

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut (Waqcor Bukhori et al., 2024) kemajuan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mencapai tahap yang luar biasa. Perubahan ini terjadi dengan sangat cepat, secara signifikan mengubah cara hidup dan interaksi manusia. Salah satu dampak paling signifikan dari perkembangan teknologi ini adalah munculnya era baru yang dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0 atau Revolusi Industri Keempat. Era ini ditandai dengan integrasi teknologi canggih seperti *Artificial Intelligence* (AI), Internet of Things (IoT), dan teknologi digital lainnya ke berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk pendidikan.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif di era digital. Saat ini, generasi muda hidup di era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi di berbagai sektor, setiap orang seharusnya sudah akrab dengan penggunaan teknologi. Penggunaan perangkat teknologi dan akses internet terus mengalami peningkatan signifikan dari waktu ke waktu. Saat ini, tidak sedikit individu yang merasa cemas atau tidak nyaman apabila tidak berinteraksi dengan ponsel atau perangkat digital lainnya dalam kesehariannya.

Menurut (Dwi Puja Syahrani, 2024) salah satu teknologi yang paling menonjol dan memiliki dampak besar dalam bidang pendidikan adalah *artificial intelligence*. *Artificial intelligence* merupakan bagian dari ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan sistem cerdas yang mampu berpikir dan bertindak layaknya manusia. Dengan keunggulannya dalam mengolah data dalam jumlah besar, belajar dari pengalaman, menyesuaikan diri terhadap situasi baru, serta mengambil keputusan secara otomatis, *artificial intelligence* memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Beberapa contoh pemanfaatan *artificial intelligence* yang umum digunakan oleh mahasiswa antara lain *Generative Pre-trained Transformer*

(GPT), *Perplexity*, Canva, CapCut, Google Meet, Zoom, dan berbagai aplikasi lainnya. Meski memberikan banyak manfaat, penggunaan *artificial intelligence* juga tidak terlepas dari potensi dampak negatif.

Penelitian ini berfokus pada lembaga perguruan tinggi Negeri di Kota Bandung, yaitu UIN Sunan Gunung Djati Bandung. UIN Sunan Gunung Djati merupakan lembaga pendidikan tinggi yang menjunjung tinggi nilai-nilai Islam serta berkomitmen untuk membentuk lulusan yang kompeten dan siap bersaing secara positif di berbagai sektor, khususnya dalam bidang teknologi.

Seiring dengan kemajuan teknologi *artificial intelligence*, mahasiswa kini semakin aktif memanfaatkan berbagai platform digital berbasis *artificial intelligence* dalam proses pembelajarannya. Bahkan, mahasiswa yang belum mengenal teknologi seperti *Generative Pre-training Transformer* (GPT) dan *Perplexity* sering dianggap kurang mengikuti perkembangan zaman atau “kudet” (kurang update). Jika sebelumnya mereka lebih mengandalkan buku atau bertanya langsung kepada dosen untuk mencari referensi, kini banyak yang lebih memilih menggunakan platform *artificial intelligence* sebagai sumber utama informasi dan tempat untuk mengajukan pertanyaan.

Penggunaan *Artificial Intelligence* dapat membuka peluang bagi mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Namun, di balik manfaat tersebut, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan membawa dampak yang beragam bagi mahasiswa, baik positif maupun negatif. Di sisi positif, *Artificial Intelligence* memfasilitasi mahasiswa untuk mengakses informasi secara lebih luas, mempercepat pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan individu. Selain itu, *Artificial Intelligence* meningkatkan efisiensi waktu, memungkinkan mahasiswa mengalokasikan lebih banyak waktu untuk kegiatan yang lebih bernilai, serta memberikan kemudahan untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban kapan saja. Namun, di sisi negatif, ketergantungan yang berlebihan terhadap *Artificial Intelligence* dapat melemahkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian mahasiswa. *Artificial Intelligence* juga berisiko menghambat

keaktivitas dan inovasi, karena mahasiswa cenderung menerima solusi yang ditawarkan *Artificial Intelligence* tanpa melakukan analisis lebih mendalam. Selain itu, penggunaan *Artificial Intelligence* secara berlebihan dapat mengurangi tingkat literasi, karena mahasiswa lebih memilih jawaban instan daripada membaca buku atau jurnal. Hal ini berpotensi menurunkan semangat dan motivasi mahasiswa dalam menjalani proses pembelajaran. (Puteri Jannatul Ma'wa, 2024).

Menurut (Suharmawan, 2023) *Generative Pre-training Transformer* (GPT) merupakan salah satu bentuk kecerdasan buatan yang dirancang untuk melakukan interaksi berbasis teks. Penggunaannya relatif mudah, yakni dengan memasukkan satu atau beberapa pertanyaan, kemudian sistem akan memberikan respons yang sesuai. Selain itu, *Generative Pre-training Transformer* juga memiliki kemampuan untuk mengoreksi atau menyempurnakan jawaban yang dianggap kurang tepat.

Sementara itu, *Perplexity* adalah sistem kecerdasan buatan yang mengintegrasikan teknologi *Natural Language Processing* (NLP) dengan algoritma pembelajaran mesin tingkat lanjut. Teknologi ini dikembangkan untuk mendukung berbagai kebutuhan akademik, antara lain pencarian referensi, analisis data, hingga penyuntingan tulisan ilmiah. (Akhyar et al., 2023)

Penelitian ini membahas tentang penerapan penggunaan platform *Artificial Intelligence*, khususnya *Generative Pre-training Transformer* (GPT) dan *Perplexity*, terhadap motivasi belajar pada mahasiswa MPI. Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam pendidikan semakin meningkat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Motivasi memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran, memengaruhi tingkat keterlibatan, ketekunan, dan prestasi mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memahami bagaimana alat bantu *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Penggunaan *Artificial Intelligence* dan motivasi mahasiswa dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana *Artificial Intelligence* (*Generative Pre-training Transformer* (GPT) & *Perplexity*) dapat mendukung atau menghambat pembelajaran mandiri mahasiswa. (Naila et al., 2023)

Menurut (Nellirahart, 2024) Namun saat ini, *Artificial Intelligence* telah menjadi salah satu faktor utama yang menurunkan motivasi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mereka secara optimal. Mahasiswa menjadi enggan mengasah keahlian mereka, padahal meningkatkan keterampilan memiliki manfaat besar di masa depan, di mana mereka dapat menjadi lebih mandiri dan tidak terlalu bergantung pada orang lain. Ketergantungan *Artificial Intelligence* berpotensi membuat pola pikir mahasiswa, sebagai generasi muda menjadi kurang tajam, sehingga dapat berdampak negatif yaitu mahasiswa tidak berkembang dalam berpikir kritis, maraknya plagiarisme, serta kurangnya ketergantungan dan pengembangan keterampilan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam topik ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung." Adapun subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam angkatan 2021 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang berjumlah 170 orang. Dari jumlah tersebut, penelitian akan difokuskan pada 63 mahasiswa yang mewakili sekitar dua kelas. Dengan judul tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana penggunaan *Artificial Intelligence* dapat mempengaruhi motivasi pembelajaran serta dapat mengadopsi teknologi *Artificial Intelligence* secara bijaksana dan strategis untuk memaksimalkan potensi pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI)

terhadap motivasi belajar Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka peneliltian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung
2. Untuk mengetahui motivasi belajar Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperdalam serta memperluas pemahaman mengenai pengaruh pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) di UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan refleksi dalam upaya meningkatkan efektivitas pemanfaatan platform digital berbasis *artificial intelligence* (AI) sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi Peneliti: Hasil dari penelitian ini merupakan wujud nyata penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji pemanfaatan platform digital berbasis *artificial intelligence* (AI) serta kaitannya dengan motivasi belajar.

E. Kerangka Berfikir

a. *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence (AI) adalah bagian dari era Industri 4.0 dan Society 5.0, yang mencakup "program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak". Ilmu ini bertujuan untuk menciptakan kecerdasan dengan menggunakan solusi perangkat keras dan perangkat lunak yang terinspirasi dari rekayasa terbalik pola neuron di otak manusia. Produk dari Industri 4.0 ini telah diterapkan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, untuk pengembangan dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. (Liza Zahara et al., 2023)

Artificial Intelligence adalah ilmu dan teknik untuk menciptakan mesin yang cerdas, khususnya dalam mengembangkan program atau aplikasi komputer yang pintar. *Artificial Intelligence* merupakan upaya untuk membuat komputer, robot, atau aplikasi yang mampu bekerja secara cerdas seperti manusia. Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital, *Artificial Intelligence* semakin berperan penting dalam membantu mahasiswa mengatasi tantangan belajar dan meraih kesuksesan akademis. (Putri, Carissa, et al., 2023)

Artificial Intelligence (AI) memudahkan kita dalam memahami berbagai hal. Teknologi *Artificial Intelligence* sering menjadi topik pembicaraan karena banyaknya manfaat menarik yang ditawarkan, seperti penyajian materi, pencarian referensi, hingga membantu menyelesaikan tugas. Hal ini membuat banyak kalangan, terutama mahasiswa, tertarik untuk mencoba teknologi ini karena mudah digunakan dan cepat, sehingga menghemat banyak waktu. Mahasiswa sering memanfaatkan *Artificial Intelligence* sebagai alat pendukung dalam proses belajar, yang dapat mengubah metode pembelajaran menjadi lebih modern. Selain itu, *Artificial Intelligence* juga mampu memberikan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi mahasiswa, seperti analisis data, presentasi, dan berbagai kebutuhan lainnya. (Moh.

Junaidi, 2024).

Dalam hal ini *Artificial Intelligence* yang sering digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah *Generative Pre-training Transformer* dan *Perplexity*. Platform *Generative Pre-training Transformer* adalah sistem atau chatbot yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* untuk berinteraksi dan memberikan bantuan kepada pengguna dalam berbagai tugas. Penggunaan *Generative Pre-training Transformer* dalam pendidikan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keberhasilan pengguna. (Nova Supriyedi Patty & Astuti Iriani, 2024).

Sementara *Perplexity* adalah sebuah mesin pencari dan chatbot yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* untuk menyajikan informasi kepada pengguna. Mesin ini memanfaatkan pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing* atau NLP) untuk memberikan respons yang tepat dan lengkap terhadap pertanyaan pengguna. (Detik Inet, 2023).

Artificial Intelligence (*Generative Pre-training Transformer* (GPT) & *Perplexity*) dalam dunia pendidikan berperan sebagai asisten digital yang digunakan untuk memberikan tutorial belajar, mendukung komunikasi antara mahasiswa, dan mengevaluasi sistem pembelajaran. *Artificial Intelligence* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan berbagai cara yang mendalam dengan indikator sebagai berikut: (Ronsumbre et al., 2023)

- 1) *Artificial Intelligence* dapat menyediakan umpan balik dipersonalisasi, yang memungkinkan mahasiswa untuk lebih mudah memahami sejauh mana kemajuan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, mahasiswa merasa lebih terhubung dan memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang langkah-langkah yang perlu mereka ambil untuk berkembang.
- 2) *Artificial Intelligence* memiliki kemampuan untuk merancang pengalaman pembelajaran, yang sepenuhnya disesuaikan

dengan gaya belajar setiap individu, yang membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik bagi mahasiswa. Hal ini dapat meningkatkan rasa tertarik dan keterlibatan mereka, karena mereka merasa bahwa materi yang disajikan cocok dengan cara terbaik bagi mereka untuk belajar.

- 3) *Artificial Intelligence* juga dapat mengenali hambatan atau kesulitan, yang dihadapi oleh siswa dalam belajar dan memberikan dukungan atau bantuan yang dibutuhkan secara langsung dan tepat waktu. Dengan adanya bantuan ini, mahasiswa dapat mengatasi kesulitan dengan lebih mudah, yang membantu mengurangi perasaan frustrasi. Dampaknya, motivasi mahasiswa untuk terus belajar dan menghadapi tantangan semakin meningkat, karena mereka merasa didukung dan diberi peluang untuk berkembang tanpa merasa terbebani.

b. Motivasi Belajar

Menurut (Maisyarah Ammy & Wahyuni, 2020) motivasi belajar adalah seluruh kekuatan yang ada dalam diri peserta didik yang mendorong terjadinya proses belajar, memastikan keberlanjutan aktivitas belajar, serta memberikan arahan pada kegiatan belajar tersebut, sehingga tujuan yang diinginkan oleh siswa dapat tercapai.

Motivasi merupakan aspek kompleks dari individu yang memengaruhi seberapa besar energi yang mereka curahkan untuk melakukan suatu aktivitas. Selain itu, motivasi memengaruhi seberapa besar usaha, ketekunan, serta kemampuan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi hambatan saat menyelesaikan masalah. Motivasi juga menjadi alasan di balik tindakan seseorang. Tidak hanya itu, motivasi juga adalah faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. (Md Aditya Dharma & Padmarani Sudewiputri, 2021)

Motivasi belajar sangat penting dalam keberhasilan proses belajar. Tanpa motivasi yang kuat, akan sulit untuk melakukan tindakan

yang mengarah pada perbaikan dan pencapaian yang lebih baik, karena tanpa disadari, motivasi belajar dapat mempengaruhi keaktifan atau kepasifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini pada akhirnya akan berdampak pada hasil dan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. (M. Ismail Makki & Aflahah, 2019)

Motivasi bagi mahasiswa sangat penting untuk mendorong mereka lebih giat belajar dalam meraih kompetensi yang diinginkan, terutama di tengah godaan *Artificial Intelligence* yang dapat mengganggu fokus mereka. Pemahaman akan pentingnya memiliki kompetensi unggul sebelum memasuki dunia kerja juga berperan besar dalam membangkitkan motivasi belajar dan perlu ditanamkan pada diri mahasiswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Self-Determination Theory* yaitu teori motivasi manusia yang luas dan mendalam, yang menyoroti bagaimana perilaku individu berkembang dan berfungsi dalam konteks sosial. Teori ini menekankan bahwa motivasi, atau energi untuk bertindak, adalah elemen penting yang dapat menopang perilaku dan mendorong perubahan dalam diri seseorang. Tiga indikator dalam determinasi diri menurut teori ini adalah: (Richard M Ryan & Edward L Deci, 2017)

1) Otonomi (*Autonomy*)

Menurut Ryan dan Deci, kebutuhan dasar pertama dalam teori determinasi diri adalah otonomi, yaitu kebutuhan individu untuk mengatur pengalaman dan tindakannya sendiri. Kebutuhan ini mencerminkan kebebasan untuk bertindak sesuai minat dan nilai pribadi, serta berlandaskan pada pilihan yang dirasakan berasal dari dalam diri serta dilakukan dengan sepenuh hati.

Dengan demikian, otonomi dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang mendukung pertumbuhan pribadi dan motivasi intrinsik. Ketika mahasiswa memiliki otonomi dalam

menggunakan teknologi *Artificial Intelligence*, mereka dapat mengontrol proses pembelajaran mereka sendiri memilih metode, materi, dan waktu yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

2) Kompetensi (*Competence*)

Dalam perspektif Ryan dan Deci, kompetensi merupakan kebutuhan mendasar individu untuk merasa efektif dan memiliki penguasaan terhadap tugas yang dijalani, termasuk dalam konteks pendidikan. Ketika mahasiswa menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses belajar, kompetensi ini mencakup kemampuan mereka untuk memahami, mengoperasikan, dan memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif.

Penggunaan *Artificial Intelligence* yang tepat dapat membantu mahasiswa merasakan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi yang kompleks, sehingga mereka merasa lebih kompeten. Jika mahasiswa merasa mampu memanfaatkan *Artificial Intelligence* untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka, maka hal ini akan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

3) Keterkaitan (*Relatedness*)

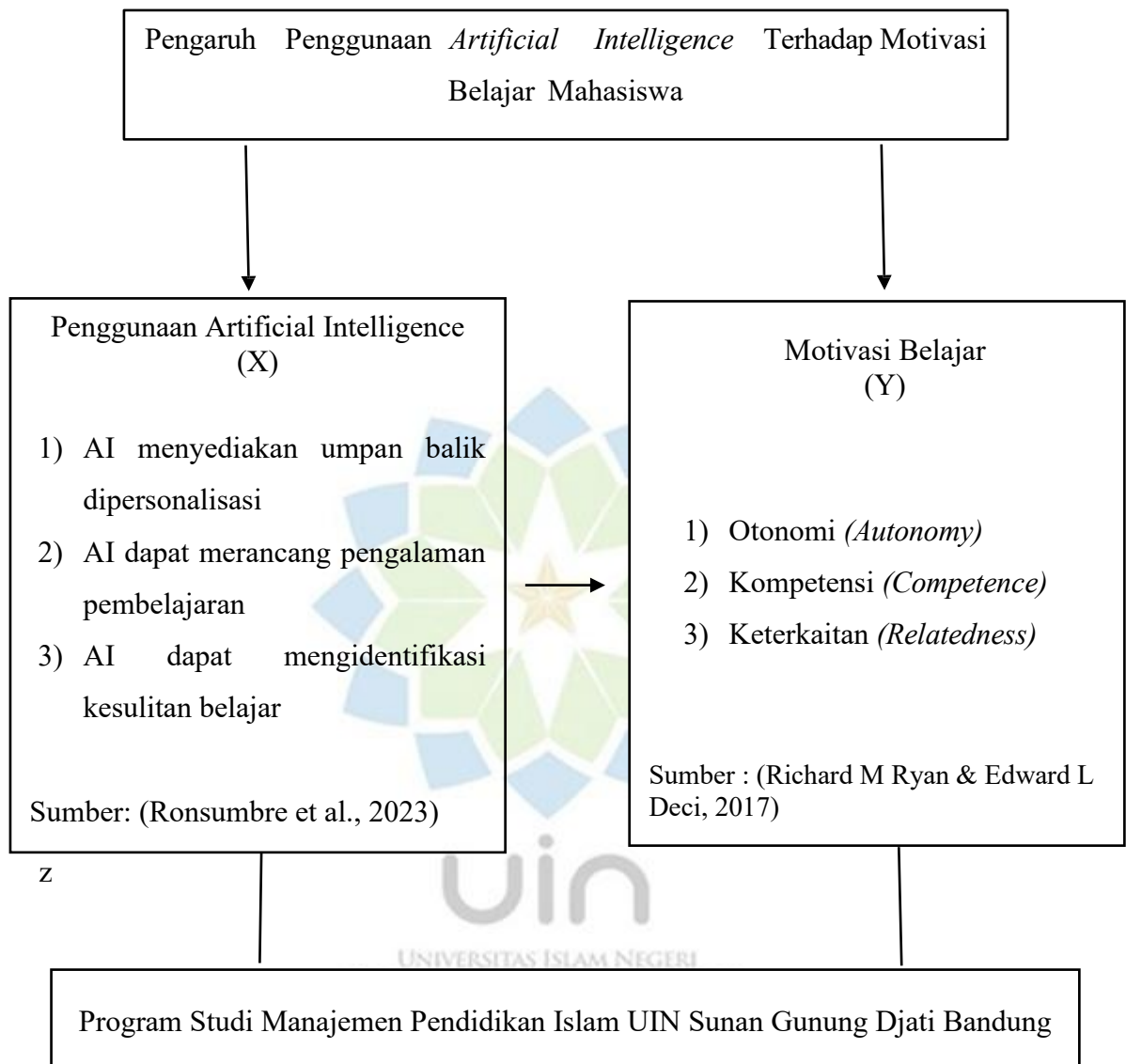
Menurut Ryan dan Deci keterkaitan mencakup kebutuhan individu untuk merasa terhubung dan dihargai oleh orang lain serta merasakan dukungan sosial. Dalam konteks penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran, keterkaitan ini dapat tercapai jika *Artificial Intelligence* digunakan untuk mendukung interaksi sosial, kolaborasi, dan komunikasi antara mahasiswa, dosen, serta sesama mahasiswa.

Artificial Intelligence dapat memberikan manfaat dalam membangun keterkaitan ini, misalnya, dengan menyediakan platform pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan mahasiswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan saling memberikan umpan balik. *Artificial Intelligence* juga dapat mengidentifikasi preferensi atau kesulitan belajar individu dan memberikan rekomendasi khusus yang dapat dibagikan ke komunitas pembelajaran, menciptakan rasa saling mendukung dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka berfikir dapat digambarkan dengan skema berikut:



Tabel 1. 1 kerangka berfikir



F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H1: Terdapat Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi MPI di UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi MPI di UIN

Sunan Gunung Djati Bandung

Berkaitan dengan pernyataan diatas, kesimpulannya bahwa dugaan yang diajukan merupakan suatu kemungkinan dimana kemungkinan tersebut bisa benar dan bisa salah.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Dwi Puja Syaharani dengan judul “Studi Fenomenologi Terhadap Penggunaan Platform Digital Artificial Intelligence (AI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Education 4.0 di UIN Suska Riau” menunjukkan bahwa platform digital AI sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Mahasiswa merasa terbantu karena banyak kemudahan yang diberikan teknologi ini dan AI berkontribusi signifikan dalam peningkatan mutu, minat, serta kualitas belajar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya pada variabel X (Artificial Intelligence) dan variabel Y (media pembelajaran), tetapi berbeda karena menggunakan metode kualitatif.
2. Penelitian Ishmatun Naila dkk berjudul “Pengaruh Artificial Intelligence Tools terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers” menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya AI. Siswa menjadi lebih mandiri, bersemangat, ulet, tekun, dan senang menyelesaikan masalah karena mereka bisa memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan bantuan guru. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence) dan variabel Y (motivasi belajar), tetapi berbeda karena fokusnya pada siswa sekolah dasar dan menggunakan metode kualitatif.
3. Penelitian Nelliraharti dengan judul “Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” menemukan bahwa AI berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa sebesar 36%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai signifikansi yang dihasilkan juga sangat kecil, menunjukkan hubungan

yang kuat. Penelitian ini sama dengan saya pada variabel X (Artificial Intelligence) dan variabel Y (motivasi belajar), tetapi berbeda pada locus penelitian yaitu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry serta menggunakan metode kuantitatif.

4. Penelitian Muhamad Waqqor Bukhori dkk berjudul “Implementasi Penggunaan AI Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023” menunjukkan bahwa AI mempermudah mahasiswa dalam mencari referensi, meringkas materi, menyusun paragraf, dan mengoreksi tulisan. Namun, juga ada dampak negatif seperti ketergantungan, menurunnya kreativitas, dan rasa malas. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence), tetapi berbeda pada variabel Y yang fokus pada proses pembelajaran serta menggunakan metode kualitatif.
5. Penelitian Sofi Liza Zahara dkk dengan judul “Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan” menemukan bahwa AI mempermudah tugas pendidik, terutama dalam hal administratif, membuat pembelajaran lebih aktif, dan membantu guru serta siswa dalam belajar mengajar. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence), tetapi berbeda pada variabel Y yang fokus pada bidang pendidikan secara umum dan menggunakan metode kualitatif.
6. Penelitian Andi Muhammad Lutfi berjudul “Analisis Dampak Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika” menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui kemudahan yang ditawarkan, tetapi juga membawa tantangan dan keterbatasan sehingga perlu digunakan secara bijak. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence), tetapi berbeda pada variabel Y yang berfokus pada kualitas pembelajaran matematika serta menggunakan metode kualitatif.

7. Penelitian Lisbeth Sianturi, Kevin Imanuel Sagala dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Jaringan Internet Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan” menemukan bahwa baik AI maupun jaringan internet kampus secara parsial dan simultan berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence) dan variabel Y (motivasi belajar), tetapi berbeda pada locus penelitian yaitu pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta menggunakan metode kuantitatif.
8. Penelitian Dinda Ardelia Ramadhani, Caska Caska dkk berjudul “Dampak Artificial Intelligence terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi” menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 75,935% menjadi 83,906% setelah penerapan AI, atau naik sekitar 7,971%. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence) dan variabel Y (motivasi belajar), tetapi berbeda karena fokus pada siswa dan menggunakan metode kuantitatif.
9. Penelitian Ahmad Rifqi Abdurrahman, Mohammad Bayu Rizki dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan AI Terhadap Kompetensi dan Motivasi Belajar Mahasiswa” menemukan bahwa AI meningkatkan kompetensi akademik, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga membawa tantangan seperti ketergantungan, plagiarisme, dan isu etika. Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence), tetapi berbeda karena menggunakan metode literature review dan memiliki dua variabel Y yaitu kompetensi dan motivasi belajar.
10. Penelitian Saiful Amir dan Nurul Ajima Ritonga berjudul “Pengaruh Aplikasi AI terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMP NU Medan” menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AI meningkatkan

motivasi siswa secara signifikan ($r = 0,320$), namun pengaruh terhadap keterlibatan siswa masih rendah ($r = 0,181$). Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (Artificial Intelligence), tetapi berbeda karena memiliki dua variabel Y yaitu motivasi dan keterlibatan siswa serta menggunakan metode kuantitatif.

