

Persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Terhadap Metode Presentasi Dalam Mata Kuliah "Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran"

Faadhilah Latifa H Hendra¹, Huwairy Hudya Alkhiyari², Indra³, Salsabila Nurfaini Sasono⁴

^{1,2,3,4}Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

¹dilalatifatifa2007@student.upi.edu, ²huwairyalkhiyari@student.upi.edu, ³indra@student.upi.edu, ⁴salsabilanurfainis@student.upi.edu

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam dunia pendidikan tinggi mendorong perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan metode presentasi kelompok sebagai bagian dari pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Teknologi Pendidikan UPI angkatan 2025 terhadap efektivitas metode presentasi kelompok dalam mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran". Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner berskala empat tingkatan yang disebarluaskan kepada 77 responden menggunakan teknik sensus. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 2,84 dengan persentase efektivitas 71%, yang mengindikasikan persepsi positif mayoritas mahasiswa terhadap metode presentasi. Indikator dengan skor tertinggi adalah penggunaan media pembelajaran berbasis AI (3,18) dan kolaborasi antar mahasiswa (3,16), sedangkan aspek penjelasan materi AI yang kompleks (2,63) dan kepuasan umum (2,54) memperoleh skor terendah. Temuan ini menunjukkan bahwa metode presentasi kelompok efektif dalam mendorong kemandirian dan kolaborasi, namun memerlukan bimbingan dosen yang lebih intensif untuk materi bermuatan kompleksitas tinggi.

Kata Kunci: Persepsi mahasiswa, Metode presentasi kelompok, Kecerdasan buatan, Teknologi pendidikan, *Student-centered learning*

PENDAHULUAN

Kecerdasan Buatan atau biasa disebut *Artificial Intelligence* (AI) kini semakin ramai diperbincangkan dan telah menjadi hal yang familier bagi mahasiswa. Dengan munculnya beberapa alat berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Claude membuat cara pandang mahasiswa berubah secara signifikan dalam memperoleh, memproses, dan mengelola informasi akademik. Hal tersebut didukung oleh penelitian kuantitatif deskriptif terhadap 28 mahasiswa mengungkapkan bahwa sebanyak 92,9% responden telah menggunakan AI dalam kegiatan akademik, dan kategori persepsi mereka terhadap penggunaan AI berada pada tingkatan sedang hingga tinggi (Setyaningsih & Putri, 2025). Pemanfaatan AI telah mengubah pola otoritas pengetahuan yang sebelumnya terfokus pada dosen dan buku menjadi pada sumber digital serta sistem berbasis kecerdasan buatan yang dapat memberi ruang besar bagi kemandirian belajar (Musthafa, 2024).

Dalam lingkup global, berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Thomson dkk. (2024) menunjukkan bahwa AI dipandang oleh mahasiswa sebagai teknologi yang dapat diandalkan dalam menjembatani kesenjangan antara dukungan belajar mereka dengan materi yang diberikan oleh dosen. Namun di sisi lain, dalam adopsi AI secara intens juga terdapat kekhawatiran serius yang menyangkut integritas akademik, ketergantungan berlebihan, dan pemahaman etis dalam penggunaannya. Menurut hasil riset yang dilakukan di Amerika Serikat oleh Black dan Tomlison pada tahun 2025 mengungkapkan terdapat dua pola kontras terkait penggunaan AI, yaitu beberapa mahasiswa menggunakan AI secara konstruktif untuk mendalami pemahamannya, sementara di sisi lain menggunakannya sebagai alternatif dalam menyelesaikan tugas secara cepat dengan usaha minimal.

Di Indonesia juga sama halnya, apabila penggunaan AI tidak disertai dengan literasi digital maka berpotensi salah penggunaannya. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Aswan tahun 2025 mengungkapkan tingkat literasi digital rendah memiliki korelasi langsung dengan minimnya kesadaran etis mahasiswa dalam penggunaan AI, maka mahasiswa perlu dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital yang disertai dengan kesadaran etis agar saat proses pembelajaran tidak terjadi penyalahgunaan teknologi (Musdalifah dkk., 2025).

Dalam lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), kondisi ini menjadi tantangan nyata. Secara umum mahasiswa Teknologi Pendidikan menunjukkan persepsi positif bahwa penggunaan AI dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran (Valino dkk., 2024). Namun di sisi lain, dalam penelitian tersebut terdapat indikasi lain yang menyebutkan variasi persepsi mahasiswa masih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan AI itu sendiri, termasuk metode pembelajaran. Oleh karena itu, sangat diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar mahasiswa tidak salah persepsi terhadap penggunaan kecerdasan buatan terutama dalam pembelajaran.

Sebagai mahasiswa baru di lingkungan Teknologi Pendidikan, transisi menuju pemahaman teknologi kompleks seperti AI memerlukan metode pembelajaran yang inklusif dan terstruktur. Dalam mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran", metode presentasi kelompok sering digunakan agar mahasiswa dapat saling bertukar pikiran dan berbagi pengetahuan mengenai *tools* AI terbaru. Dalam konteks presentasi kelompok sebagai medium berbagi pengetahuan, penelitian menunjukkan bahwa

aktivitas *knowledge sharing* antar mahasiswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran kolaboratif. Proses berbagi informasi, pengalaman, dan pemahaman di antara anggota kelompok terbukti memiliki hubungan yang signifikan secara statistik terhadap kualitas pembelajaran kolaboratif, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 (Razaq dkk., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan konsep yang didorong oleh Keputusan Menteri Nomor 3/M/2021 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi yaitu tentang penerapan *Student Centered Learning* (SCL) berbasis proyek (*team-based project*) dan metode pemecahan kasus (Sumarto dkk., 2023). Namun, muncul pertanyaan apakah metode presentasi ini efektif bagi mahasiswa tingkat awal yang baru mengenal dasar-dasar instruksional dan belum sampai sejauh itu memahami AI, mengingat bahwa integrasi AI ke dalam pembelajaran membutuhkan pendekatan pedagogis yang matang agar potensinya dapat dimanfaatkan secara optimal dan meminimalkan risiko muncul (Kasneji dkk., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan UPI terhadap penggunaan metode presentasi kelompok dalam mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran", serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas metode presentasi tersebut dalam membangun pemahaman mahasiswa terhadap AI.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan persepsi mahasiswa secara sistematis. Analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan berpikir deduktif, di mana kerangka analisis dimulai dari persoalan umum mengenai penggunaan metode presentasi dalam pembelajaran AI menuju ke persoalan khusus terkait efektivitasnya di kelas. Pendekatan deduktif ini menggunakan logika di mana silogisme dibangun pada alur berpikir piramida terbalik (Bungin, 2006). Urutan penelitian dimulai dari penyusunan instrumen angket, penyebaran secara digital, pengolahan skor, hingga penarikan kesimpulan berdasarkan hasil persentase.

Definisi populasi adalah keseluruhan (*universum*) dari obyek penelitian yang dapat berupa manusia, gejala, nilai, atau sikap hidup yang menjadi sumber data penelitian. Secara lebih spesifik, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) angkatan 2025 yang mengontrak mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran". Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2004). Mengingat jumlah populasi yang terjangkau, penelitian ini menggunakan teknik sensus dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai responden, yakni sebanyak 77 mahasiswa.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati, dan dicatat untuk pertama kalinya. Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner digital menggunakan platform Google Form yang berisi seperangkat pernyataan untuk dijawab oleh responden guna memperoleh persepsi mahasiswa terhadap penggunaan metode presentasi. Instrumen ini mencakup indikator pemahaman konsep, kolaborasi, kemandirian, dan penggunaan media pembelajaran AI. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang-pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala empat tingkatan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Pengukuran Persepsi

No	Kategori Jawaban	Bobot Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data yang diperoleh diolah secara kuantitatif untuk menentukan skor total, rata-rata, dan persentase keseluruhan guna menarik kesimpulan. Analisis dilakukan dengan melihat nilai rata-rata dari setiap butir pernyataan untuk menentukan kategori persepsi mahasiswa, di mana nilai rata-rata 2,84 atau setara dengan 71% digunakan sebagai indikator kecenderungan umum efektivitas metode. Hal di atas mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan metode presentasi dalam mata kuliah Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data terhadap 77 responden, ditemukan bahwa secara umum metode presentasi dalam mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran" memberikan dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor keseluruhan berada di angka 2,84 (71%), yang mengindikasikan mayoritas responden menunjukkan kecenderungan setuju terhadap efektivitas metode ini.

Terdapat tiga aspek utama yang menunjukkan nilai efektivitas tertinggi sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Efektivitas dengan Skor Tertinggi

No	Indikator Efektivitas	Skor Rata-Rata
----	-----------------------	----------------

1	Bantuan media pembelajaran (PPT, Video, Demo Tools AI)	3,18
2	Peningkatan kolaborasi antar mahasiswa	3,16
3	Kemandirian mencari informasi	3,15

Analisis terhadap temuan penelitian menunjukkan bahwa indikator dengan tingkat efektivitas tertinggi adalah penggunaan media pembelajaran (skor 3,18) dan kolaborasi antar mahasiswa (skor 3,16). Temuan ini secara empiris memperkuat teori bahwa pemanfaatan AI telah menggeser pola otoritas pengetahuan dari dosen menuju sumber digital yang memberikan ruang besar bagi kemandirian belajar mahasiswa. Tingginya skor pada penggunaan *demo tools* AI saat presentasi membuktikan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki persepsi positif bahwa AI sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, efektivitas kolaborasi ini memberikan validasi terhadap penerapan metode presentasi sebagai bagian dari pendekatan *Student Centered Learning* (SCL), di mana aktivitas *knowledge sharing* antar mahasiswa terbukti menjadi wadah transfer pengetahuan yang substansial. Sebagaimana dikemukakan dalam teori literasi digital, mahasiswa yang memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media secara kritis dan mandiri cenderung menunjukkan sikap yang lebih bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan teknologi di era digital saat ini.

Meskipun secara umum dinilai efektif, penelitian ini menemukan anomali pada aspek kepuasan dan pemahaman materi kompleks. Efektivitas metode dalam menjelaskan materi AI yang kompleks hanya memperoleh skor 2,63, sementara tingkat kepuasan umum berada di angka 2,54. Hasil ini merujuk pada kekhawatiran yang disampaikan dalam pendahuluan bahwa integrasi AI memerlukan pendekatan pedagogis yang matang, terutama bagi mahasiswa tingkat awal yang masih dalam masa transisi menuju pemahaman teknologi yang kompleks. Rendahnya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa efektivitas metode dalam membantu tugas tidak selalu berbanding lurus dengan kenyamanan atau kepuasan mahasiswa dalam prosesnya. Hal ini menguatkan indikasi bahwa variasi persepsi mahasiswa masih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan AI itu sendiri, yaitu bagaimana metode tersebut diimplementasikan di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa Teknologi Pendidikan UPI angkatan 2025 memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan metode presentasi dalam mata kuliah "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran", dengan tingkat efektivitas keseluruhan mencapai 71%. Metode ini terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis AI, mendorong kolaborasi kelompok melalui aktivitas *knowledge sharing*, serta meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam mengeksplorasi sumber literasi digital. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya kelemahan dalam penyampaian materi AI yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, yang berdampak pada rendahnya tingkat kepuasan mahasiswa jika dibandingkan dengan aspek kolaborasi dan penggunaan media. Oleh karena itu, evaluasi terhadap implementasi metode presentasi diperlukan agar pendidik dapat memberikan pendampingan yang lebih terarah untuk mengatasi hambatan pemahaman pada materi-materi teknis AI yang rumit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Program Studi Teknologi Pendidikan UPI atas izin dan dukungan dalam pelaksanaan riset ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh responden (77 mahasiswa) yang telah memberikan data objektif melalui kuesioner digital sehingga hasil olah data dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran AI. Segala pihak yang telah membantu proses diskusi dan penyusunan artikel ini juga turut mendapatkan apresiasi yang tulus dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, D. (2025). Hubungan antara literasi digital dan persepsi mahasiswa tentang etika penggunaan AI di kalangan akademik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6D), 283–294.
- Black, R. W., & Tomlinson, B. (2025). University students describe how they adopt AI for writing and research in a general education course. *Scientific Reports*. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-92937-2>
- Bungin, B. (2006). *Metode penelitian kuantitatif*. Kencana.
- Kasneji, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., & Kasneji, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Musdalifah, M., Sudding, M. F. J., Safitri, C. D., Sembiring, S. A., & Kamariah, A. (2025). Capacity Building bagi Mahasiswa Baru: Penguatan Strategi Belajar dan Kode Etik Penggunaan AI di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 2(5), 211–216.
- Musthafa, F. A. D. (2024). *Penggunaan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran: Fenomena transformasi otoritas pengetahuan di kalangan mahasiswa*. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 4(1), 125–136. <https://doi.org/10.25217/jcie.v4i1.4386>
- Razaq, M., Iklina, D., Agung, R. (2024). *Knowledge sharing dan kualitas pembelajaran kolaboratif mahasiswa*. Universitas Islam Indragiri. <https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/judek/article/download/3063/1737/10295>
- Setyaningsih, D., & Putri, C. J. (2025). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pengembangan kompetensi MSDM. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 151–156. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.467>

- Sugiyono. (2004). *Metode penelitian bisnis*. Alfabeta
- Sumarto, S., Runtuwene, M., Laoh, O., Lengkong, J. (2023). Workshop model pembelajaran *Student-Centered Learning* (SCL). *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/389993096>
- Thomson, S. R., Pickard-Jones, B. A., Baines, S., & Otermans, P. C. J. (2024). The impact of AI on education and careers: What do students think? *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7, 1457299. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1457299>
- Valino, L., Faturrohman, M., Febriyanti, M., Annastasya, S., Bila, S., Setiawan, B. (2024). Persepsi mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 364–376. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.231>