*, *QuickChat*, *Storylab.AI*, *Writefull Title Generator*, *Microsoft Copilot* (Kemahasiswaan, 2024), selain itu adapula yang menggunakan *GenAI* terkini seperti *DeepSeek*. Berbagai aplikasi *GenAI* tersebut bekerja dengan menggunakan pembelajaran berbasis mesin (*machine learning*) untuk menghasilkan luaran berupa teks, gambar, suara maupun video berdasarkan basis data yang besar. Alasan mahasiswa menggunakan *GenAI* dalam menyelesaikan tugas perkuliahan adalah dapat membantu memberikan solusi, menjawab

pertanyaan dan memberikan rekomendasi yang relevan dengan materi yang dipelajari (Annas et al., 2024).

Dengan berbagai kemampuan yang dimiliki, *GenAI* menawarkan kemudahan akses dan pemrosesan yang cepat dan efisien sehingga dapat membantu mahasiswa untuk menemukan ide dan referensi guna mendukung pendidikannya. Oleh karena perolehan informasi yang cepat dan mudah dengan bantuan *GenAI* maka minat belajar mahasiswa cenderung menurun dan mahasiswa lebih banyak menyerahkan tugasnya untuk diselesaikan oleh teknologi kecerdasan buatan seperti *GenAI* ini. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *GenAI* dalam pendidikan yaitu mengurangi kemampuan berpikir kritis secara mandiri karena ketergantungan teknologi, kurangnya ketrampilan literasi digital karena kualitas informasi yang tidak terjamin dari AI, interaksi sosial yang terbatas akibat penggunaan teknologi yang berlebihan, masalah etika dan privasi dalam penggunaan AI yang perlu mendapat perhatian serius (Amalia et al., 2024). Dengan demikian, melalui penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan minat belajar mahasiswa melalui pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*.

Metode Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa IAKN Kupang dan mahasiswa Universitas Nusa Cendana dengan jumlah 104 responden. Mahasiswa pada Angkatan 2025 yang telah menggunakan AI dalam perkuliahan. Teknik pengumpulan data melalui kuisioner dengan menggunakan skala likert dan disebarakan melalui *google form* kemudian hasilnya akan diperoleh persentase.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini, peneliti tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain, tetapi hanya mengukur nilai satu atau lebih secara mandiri (Sugiono, 2019). Adapun kisi-kisi minat belajar mahasiswa terdapat pada tabel 1. Indikator minat belajar mahasiswa sebagai berikut

Tabel 1. Kisi-kisi minat belajar mahasiswa

No	Indikator	Jumlah butir kuisioner
1	Perasaan senang	4
2	Aspek Ketertarikan	3
3	Perhatian	3
4	Kesadaran	2
5	Konsentrasi	2

Ketentuan skala persentase digunakan untuk menyimpulkan data hasil penelitian minat belajar mahasiswa pada tabel 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor

No	Rentang Skor (%)	Kategori
1	76 - 100	Sangat Baik
2	51 - 75	Baik
3	26 - 50	Kurang
4	1 - 25	Sangat Kurang

Hasil Dan Pembahasan

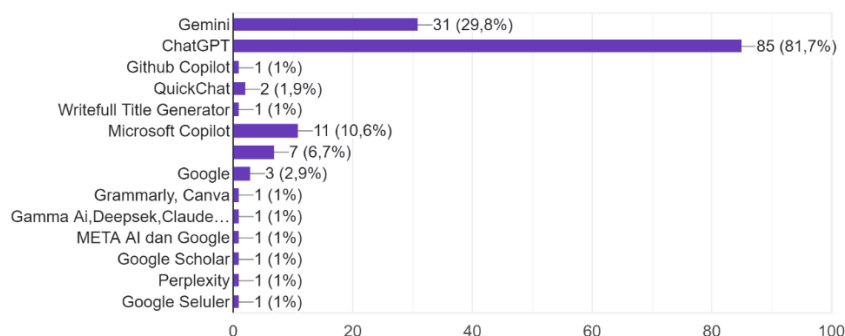
1. Hasil Penelitian/Temuan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* memiliki peranan yang cukup penting dalam menyelesaikan tugas mahasiswa. Hal ini terbukti dari hasil kuisioner yang menunjukkan bahwa hampir semua aplikasi *Generative Artificial*

Intelligence (GenAI) telah digunakan oleh mahasiswa. Adapun hasilnya terdapat pada gambar 1 dibawah ini.

Silahkan centang aplikasi AI yang saudara gunakan dalam menyelesaikan setiap tugas perkuliahan (pada bagian ini bisa dicentang lebih dari sekali)

104 jawaban

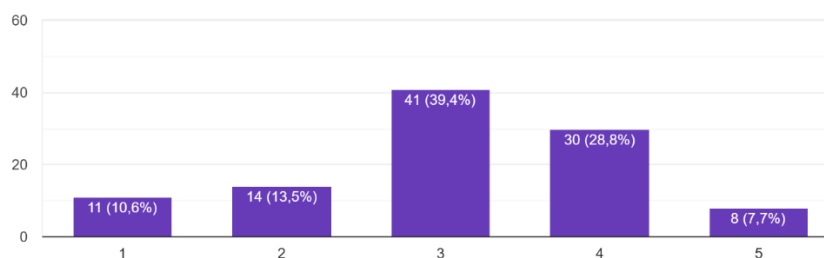


Gambar 1. *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* yang digunakan oleh mahasiswa.

Pada gambar 1 menunjukkan aplikasi *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* terbanyak yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah *ChatGPT* sebesar 81,7%, *Gemini* sebesar 29,8%, *Microsoft Copilot* sebesar 10,6%, *QuickChat* sebesar 1,9%, *Github Copilot* sebesar 1%, *Writefull Title Generator* sebesar 1%. Namun *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membantu mahasiswa dalam mengingat materi dengan baik seperti hasil pada gambar 2 di mana sebanyak 41% mahasiswa tidak setuju *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membantu mengingat materi perkuliahan.

Saya cenderung perhatikan dan mengingat materi perkuliahan menggunakan teknologi AI lebih baik daripada materi perkuliahan tanpa AI

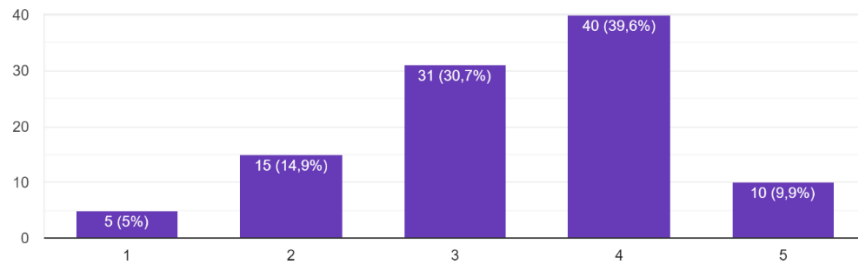
104 jawaban



Gambar 2. *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membantu mahasiswa dalam mengingat materi perkuliahan.

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membantu memahami dan mengingat materi perkuliahan lebih lama.

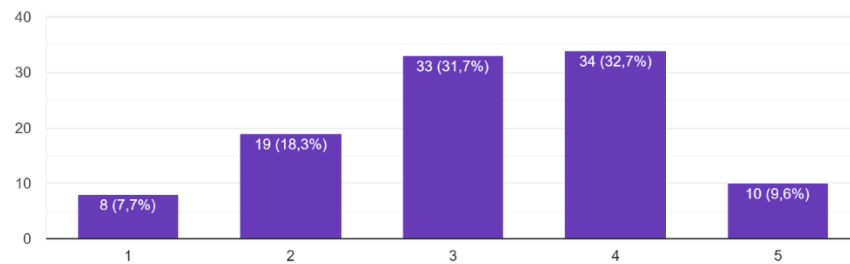
Penggunaan AI dalam perkuliahan membantu saya memahami dan mengingat materi lebih lama
101 jawaban



Gambar 3. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* dalam mengingat materi lebih lama.

Pada Gambar 4. *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membuat mahasiswa fokus dalam mengikuti perkuliahan di kelas.

Saya merasa lebih fokus saat mengikuti perkuliahan yang menggunakan AI dalam proses belajar
104 jawaban

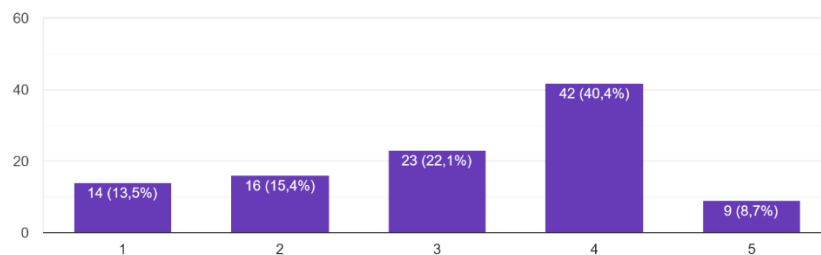


Gambar 4. Peran *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* dalam proses belajar.

Mahasiswa pada angkatan 2025 merasa senang mengikuti perkuliahan dengan menggunakan teknologi *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*, mereka merasa dapat dengan mudah memperoleh informasi dengan cepat dan dapat dipercaya.

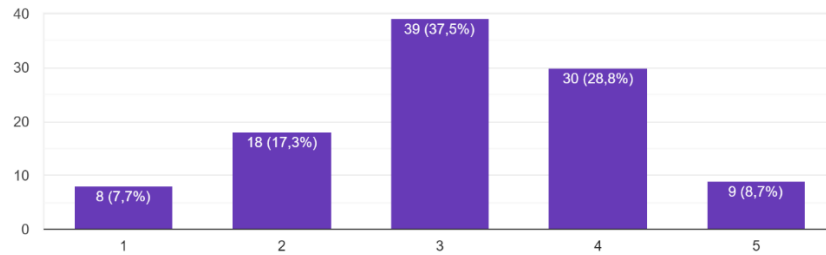
Pada gambar 5. Mahasiswa merasa senang mengikuti perkuliahan dengan menggunakan *GenAI* karena lebih mudah memperoleh informasi.

Saya merasa senang mengikuti perkuliahan yang menggunakan teknologi AI
104 jawaban



Gambar 5. Mahasiswa merasa senang menggunakan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* saat berkuliah

Penggunaan AI dalam perkuliahan membuat saya lebih berprestasi
104 jawaban

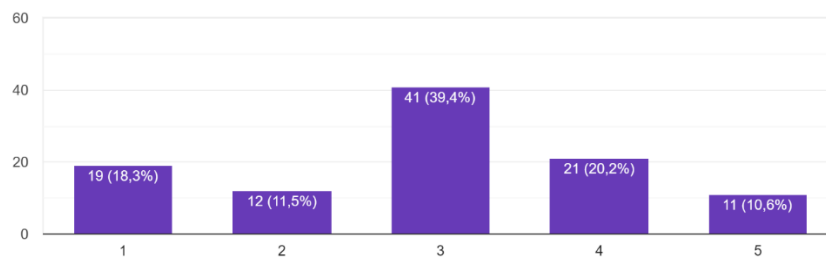


Gambar 6. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* dalam meningkatkan prestasi mahasiswa

Generative Artificial Intelligence (GenAI) sering digunakan mahasiswa tetapi tidak dapat membuat mahasiswa untuk lebih berprestasi seperti hasil kuisioner pada gambar 6 bahwa *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* tidak dapat membuat mahasiswa berprestasi.

Pada Gambar 7. Menunjukkan bahwa *GenAI* berpengaruh dalam jalannya pembelajaran, karena mahasiswa lebih senang menggunakan *GenAI* saat menjalankan perkuliahan

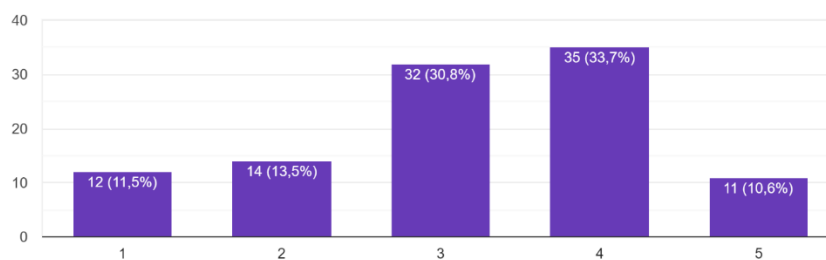
Saya lebih memilih mengikuti kuliah yang menggunakan teknologi AI dibandingkan yang tidak
104 jawaban



Gambar 7. Perkuliahan dengan menggunakan *GenAI*

Keterlibatan *GenAI* dalam membantu penyelesaian tugas proyek mahasiswa masih menjadi primadona karena *GenAI* dapat memberikan banyak referensi untuk menyelesaikan tugas proyek. Seperti hasil pada gambar 8 dimana mahasiswa lebih setuju untuk mengerjakan proyek dengan melibatkan *GenAI*

Saya lebih tertarik mengerjakan proyek yang melibatkan AI daripada tanpa AI
104 jawaban



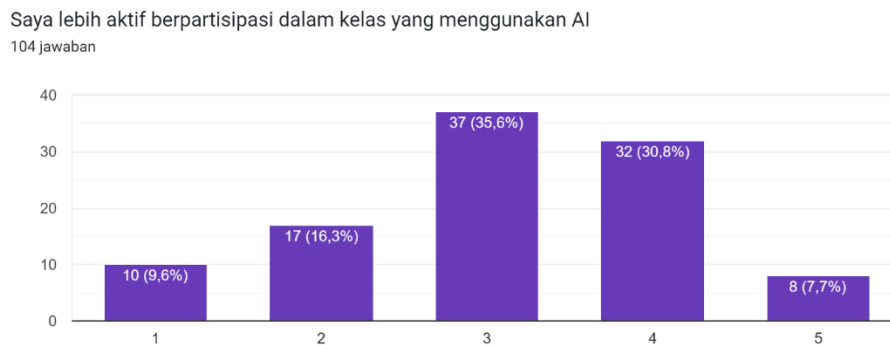
Gambar 8. Keterlibatan *GenAI* dalam menyelesaikan tugas proyek

Pada gambar 9 menunjukkan bahwa *GenAI* sudah berhubungan dengan metode pembelajaran dikelas artinya mahasiswa akan terus menggunakan *GenAI* dalam kegiatan belajarnya



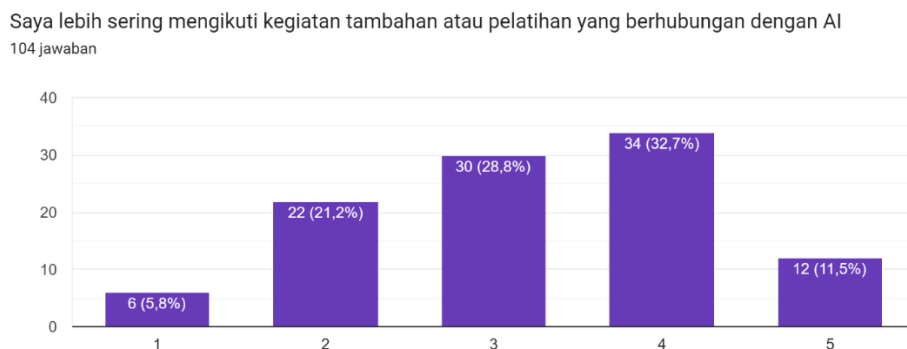
Gambar 9. Keterlibatan *GenAI* dalam metode pengajaran

Pada gambar 10 menunjukkan bahwa *GenAI* dapat meningkatkan partisipasi dalam kelas. Mereka dapat mudah untuk menyelesaikan dan mencari jawaban dalam diskusi dengan menggunakan *GenAI*.



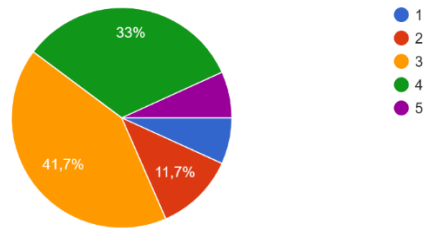
Gambar 10. Partisipasi mahasiswa menggunakan *GenAI*

Berdasarkan data pada gambar 11 dapat dijelaskan bahwa dengan adanya jenis-jenis *GenAI*, mahasiswa lebih ingin untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang berhubungan dengan *GenAI* sehingga ketrampilan mahasiswa semakin bertambah



Gambar 11. Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti pelatihan yang berhubungan dengan *GenAI*

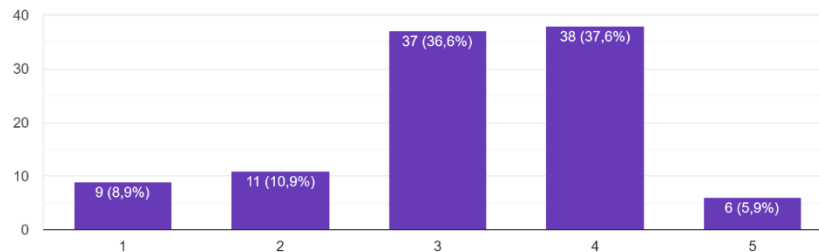
Saya lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas yang melibatkan AI
103 jawaban



Gambar 12. Partisipasi mahasiswa dalam diskusi dengan melibatkan *GenAI*

Pada gambar 12 dan 13 menunjukkan bahwa *GenAI* dapat meningkatkan semangat dan memberikan kesenangan kepada mahasiswa dalam mengikuti dan melaksanakan diskusi dalam kelas

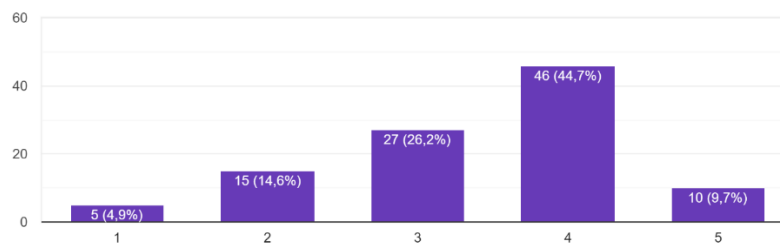
Saya merasa lebih senang mengikuti perkuliahan yang menggunakan teknologi AI
101 jawaban



Gambar 13. Perasaan senang ketika menggunakan *GenAI*

Pada gambar 14 menunjukkan bahwa *GenAI* dapat membuat mahasiswa menikmati proses belajar untuk itu diperlukan literasi digital untuk mengetahui keunggulan *GenAI* sehingga mereka dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan AI dalam perkuliahan membuat saya lebih menikmati proses belajar
103 jawaban



Gambar 14. *GenAI* dapat membantu mahasiswa menikmati proses belajar.

Pada gambar 15 menjelaskan bahwa pemanfaatan *GenAI* mampu membuat mahasiswa belajar lebih baik.



Gambar 15. Ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah dengan memanfaatkan *GenAI*

Adapun presentase minat belajar mahasiswa diperoleh dalam diagram 1 dibawah ini :

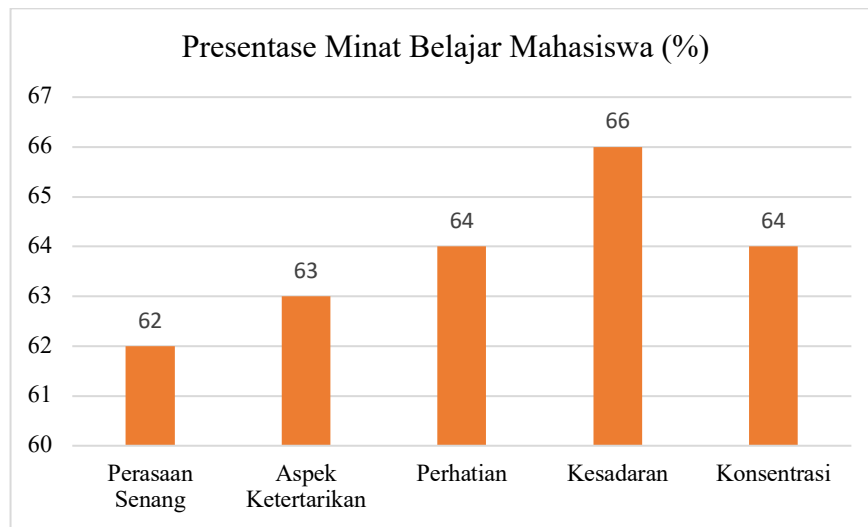


Diagram 1. Presentase Minat Belajar Mahasiswa

Dalam Diagram 1. Terlihat bahwa minat belajar mahasiswa dalam memanfaatkan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* cenderung berada pada presentase 64% yang artinya berada pada ketegori baik. Adapun kriteria yang diperoleh adalah perasaan senang 62%, aspek ketertarikan 63%, perhatian 64%, kesadaran 66% dan konsentrasi 64%.

2. Pembahasan

Pada grafik 1 menunjukkan bahwa AI sudah akrab di kalangan mahasiswa dan penggunaan terbanyak pada ChatGPT sebanyak 81,7% dan terbanyak kedua adalah gemini dengan persentase 29,8%, hal ini sejalan dengan penelitian (Nugroho et al., 2025) menunjukkan bahwa ChatGPT menjadi salah satu aplikasi AI yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa. Namun terdapat aplikasi lain yang membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugasnya yaitu *Grammarly, Canva, Gamma AI, Deepsek, Claude, META AI, Google Scholar, Perplexity, dan Google seluler*. ChatGPT juga memiliki keterbatasan seperti akses data terbatas dan potensi bias yang membuat pembaca juga harus menerapkan penalaran kritis dan tinjauan cermat (Abdilah, 2023).

Peningkatan minat belajar mahasiswa ditentukan oleh beberapa aspek antara lain perasaan senang, ketertarikan, perhatian, kesadaran, dan konsentrasi. Berdasarkan hasil penelitian untuk aspek perasaan senang (Gambar 5, 6, dan 14) nilainya berkisar antara 37,5-44,7% artinya hampir sebagian besar mahasiswa merasa senang menggunakan *GenAI*. Hal ini sesuai dengan penelitian (Zulaika & Palupi, 2024) menjelaskan bahwa terjadi peningkatan minat belajar yang ditandai dengan perasaan senang dan lebih menyukai belajar dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Untuk aspek ketertarikan (Gambar 8, 9, dan 10) nilainya berkisar

antara 33,7-41,3% hal ini berarti hampir sebagian besar mahasiswa tertarik untuk menggunakan *GenAI*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ummah et al., 2025) yang menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan *GenAI* dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, efisien dan menarik bagi peserta didik, sejalan dengan itu, penelitian (Meiriza et al., 2024) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *GenAI* maka semakin tinggi pula minat belajar mahasiswa. Pada aspek perhatian (Gambar 11 dan 12) nilainya berkisar antara 32,7-41,7% yang artinya sebagian besar mahasiswa fokus saat menggunakan *GenAI*. Hal ini pula sejalan dengan penelitian (Soleh & Binti Maunah, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi telah meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, karena penggunaan teknologi berupa AI dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk fokus dan memiliki pemahaman yang baik. Untuk aspek kesadaran (Gambar 7, 13, dan 15) ada pada kisaran 34,3-39,4% yang berarti mahasiswa merasa tidak terlalu berprestasi dalam menggunakan *GenAI* tetapi mereka bersemangat melibatkan *GenAI* dalam diskusi di kelas dan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk aspek konsentrasi (Gambar 2 dan 3) nilainya ada pada kisaran 32,7-39,6% yang berarti mahasiswa memang menggunakan *GenAI* untuk mencari materi kuliah namun mereka tidak dapat mengingat materi tersebut lebih lama. Oleh sebab itu, *GenAI* hanya berfungsi sebagai pelengkap yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan tidak bisa menggantikan pengalaman belajar konvensional pada umumnya, sehingga diperlukan kolaborasi *GenAI* dan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan baik (Abdin et al., 2024). Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Regina Dwi Aulia et al., 2024) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan ChatGPT terhadap minat baca mahasiswa.

Kriteria minat belajar yang diperoleh adalah perasaan senang 62%, aspek ketertarikan 63%, perhatian 64%, kesadaran 66% dan konsentrasi 64% artinya bahwa *GenAI* dimanfaatkan oleh mahasiswa dan minat belajar mahasiswa baik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fransiska et al., 2025) yang menyatakan bahwa sebagian mahasiswa merasa tertarik dengan penggunaan AI dalam pembelajaran, ada juga yang merasakan bahwa teknologi ini tidak cukup menarik untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Penutup

1. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah *ChatGPT* paling banyak digunakan oleh mahasiswa, pada kriteria minat belajar diperoleh indikator perasaan senang 62%, aspek ketertarikan 63%, perhatian 64%, kesadaran 66% dan konsentrasi 64% artinya bahwa *GenAI* dimanfaatkan oleh mahasiswa dan minat belajar mahasiswa baik. Kesimpulannya *GenAI* sangat disenangi dan membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas tetapi tidak terlalu meningkatkan minat belajar mahasiswa karena mahasiswa lebih banyak menyerahkan tugasnya untuk diselesaikan. Oleh sebab itu, dosen perlu merancang tugas atau aktivitas belajar mahasiswa yang dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *GenAI*.

2. Saran/rekomendasi

Saran/rekomendasi: peneliti selanjutnya dapat merancang tugas atau aktivitas belajar mahasiswa yang dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *GenAI*.

Daftar Pustaka

- Abdilah, Y. A. (2023). Tinjauan Sistematis Etika Penggunaan ChatGPT di Perguruan Tinggi. *Integralistik*, 34(July), 70–78. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik>
- Abdin, M., Salis, M. R., & Ambon, P. N. (2024). *Analisis Komparatif Generative Artificial Intelligence : ChatGPT, Gemini, dan Perplexity sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*. 28, 95–112.
- Ali, M. K., Ali, A. M., Ali, F. F., & Ali, R. I. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA Sederajat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.252>
- Amalia, P., Majid, H. A., & As, I. (2024). *PROSIDING Vol. 3 2024*. 3, 26–31. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3134>
- Annas, N. A., Wijayanto, G., Cahyono, D., & Safar, M. (2024). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) Chat Gpt Dan Bard AI Sebagai Alat Bantu Bagi Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Perkuliahan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 332–340. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/617>
- Arifin, A. S., Farizi, Z. Al, Nurfadilah, Karanggulimo, Y., Maria, E. G., Akhrajal, Alip, I., & Fitriani, N. (2024). Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Melalui Integrasi Ai Dan Iot Dalam Pembelajaran Teknologi Digital Di Era Kurikulum Merdeka. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 945–952. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1358>
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Bafadal, R., & Rosyid, F. (2024). Memahami Kebutuhan Belajar Generasi Z melalui Asesmen Personal Berbasis Artificial Intelligence. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 182–188. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p182-188>
- Dewantara, B. A., & Dewi, L. K. (2025). *Generative AI dalam Pembelajaran Mahasiswa : Antara Inovasi Pendidikan dan Integritas Akademik*. 8, 8209–8217.
- Fransiska, R. E., Mislaini, & Fikri, I. (2025). Pengaruh kecerdasan buatan terhadap minat belajar mahasiswa uin imam bonjol padang. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(April 2025), 403–410.
- Grace, Y., benardi, Permana, N., & Wijayanti, F. (2023). Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI). *Journal of Information Systems and Management*, 2(6).
- Hindra Kurniawan, Adiguna Sasama W.U, & Tambunan, R. W. (2024). Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.46510/jami.v5i1.285>
- Kemahasiswaan, D. P. dan. (2024). *Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. 135.
- Meiriza, M. S., Sembiring, G. B., Sitorus, M., Wardana, V., & Sakinah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan AI terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus pada Generasi Z. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 319–327. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4019>
- Nugroho, B., Iriani, T., & Murtinugraha, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) sebagai Alat Bantu Penyelesaian Skripsi pada Mahasiswa. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3022–3029. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7391>
- 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.

- Regina Dwi Aulia, Shine Quinn Firdaus, Zaizafun Naura, & Nur Aini Rakhmawati. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan AI ChatGPT Terhadap Minat Baca Mahasiswa Sistem Informasi ITS. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 01–11. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3196>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Soleh, S. N. N., & Binti Maunah. (2024). Efektivitas Perkembangan Pendidikan Modern Terhadap Minat Peserta Didik. *Adabiyah Islamic Journal*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31289/aij.v2i1.12056>
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Nuryanto Apri, Ed.; 3rd, Cetakan ed.).
- Ummah, I., Fitriyani, F., & Ikhsan, N. (2025). Pembangunan Sistem Generative Artificial Intelligence (AI) Dan Pemanfaatannya Dalam Bidang Pendidikan Di SMAN 8 Bandung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5614–5620. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i12.1925>
- Zulaika, S., & Palupi, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran video berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 53–60.