

# Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA  
Copyright © 2024, Qotrunnada Khusnul  
Wardati, et al

Vol.2, No. 2, 2024, 375-392  
DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i2>

---

## Pemanfaatan Teknologi AI dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia

Qotrunnada Khusnul Wardati<sup>1)</sup>, Muhammad Yasheer Gunawan<sup>2)</sup>,  
Muhammad Fathir Haqqiqi<sup>3)</sup>, Wildatun Najwa<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>, Prodi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: qotrunnadakhusnul@gmail.com<sup>1</sup>, yasheergunawan@gmail.com<sup>2</sup>, mfathirr.haq@gmail.com<sup>3</sup>,  
wildatunnajwa435@gmail.com<sup>4</sup>

---

### Abstract:

This research examines how the use of AI technology in education in Indonesia and the influence of this technology in improving the quality of education in Indonesia. In this day and age, everything has changed with the existence of AI technology, one of which is in the field of education. The use of technology is very influential in the running of education with different methods due to the adjustment of these technologies. methods due to the adjustment of these technologies. Therefore, the need for understanding from teachers and students for the use of this technology. Especially for students who are required to have supervision in the use of this technology so that it can be controlled and directed. this technology so that it can be controlled and directed. The method used by the method used by researchers is the literature study method, which is a method that uses methods related to writing, reading, or quoting writings from books, articles, or other writings. from books, articles, or writings related to the problems of this journal. this journal.

**Keywords:** *AI Technology, Evolution, Students, And, Teachers*

### Abstrak:

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana pemanfaatan teknologi AI pada Pendidikan di Indonesia dan pengaruh dari teknologi tersebut dalam peningkatan mutu Pendidikan di Indonesia. Pada zaman sekarang ini semua hal telah berubah dengan adanya teknologi AI, salah satunya pada bidang pendidikan. Dalam pemakaian teknologi ini sangat berpengaruh dalam berjalannya pendidikan dengan metode yang berbeda karena adanya penyesuaian dari teknologi tersebut. Maka dari itu, perlunya pemahaman dari pengajar maupun siswa untuk pemakaian teknologi ini. Khususnya bagi siswa yang diharuskan adanya pengawasan dalam pemakaian teknologi ini supaya dapat terkendali dan terarahkan. Metode yang dipakai oleh peneliti yaitu metode studi pustaka yaitu metode yang menggunakan cara yang berkenaan dengan menulis, membaca, ataupun mengutip tulisan dari buku, artikel, ataupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan permasalahan dari jurnal ini.

**Kata Kunci:** *Teknologi AI, Perkembangan Zaman, Siswa, Dan, Pengajar*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi Artificial Intelligence atau sering disebut dengan AI, mengalami perkembangan yang kurang dari tahun ke tahun. Teknologi ini hadir dengan fitur, fungsi, dan tampilannya yang baru semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dalam pendidikan (luger dan Stubfield, 1993). Kecerdasan buatan ini mulai mengambil banyak peran dalam hal kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi (Mulianingsih, Anwar, Shintasiwi, & Rahma, 2020). Kecerdasan buatan ini juga menjadi bagian primer dalam pertumbuhan kembang teknologi Pendidikan. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan teknologi AI dalam pendidikan ini sangat mempermudah pembelajaran bagi para siswa maupun pengajar.

Penerapan teknologi yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran tersebut harus diwaspadai bahwa kecerdasan buatan ini dapat memberikan dampak kepada pengajar maupun siswa seperti adanya ketergantungan terhadap teknologi ini salah satunya yaitu dapat mengurangi potensi para siswa serta kemampuan berpikir kritis. Dari penerapan pembelajaran dengan sistem teknologi AI dapat memberikan kesempatan lebih besar dibanding dengan pembelajaran tatap muka untuk dapat berbuat curang ataupun melakukan pelanggaran hak cipta. Contohnya seperti, siswa yang malas mungkin saja dapat membayar orang untuk mengerjakan tugasnya. Lalu untuk pencarian referensi adanya kemudahan dengan hanya beberapa kali klik saja.

Keadaan tersebut memang dapat membantu pengajar dan siswa untuk mendapat artikel ataupun materi pembelajaran. Namun, jika siswa melakukan plagiarisme dari materi tersebut kemudahan itu dapat mengakibatkan adanya pelanggaran akan hak cipta dari semua kemudahan, yang juga mengakibatkan kemalasan dan pembodohan pada siswa sebab pengerjaan tugas tidak berdasarkan dari potensi atau hasil pemikiran siswa. Oleh karena itu perlu adanya keseimbangan pada pembelajaran dengan teknologi ataupun dengan bertatap muka. Media pembelajaran manusia itu sendiri merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi (Arsyad, 2015). Namun hal ini dapat terhindar, jika adanya pengawasan dan pembinaan terus-menerus dari pengajar maupun orang tua siswa.

Berbicara mengenai teknologi pendidikan, bisa dikatakan teknologi ini belum dapat dimengerti secara meluas bagi para siswa khususnya para pengajar yang memiliki

tanggung jawab atas pembelajaran yang diterima oleh siswa. Pada zaman ini masih banyak kompetisi dalam Lembaga Pendidikan yang belum menerapkan teknologi AI dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Sekolah di era sekarang juga harus memanfaatkan hadirnya teknologi-teknologi yang memudahkan pekerjaan guru ataupun siswa (Luh Putu Ary Sri Tjahyanti & Dkk, 2022). Tentu saja lembaga Pendidikan dapat mengatur dan mengotomatiskan pembelajaran melalui aplikasi atau media untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran melalui aplikasi atau media ini dapat dicontohkan pada saat masa pandemi corona, dengan situasi saat itu pengajar melakukan komunikasi pembelajaran secara daring yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada murid. Pengajar dapat menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi seperti Latitude Learning, Skype, Google Hangout, Edmodo, Zoom, Discord, Whatsapp, Google Classroom dan Ruang Guru. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017). Namun adanya kekurangan yang dimiliki pembelajaran daring yaitu karena membutuhkan perangkat komputer sebagai media pembelajaran elektronik tentu saja membutuhkan biaya yang tidak sedikit karena jika pembelajaran dijalankan dengan dengan via localhost atau intranet mungkin biayanya terbatas pada pengadaan komputer, dan biaya servis. Tapi jika pelaksanaan tersebut dilakukan melalui via internet, akan ada tambahan biaya untuk langganan akses internet.

Pelaksanaan pembelajaran melalui via internet ini, siswa dapat mengatur pembelajaran mereka. Seperti pemanfaatan teknologi yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah melalui orang tua dan guru, dengan mendapatkan fasilitas yang baik untuk mengarahkan kepada kemudahan dalam belajar siswa di zaman modern seperti sekarang ini. Selama mereka dapat memanfaatkan fasilitas dengan baik tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan dapat dikatakan berbeda, meskipun keterampilan belajar mandiri menghasilkan manfaat akademis (Reynolds & Miller, 2003). Maka bagi siswa yang diberikan fasilitas diharuskan untuk dapat memanfaatkan dengan baik.

Pemanfaatan fasilitas yang baik tersebut dapat membangun keterampilan belajar secara mandiri. Dalam pemanfaatan akademis, siswa dapat memakai aplikasi digital informal untuk pembelajaran, contohnya dalam pemakaian aplikasi Youtube, Instagram,

atau Tiktok. Aplikasi dalam media sosial tersebut mungkin memiliki banyak kebebasan dalam pemakaiannya, yang dapat berakibat kurang produktifnya pembelajaran. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial memiliki pecandu dari para pelajar di Indonesia dengan jumlah yang tidak sedikit. Mayoritas pengguna TikTok berusia 18-24 tahun dengan proporsi pengguna perempuan sebesar 21,5 persen dan laki-laki 17,4 persen (Jedi, 2023). Karena pemilihan kecerdasan buatan ini merupakan cara untuk mempermudah dalam proses belajar, juga memegang akan kendali besar dari pembelajaran yang dimiliki oleh siswa. Maka disini perlu pengawasan lebih dari orang tua dan guru terhadap pemakaian aplikasi pembelajaran oleh siswa, demi menata sistem kegiatan belajar dan penggunaan teknologi untuk pendidikan, sehingga dapat terhindar dari pengaksesan aplikasi yang tidak sesuai.

Dalam penggunaan teknologi Pendidikan diperlukan keterampilan dalam penggunaan teknologi atau pemanfaatan kecerdasan buatan AI secara maksimal oleh siswa dan pengajar. Hal yang harus dilakukan siswa maupun pengajar untuk pemanfaatan teknologi bagi pendidikan diantaranya yaitu, adanya adaptasi yang dilakukan siswa ataupun pengajar dalam menghadapi keadaan dan tugas baru, karena di era kecerdasan buatan seperti sekarang ini sering terjadi perubahan sosial yang signifikan. Guru juga mengalami keterbatasan dalam menggunakan teknologi. Kira-kira masih ada 60 persen guru yang penguasaan TIK masih terbatas dan ini tugas kita untuk belajar, ini nyata sekali di pandemi Covid-19 banyak keluhan tentang kesenjangan kemampuan di antara guru, siswa dan orang tua yang beragam (Makdori, 2021).

Permasalahan di atas membuktikan bahwa siswa dan guru, perlu melakukan kerja sama dengan orangtua yang dapat menghasilkan manfaat pembelajaran dalam kecerdasan buatan AI. Saat siswa belajar dengan teknologi dalam kelompok, interaksi sosial yang positif dan keterampilan pengaturan seperti perencanaan dan pemantauan adalah kunci dari pembelajaran (Isohäätä, Näykki, Järvelä, & Baker, 2018). Lalu, menurut (Lalu, 2006) siswa membutuhkan sosio-emosional untuk mengatasi masalah yang menantang. Disini memerlukan peran penting dari orang tua dan pengajar sebagai dukungan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengelola keadaan emosi untuk memotivasi mereka sendiri.

Terdapat contoh penerapan kecerdasan buatan AI di lingkungan Pendidikan. Seperti

Adanya teknologi pintar yang menyesuaikan konten untuk setiap pembelajar sudah digunakan secara luas di banyak ruang kelas, dalam bentuk sistem tutor cerdas (Molenaar, 2021). Berdasarkan buku yang ditulis oleh Molenaar pada kutipan di atas menggunakan metode penelitian dan pengembangan pembelajaran yang dilakukan di laboratorium penelitian dan sekolah-sekolah di seluruh negara OECD. Keadaan terkini dari pembelajaran yang dijelaskan dengan menggunakan model enam tingkat otomatisasi pembelajaran yang dilakukan untuk mengartikulasikan peran AI, guru, dan pelajar.

Hal ini menggambarkan bagaimana solusi hibrid manusia-AI menggabungkan kekuatan, kecerdasan manusia, dan kecerdasan buatan untuk mencapai pembelajaran yang dilakukan. Teknologi pembelajaran yang ada saat ini memiliki fokus yang kuat untuk mendiagnosis siswa. Dalam penerapan teknologi AI memberikan bantuan dalam melakukan kegiatan belajar yang efektif dan efisien bagi siswa. Untuk kegiatan pembelajaran penerapan AI dilakukan dengan beragam cara yang sesuai dengan perkembangan zaman khususnya dalam bidang pendidikan.

Salah satu contoh penerapan teknologi AI dalam pendidikan adalah bimbingan guru yang dilakukan secara virtual atau bisa disebut mentor virtual, sebagai bentuk dari dukungan terhadap siswa dalam belajar. Bimbingan virtual ini berfungsi sebagai asisten belajar yang menganalisis kemajuan dari kegiatan belajar yang dapat diakses melalui platform digital. Selain penelitian tersebut ada juga penelitian lain yang memberikan penjelasan bahwa kecerdasan buatan dapat menjadi pelengkap dari pada manusia untuk dapat mengurangi tingkat pengambilan keputusan yang berdasarkan keputusan pribadi (Bullock, 2019).

Pada pemakaian teknologi AI dalam pembelajaran contohnya penyelesaian atau pengerjaan tugas dapat dilakukan secara digital oleh para pengajar dan mahasiswa khususnya pada perguruan tinggi. Pembelajaran secara digital disebut dengan e-learning. Pengembangan e-learning yang telah dilakukan di beberapa universitas di dunia hampir berhasil diujicobakan (El-Bishouty et al., 2019). Dari hal tersebut membuktikan bahwasanya penerapan teknologi ini telah secara menyeluruh diterapkan khususnya pada Pendidikan, penerapan ini tentu bertujuan untuk memberikan kemudahan pada pengajar maupun siswa dan tentu mengharapkan adanya peningkatan pada mutu atau kualitas Pendidikan di dunia. Yang juga diharapkan oleh para pendidik di Indonesia.

Pada penelitian Bullock (2019) dilakukan sebuah perbandingan Civil Service Vol.14, No.1, Juni 2020, bahwa antara manusia dalam menyelesaikan masalah. Hasilnya yaitu kecerdasan buatan mendominasi dalam permasalahan yang membutuhkan kemampuan Analisa yang tinggi dengan Batasan tingkat ketidakpastian dan kompleksitas yang rendah, sedangkan manusia mendominasi pada permasalahan yang memiliki ketidakpastian dan kompleksitas yang lebih tinggi serta kemampuan analisa yang relatif lebih rendah. Terlepas dari hal itu, menurut Bullock (2019) dengan proses pembelajaran yang lebih dalam kecerdasan buatan akan diperkirakan dapat menyelesaikan tugas dan permasalahan yang memiliki tingkat ketidakpastian lebih tinggi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah pada metode yang digunakan. Peneliti menggunakan metode studi pustaka dan kajian literatur dengan cara mengambil informasi dari bacaan yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti serta mengambil penjelasan teori, temuan, dan sumber-sumber yang berasal dari penelitian lain untuk menjadi dasar referensi.

Tujuan adanya artikel ini untuk memberikan penjelasan dari pemanfaatan teknologi AI dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam pemanfaatan teknologi AI di zaman sekarang seperti mentor virtual yang memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Contohnya seperti, adanya pemanfaatan teknologi bagi guru dalam mengajar dengan memberikan pemaparan materi pembelajaran. Adapun bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan serta mengoptimalkan efisiensi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti berupa penelitian studi pustaka dan literatur review, yang mengambil sumber dokumentasi dan informasi melalui buku, artikel, ataupun bacaan-bacaan lain yang berkenaan dengan permasalahan yang sedang diteliti serta pengumpulan fakta-fakta dan data yang berupa teori ataupun kajian yang digunakan sebagai landasan pemikiran pada hasil dari penelitian jurnal ini.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi pustaka yang berdasarkan pengambilan data yaitu berkenaan dengan membaca ataupun mencatat serta mengolah penelitian-penelitian yang berhubungan dengan konteks permasalahan, kajian literatur dengan mengumpulkan

literatur-literatur yang relevan, kemudian dianalisis, lalu dibandingkan dan ditarik garis titik temu untuk mendapatkan keutuhan pemahaman. Literatur yang digunakan berupa publikasi artikel hasil penelitian, buku, dan tesis. Lalu, peneliti juga memberikan informasi tentang pemanfaatan teknologi AI di Indonesia khususnya dalam meningkatkan mutu pendidikan.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pemanfaatan teknologi di Indonesia pada saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, seperti pada pernyataan menyatakan bahwa Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Perkembangan teknologi yang saat ini terus berkembang salah satunya yaitu internet. Dengan adanya internet telah mempengaruhi secara langsung kebutuhan pokok akan informasi dalam kehidupan manusia karena informasi menjadi lebih mudah untuk didapatkan.

Kemudahan ini bisa didapatkan salah satunya pada bidang pendidikan baik bagi pengajar maupun siswa. Sebelum adanya AI ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, Latitude Learning, Skype, Google Hangout, Edmodo, Zoom, Discord, Whatsapp, Google Classroom, Ruang Guru, Youtube, Instagram, dan Tiktok. Dari bentuk-bentuk tersebut merupakan platform yang dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran yang dapat diakses secara umum di semua jenjang pendidikan. Namun dari beberapa platform tersebut perlu adanya pengawasan dalam pemakaiannya.

Pengawasan tersebut yang mungkin dapat dilakukan oleh pengajar di lingkungan sekolah ataupun orang tua di lingkungan rumah, diantaranya dengan cara memberikan arahan, bimbingan juga batasan dalam pemakaian teknologi dan memberikan pemahaman kepada para siswa maupun anak bahwa hal tersebut bukanlah pengganti kebutuhan primer dalam mendapatkan sumber informasi untuk belajar. Jangan sampai pengajar maupun orang tua lepas tangan dan membiarkan begitu saja anak-anak maupun murid dalam menggunakan teknologi AI tanpa adanya pertanggung jawaban.

Di Indonesia, konsep e-learning yang diterapkan lebih condong pada sistem LMS (learning management system) dimana guru hanya menyediakan materi pembelajaran

pada media seperti Google Drive, Zoom dan Moodle (Supangat, Saringat, & Koesdijarto, 2021). LMS ini merupakan teknologi AI yang digunakan sebagai alat bantu bagi para pelajar dalam proses pembelajaran yang mungkin telah banyak digunakan oleh beberapa lembaga pendidikan di Indonesia, salah satunya pada perguruan tinggi

Dalam pemanfaatan teknologi AI di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan yang memakai teknologi ini dalam proses belajar mereka. Pengembangan pada pembelajaran ini telah dilakukan pada beberapa perguruan tinggi di Indonesia. Dari sekian banyaknya perguruan tinggi di Indonesia kami akan memberikan contoh pemakaian teknologi AI dalam Pendidikan yang diantaranya telah dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi diantaranya ada Universitas Bina Nusantara (BINUS University) dan Universitas Terbuka. Pemanfaatan yang dilakukan pada universitas tersebut menggunakan sistem LMS untuk proses kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan lainnya. Berikut penjelasannya,

### **1. LMS di Universitas Bina Nusantara (BINUS)**

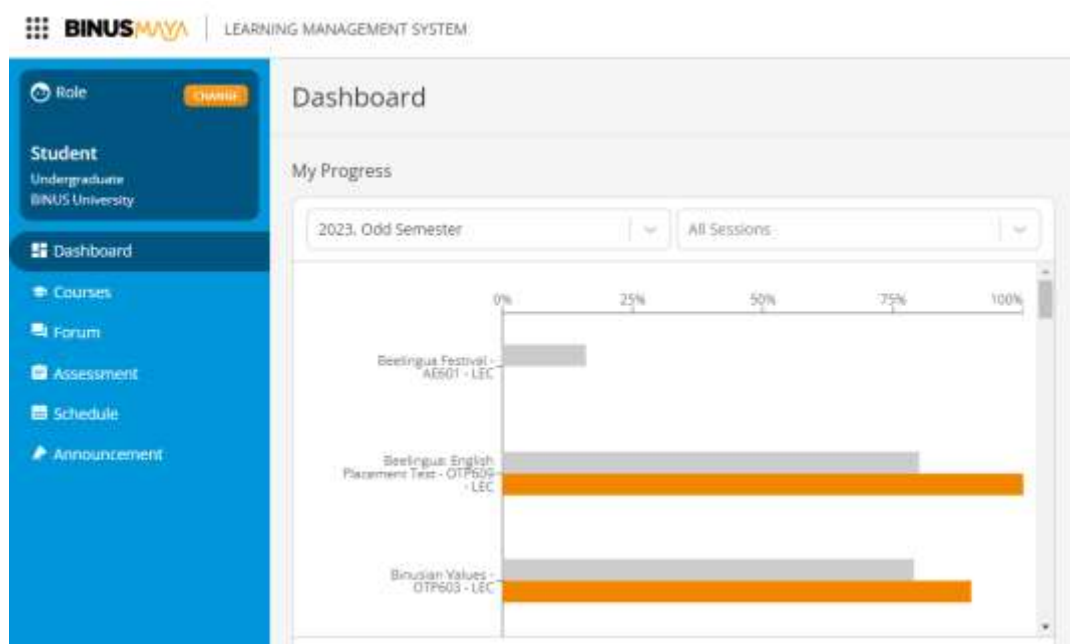
Pemanfaatan AI pada Universitas Bina Nusantara menggunakan aplikasi yang dibuat oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Untuk membuka aplikasi ini dapat diakses dengan mengunduh aplikasi di *Play Store* ataupun *App Store* ataupun membuka situs *website* BINUSMAYA, untuk membuat akun dengan cara mengisi nama dan memasukkan nomor ID dari pengguna. Lalu isi kolom tanggal lahir dan mencentang kotak centang reCAPTCHA. Klik *log-in* dan akan ada notifikasi pesan di bagian atas halaman. Untuk membuka akun dapat dibuka berdasarkan notifikasi yang diterima sebelumnya. Masukkan kata sandi default lalu klik login. Setelah itu akan terlihat halaman web dari aplikasi BINUS Maya.

BINUSMAYA merupakan platform yang merupakan bagian dari fasilitas Pendidikan yang digunakan oleh mahasiswa untuk memeriksa segala sesuatu yang berhubungan dengan studi mahasiswa BINUS. Seperti untuk memeriksa jadwal mata kuliah, daftar kehadiran, informasi nilai yang dimiliki mahasiswa, dll. Untuk membuka aplikasi ini dapat diakses dengan mendownload aplikasi ataupun membuka situs *website* BINUSMAYA, untuk membuat akun dengan cara mengisi nama dan memasukkan nomor ID dari pengguna. Lalu isi kolom tanggal lahir dan centang kotak centang reCAPTCHA. Klik login dan akan ada notifikasi pesan di bagian atas halaman. Untuk membuka akun dapat dibuka



berdasarkan notifikasi yang diterima sebelumnya. Masukkan kata sandi default lalu klik login. Setelah itu akan terlihat halaman web dari aplikasi BINUSMAYA.

Pada aplikasi ini terdapat jadwal mata kuliah beserta dosen mata kuliah tersebut, presensi kuliah, progress mahasiswa di setiap mata kuliah, dan informasi perkuliahan. Selain itu dalam melakukan presensi, mahasiswa menggunakan *Wifi Attendance* dari aplikasi, akan tetapi dalam penggunaan untuk presensi ini tidak bisa di akses oleh data pribadi atau Wifi lain kecuali menggunakan Wifi dari BINUS itu sendiri dan yang bisa mengakses Wifi tersebut hanya mahasiswa BINUS. Pada BINUSMAYA ini juga, terdapat kumpulan materi-materi ataupun PPT dari dosen yang dipelajari dan dapat di unduh oleh mahasiswanya lalu untuk pemilihan sistem pembelajaran di kelas seperti online ataupun offline, karena di setiap kelas terdapat kamera yang dapat merekam proses pembelajaran bagi mahasiswa yang tidak masuk pada mata kuliah, ia dapat menonton ulang rekaman video pembelajaran pada aplikasi tersebut.



**Gambar 1.a BINUSMAYA** ("BINUSMAYA," 2023)

Pada BINUSMAYA terdapat Learning Management Systems (LMS) yang dikembangkan secara mandiri oleh Universitas Bina Nusantara dan digunakan sebagai media mengajar oleh dosen maupun media belajar oleh mahasiswa. Di dalam BINUSMAYA, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, melihat jadwal

perkuliahan dan ujian, mengerjakan tugas, melakukan diskusi, dan melihat nilai, dengan alamat <https://binusmaya.binus.ac.id> .

Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang memiliki manfaatnya masing-masing yang dapat digunakan oleh mahasiswanya. Fitur itu diantaranya :

### 1. Fitur Dashboard

Fitur ini berfungsi untuk menampilkan progres serta memantau perkembangan pembelajaran

### 2. Fitur Courses

Fitur ini berfungsi untuk mengetahui daftar apa saja mata kuliah dan pembelajaran-pembelajaran yang dipelajari.

### 3. Fitur Forum

Fitur ini berfungsi sebagai tempat pengumpulan tugas yang telah diberikan dosen kepada mahasiswanya.

### 4. Fitur Assessment

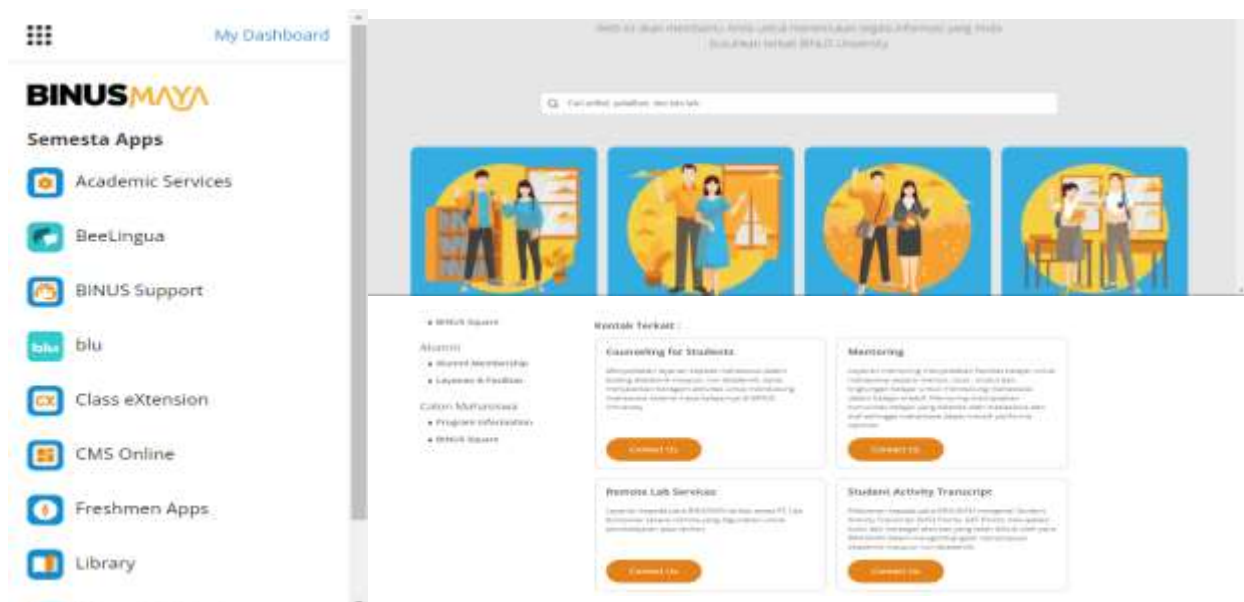
Fitur ini berfungsi untuk memantau setiap tugas dari masing-masing mata kuliah.

### 5. Fitur Schedule

Fitur ini digunakan untuk melihat jadwal-jadwal mata kuliah dan kalender perkuliahan.

### 6. Fitur Announcement

Fitur ini berfungsi sebagai tempat untuk mengetahui segala bentuk informasi atau pengumuman-pengumuman penting.



Selain fitur-fitur di atas terdapat fitur yang dapat membantu para mahasiswa BINUS, yaitu adanya jasa pelayanan dengan memberikan suatu usaha untuk melayani segala kebutuhan ataupun informasi yang dibutuhkan para mahasiswanya. *Website* ini akan membantu mahasiswa BINUS untuk menemukan segala informasi yang dibutuhkan terkait BINUS University. Melalui fitur BINUS Support yang ada pada aplikasi lalu mengetik keperluan ataupun informasi yang dibutuhkan, maka setelah itu akan muncul nomor kontak dari *customer service* yang dapat dihubungi untuk mendapatkan informasi lebih rinci.

## 2. LMS di Universitas Terbuka (UT)

Selain pada Universitas Bina Nusantara sistem pembelajaran dengan teknologi secara digital ini juga dipakai oleh universitas yang lainnya di Indonesia, diantaranya ada

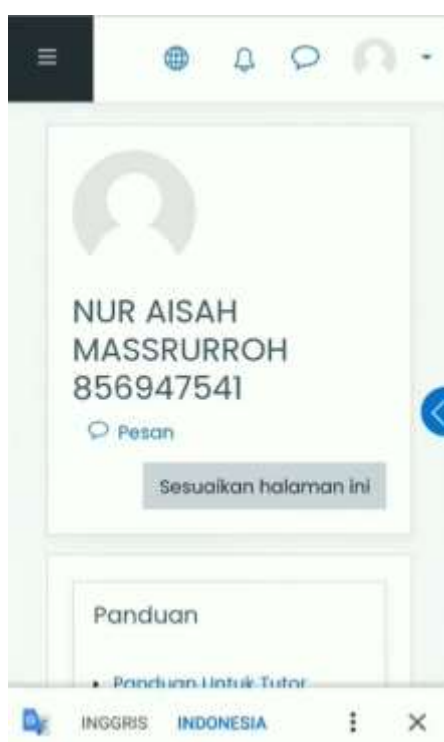
**Gambar 1.b** (“BINUS Support,” 2023)

Universitas Terbuka yang menggunakan teknologi AI sebagai sarana pembelajaran. Pada Universitas Terbuka juga menggunakan platform Learning Manajemen System (LMS) yaitu fasilitas yang dipakai untuk kelas virtual. LMS ini dapat diakses mahasiswa yang didalamnya terdapat tutor bagi mahasiswa yang mengikuti Tutorial Tatap Muka (TTM) via Tutorial Webinar (TUWEB) dan sebagai fasilitas pembimbingan Praktek/Praktikum yang dapat diakses di link [lms.ut.ac.id](https://lms.ut.ac.id).



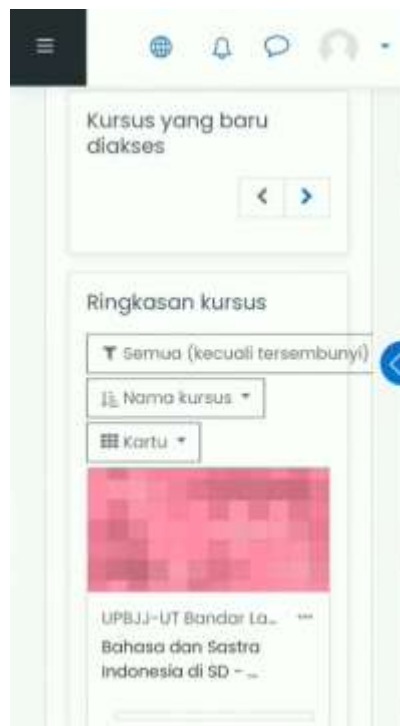
**Gambar 2.a**

Untuk masuk pada platform ini beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu setelah mengakses link [lms.ut.ac.id](https://lms.ut.ac.id), akan muncul halaman seperti diatas ini, disini ada beberapa panduan yang dapat dipahami pada platform ini. Cara masuknya ada dua cara yaitu yang pertama dapat menggunakan akun ID kampus atau untuk mengisi username pengguna dapat diisi dengan NIM mahasiswa, setelah itu kalian mengisi kata sandi pada platform lalu klik masuk. Maka setelah itu akan otomatis masuk ke halaman LMS dashboardnya, disana ada nama pengguna, lalu panduan dari platform nya.



**Gambar 2.b**

Dibawah itu ada ringkasan kursus edisi yang isinya mencakup materi mata kuliah yang ada di semester yang sedang kalian ikuti. Jika ingin mengakses tinggal klik mata kuliah tersebut, disana ada pendahuluan yang berisi beberapa sesi pertemuan yang sesuai dengan jam mata kuliah yang diikuti.



**Gambar 2.c**

Dalam sesi-sesi kuliah terdapat beberapa tugas tambahan yang bukan hanya berbentuk diskusi tapi tugas tambahan dari yang sebelumnya. Pada forum pengenalan dapat diisi dengan nama lengkap dan e-mail. Di sesi pertama pada mata kuliah terdapat materi, diskusi, dan quiz. Kolom materi ini akan diisi oleh dosen yang mengajarkan materi tersebut, lalu quiz nya juga akan diisi oleh pemateri. Selanjutnya untuk link diskusi akan dipakai saat ada materi yang diberikan oleh pemateri untuk didiskusikan mahasiswa dapat mengerjakan atau menanggapi materi tersebut dengan meng-klik balas untuk menulis hasil jawabannya atau pendapat terhadap materi diskusi yang diberikan untuk dapat tersampaikan.



*Gambar 2.d*

## SIMPULAN

Dari pembahasan di atas memiliki kesimpulan bahwa teknologi AI memberikan manfaat yang cukup besar dalam pendidikan di Indonesia yaitu dengan menambah kecerdasan para siswa dan membantu mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Tetapi tidak lupa juga dalam penggunaan teknologi ini perlu adanya pengawasan dan bimbingan dari pengajar maupun orangtua sehingga pemakaian teknologi ini lebih terarah dan terkendali. Karena akan berdampak bagi para pelajar yang menyebabkan mengurangnya kemampuan belajar mereka.

Pada jurnal ini peneliti memberikan salah satu contoh dari pemakaian teknologi AI dalam kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan platform Learning Manajemen System (LMS) di perguruan tinggi di Indonesia. Dari setiap LMS perguruan tinggi memiliki kegunaannya yang hampir sama namun mungkin hanya bentuk dari halaman LMS-nya saja yang memiliki perbedaan. Namun penggunaannya sama untuk membantu kelangsungan proses kegiatan pembelajaran. Dari beberapa platform yang digunakan ada platform yang memang dibuat sendiri oleh lembaga pendidikan tersebut ada juga platform yang memang telah dibuat sebelumnya sehingga lembaga tersebut dapat langsung menggunakannya.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya LMS yang dipakai

oleh dua lembaga tersebut memiliki kegunaan yang sama dalam pembelajaran khususnya bagi para mahasiswa. Namun ada kelebihan yang terlihat pada salah satu universitas, yaitu pada Universitas Bina Nusantara yang memiliki fitur yang lebih beragam pada LMS nya, fungsinya pun lebih banyak, dan lebih canggih pada cara penggunaannya, serta dalam pengamanan akunnya pun memiliki keamanan login yang hanya bisa diakses menggunakan wifi yang disediakan oleh BINUS itu sendiri.

Kelebihan lain yang terlihat dari Universitas Bina Nusantara, yaitu pada fitur BINUS Support yang terdapat pelayanan *customer service*. Pada pelayanan tersebut mahasiswa dapat terbantu dengan bantuan atau arahan yang diberikan dengan cara menghubungi nomor yang sudah tertera pada halaman aplikasi lalu para mahasiswa dapat menyampaikan pertanyaan, komentar, keluhan, serta pemberitahuan tentang perizinan bagi mahasiswa yang berhalangan hadir pada jam mata kuliah.

Seperti penggunaan platform digital yang sudah tertera di atas. Kegunaan platform tersebut bukan hanya bermanfaat bagi para siswa tetapi juga bermanfaat bagi pengajar. Para pengajar dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih mudah dan lebih menarik. Misalnya memberikan konteks materi pembelajaran yang lebih jelas dan relevan sehingga murid dapat memahami dengan lebih komprehensif dan membantu untuk mengurangi beban pengajar dalam penilaian. kegunaan yang bisa menjadi *form* untuk tempat pengumpulan tugas dari para pengajar. Didalamnya juga terdapat jadwal perkuliahan, kalender perkuliahan, presensi kuliah, daftar mata kuliah yang diikuti, materi perkuliahan yang dipelajari, biodata para dosen yang mengajar, dll.

Pemanfaatan LMS yang tepat dapat memberikan pengaruh baik dari pengajar kepada para pelajar dengan memberikan pengalaman yang lebih baik sehingga dapat mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik. Penggunaan LMS yang telah secara umum digunakan merupakan pembuktian bahwa teknologi AI secara menyeluruh dapat memberikan dampak yang positif bagi para pelajar di Indonesia. Dengan memberikan kemudahan dalam penggunaannya untuk proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh para pelajar di Indonesia. Tentu saja jika proses pembelajaran terbantu dan mudah dalam pemakaiannya bagi para pelajar maupun pengajar maka mutu pendidikan di Indonesia akan mengalami peningkatan yang signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- BINUS Support. (2023). Retrieved from <https://newbinusmaya.binus.ac.id/lms/dashboard>
- BINUSMAYA. (2023). Retrieved from <https://newbinusmaya.binus.ac.id/>
- Bullock, J. B. (2019). Artificial Intelligence, Discretion, and Bureaucracy. *American Review of Public Administration*, 49(7), 751–761. <https://doi.org/10.1177/0275074019856123>
- El-Bishouty, M. M., Aldraiweesh, A., Alturki, U., Tortorella, R., Yang, J., Chang, T. W., ... Kinshuk. (2019). Use of Felder and Silverman learning style model for online course design. *Educational Technology Research and Development*, 67(1), 161–177. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9634-6>
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 586–588.
- Isohätälä, J., Näykki, P., Järvelä, S., & Baker, M. J. (2018). Striking a balance: Socio-emotional processes during argumentation in collaborative learning interaction. *Learning, Culture and Social Interaction*, 16(September 2017), 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2017.09.003>
- Jedi, E. (2023). DIGUNAKAN 109 JUTA ORANG, INDONESIA PUNYA PENGGUNA TIKTOK TERBANYAK KEDUA DI DUNIA. Retrieved from suara pembaharuan website: <https://www.suarapembaharuan.com/article/hi-tech/digunakan-109-juta-orang-indonesia-punya-pengguna-tiktok-terbanyak-kedua-di-dunia>
- Lalu, Z. (2006). *Psikologi Perkembangan* (7th ed.; D. pakar Tjun Surjaman, Ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iuger dan Stubfield. (1993). *Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books/about/Artificial\\_Intelligence.html?id=UHVQAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Artificial_Intelligence.html?id=UHVQAAAMAAJ&redir_esc=y)



- Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, & Dkk. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 1-7.
- Makdori, Y. (2021). Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi. Retrieved from Liputan 6 website: <file:///C:/Users/mfath/Downloads/jumeri.html>
- Molenaar, I. (2021). *Personalisation Of Learning: Towards Hybrid Human-Ai Learning Technologies*. Paris: Gramedia. Retrieved from <file:///C:/Users/mfath/Downloads/molenaar.html>
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intelligence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148. <https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>
- Reynolds, W. M., & Miller, G. E. (2003). Handbook of psychology: Self-regulation and learning. In *John Wiley & Sons, Inc* (Vol. 7).
- Supangat, Saringat, M. Z. bin, & Koesdijarto, R. (2021). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Respon Learning Style Mahasiswa. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 270-279. Retrieved from <https://prosiding.konik.id/index.php/konik/article/view/64>.

