

Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Kecerdasan Buatan Dalam Kompetensi Akademik Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Kholifah Nur Munawaroh¹, Andreo Yudertha², Hery Afriyadi^{3,*}

^{1,2,3} Sains dan teknologi, Sistem informasi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ¹ kholifahnur@gmail.com ² andreo@uinjambi.ac.id ³ Hery.afriyadi@uinjambi.ac.id

(* Email Corresponding Author: Hery.afriyadi@uinjambi.ac.id)

Received: 26 September 2025 | Revision: 26 Desember 2025 | Accepted: 26 Desember 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang saat ini banyak digunakan adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan aplikasi kecerdasan buatan terhadap kompetensi akademik mahasiswa, dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan pengumpulan data dari mahasiswa Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi semester 4. Hasil penelitian pada uji T (parsial) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kecerdasan buatan tidak cukup berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap kompetensi akademik, sedangkan pada uji F (simultan) menunjukkan hasil yang signifikan dan positif hingga hipotesis dapat diterima. Hal ini dibuktikan melalui uji t dan uji F yang mendukung hipotesis, serta menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan teknologi berperan penting dalam penerimaan teknologi tersebut oleh mahasiswa. Kesimpulannya, secara simultan aplikasi kecerdasan buatan memberikan dampak positif dalam membantu mahasiswa menyelesaikan tugas dan meningkatkan pemahaman materi, sehingga berkontribusi pada peningkatan kompetensi akademik, sedangkan secara parsial aplikasi kecerdasan buatan tidak memberikan dampak terhadap kompetensi mahasiswa.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Kompetensi Akademik, Mahasiswa, TAM, Teknologi Informasi.

Abstract

The rapid development of information technology has affected various aspects of life, including education. One technology that is currently widely used is artificial intelligence (AI). This study aims to analyze the impact of using artificial intelligence applications on student academic competence, using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. The method used is a quantitative approach, with data collection from Information Systems students of Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi semester 4. The results of the research on the T test (partial) show that the use of artificial intelligence applications does not have a significant and positive effect on academic competence, while the F test (simultaneous) shows significant and positive results so that the hypothesis can be accepted. This is evidenced through the t test and F test which supports the hypothesis, and shows that the ease of use of technology plays an important role in the acceptance of this technology by students. In conclusion, simultaneously artificial intelligence applications have a positive impact in helping students complete assignments and improve understanding of the material, thus contributing to increased academic competence, while partially artificial intelligence applications do not have an impact on student competence.

Keywords: Artificial Intelligence, Academic Competence, Students, TAM, Information Technology.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk bisnis, ekonomi, dan pendidikan [1]. Salah satu teknologi yang mendapat perhatian besar dalam beberapa tahun terakhir adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) [2], yang dikembangkan dengan kemampuan adaptasi, pengambilan keputusan, dan pembelajaran menyerupai manusia [3]. Kemajuan AI didorong oleh peningkatan komputasi, ketersediaan big data, serta pengembangan algoritma machine learning dan deep learning [4].

Dalam bidang pendidikan, AI bertransformasi menjadi teknologi yang mampu mengubah cara belajar dan mengajar melalui pembelajaran adaptif, chatbot, maupun sistem penilaian otomatis [5]. Mahasiswa kini semakin terbiasa memanfaatkan aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Perplexity untuk mendukung aktivitas akademik [6]. Penggunaan AI terbukti memberi kemudahan, membantu memahami konsep kompleks, serta mendorong pembelajaran mandiri [7].

Namun, di balik manfaat tersebut, muncul pula permasalahan baru [8]. Penggunaan AI secara berlebihan berisiko menimbulkan ketergantungan, menurunkan inisiatif berpikir kritis, serta memicu plagiarisme karena mahasiswa cenderung menyalin jawaban yang dihasilkan sistem [9]. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan sejauh mana mahasiswa benar-benar menerima AI sebagai teknologi pendukung pembelajaran dan bagaimana dampaknya terhadap kompetensi akademik mereka.

Berbagai penelitian terkait telah dilakukan. [10] meneliti AI sebagai sarana pencarian informasi, sedangkan Vinuesa [11] membahas kemudahan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas menggunakan AI. Wardani H et al. [12] menyoroiti penerapan AI di perguruan tinggi, dan menekankan peluang AI untuk mengembangkan proses belajar. meneliti pembelajaran adaptif dengan AI, sementara Sunaidi [13] menilai AI sebagai fasilitator belajar mandiri. Fauziyati W [14] mengungkap dampak positif dan negatif penggunaan AI, sedangkan Dehouche (2021) menyoroiti risiko plagiarisme akademik. Di sisi lain, Susanto E [15] lebih banyak membahas aspek teknis AI, bukan dampaknya pada mahasiswa.

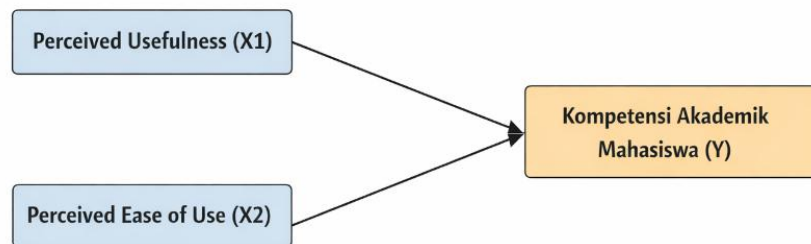
Dari tinjauan tersebut terlihat adanya gap penelitian. Sebagian besar studi menekankan manfaat AI atau risiko yang muncul, namun belum banyak yang menggunakan pendekatan teoritis untuk menjelaskan penerimaan AI oleh mahasiswa. Padahal, pemahaman penerimaan teknologi penting untuk menilai sejauh mana mahasiswa mau menggunakan AI secara produktif tanpa menimbulkan dampak negatif.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi AI serta dampaknya terhadap kompetensi akademik mahasiswa Sistem Informasi di Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Fokus penelitian diarahkan untuk memahami bagaimana mahasiswa menerima dan menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam mendukung kompetensi akademik. Kerangka yang digunakan dalam penelitian ini adalah Technology Acceptance Model (TAM). TAM menjelaskan serta memprediksi perilaku pengguna dalam menerima teknologi melalui dua konstruk utama, yaitu Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU), yang keduanya berpengaruh terhadap minat perilaku penggunaan teknologi.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

- Perceived Usefulness (PU): persepsi mahasiswa bahwa aplikasi kecerdasan buatan mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar dalam perkuliahan.
- Perceived Ease of Use (PEOU): persepsi mahasiswa bahwa aplikasi kecerdasan buatan mudah digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar.

Kedua konstruk ini memengaruhi:

- Attitude Toward Using: sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kecerdasan buatan.
- Behavioral Intention to Use: niat mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi kecerdasan buatan.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kompetensi akademik mahasiswa, yang mencakup:

- Penguasaan konsep dan materi kuliah.
- Kemampuan menganalisis masalah akademik.
- Keterampilan dalam mengerjakan tugas.
- Peningkatan pemahaman melalui pemanfaatan AI.
- Dorongan belajar mandiri dengan bantuan aplikasi kecerdasan buatan.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, berlokasi di Simpang Sungai Duren, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Fokus penelitian adalah pada mahasiswa Program Studi Sistem Informasi semester 4 yang menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam kegiatan akademik.

Waktu penelitian berlangsung pada tahun akademik 2024/2025, sesuai dengan jadwal penelitian yang telah disusun, meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, pengolahan data, hingga penyusunan laporan penelitian.

2.3 Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Sistem Informasi semester 4 Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam kegiatan akademik.

Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10%, sehingga jumlah sampel yang diperoleh adalah 112 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel dengan kriteria khusus, di mana mahasiswa yang dipilih adalah mereka yang benar-benar menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam mendukung tugas akademik.

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{112}{1 + 112(0,1)^2} = 52,8 \approx 53$$

Dengan:

- n = ukuran sampel
- N = ukuran populasi
- e = tingkat kesalahan (10% = 0,1)

Substitusi perhitungan berdasarkan populasi penelitian:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{112}{1 + 112(0,1)^2} = 52,8 \approx 53$$

Karena jumlah populasi mahasiswa yang memenuhi kriteria adalah $N = 112$, maka:

$$n = \frac{112}{1 + 112(0,1)^2} = \frac{112}{1 + 12,12} = \frac{112}{13,12} \approx 8,5 \approx 9$$

Namun dalam penelitian ini, jumlah responden yang berhasil dihimpun adalah 112 mahasiswa, sesuai dengan ketersediaan partisipan yang memenuhi kriteria.

2.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama:

a. Variabel Dependen (Y):

- Kompetensi Akademik Mahasiswa, yaitu kemampuan mahasiswa dalam memahami materi, menganalisis, serta menyelesaikan tugas akademik.

b. Variabel Independen (X):

- Penggunaan Aplikasi Kecerdasan Buatan dengan kerangka TAM, meliputi:
 1. Perceived Usefulness (PU) – manfaat aplikasi dalam meningkatkan efektivitas belajar.
 2. Perceived Ease of Use (PEOU) – kemudahan penggunaan aplikasi.
 3. Attitude Toward Using – sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi.
 4. Behavioral Intention to Use – niat untuk terus menggunakan aplikasi.
 5. Actual Use – penggunaan nyata aplikasi dalam tugas akademik.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui:

a. Angket (Kuesioner)

Instrumen utama berupa kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert 1–5, berdasarkan indikator variabel Technology Acceptance Model (TAM) dan Kompetensi Akademik.

Skala penilaian adalah:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Kuesioner terbagi menjadi tiga bagian:

1. Identitas responden (nama, jenis kelamin, usia, semester).
2. Pernyataan konstruk TAM, yang meliputi:
 - *Perceived Usefulness (PU)*: manfaat aplikasi kecerdasan buatan dalam meningkatkan efektivitas belajar.
 - *Perceived Ease of Use (PEOU)*: kemudahan penggunaan aplikasi.
 - *Attitude Toward Using*: sikap mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi.
 - *Behavioral Intention to Use*: niat mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi.
 - *Actual Use*: penggunaan nyata aplikasi dalam tugas akademik.
3. Pernyataan kompetensi akademik, meliputi: penguasaan materi, kemampuan analisis, keterampilan mengerjakan tugas, dan dorongan belajar mandiri.

b. Observasi Lapangan (Pendukung)

Observasi dilakukan secara tidak langsung untuk melihat sejauh mana mahasiswa benar-benar menggunakan aplikasi kecerdasan buatan dalam mendukung aktivitas perkuliahan.

2.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- Uji Validitas dilakukan dengan meminta masukan dari pakar (expert judgment) serta pengujian korelasi antar-item menggunakan SPSS, untuk memastikan setiap butir pertanyaan relevan dan sah.

- Uji Reliabilitas dilakukan dengan metode Cronbach's Alpha. Nilai reliabilitas dinyatakan baik apabila $\alpha > 0,70$, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi.

2.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan SPSS dan Microsoft Excel, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung distribusi frekuensi dan persentase jawaban responden.
- Menghitung rata-rata skor untuk setiap konstruk TAM dan variabel kompetensi akademik.
- Mengkategorikan skor rata-rata ke dalam lima tingkat interpretasi (sangat rendah hingga sangat tinggi).
- Melakukan analisis hubungan antarvariabel menggunakan korelasi atau regresi sederhana, untuk mengetahui pengaruh PU dan PEOU terhadap sikap, niat, serta kompetensi akademik mahasiswa.

Interpretasi skor mengikuti kriteria berikut:

Table 1. Tabel Keterangan

Skor Rata – Rata	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi
3,41 – 4,20	Tinggi
2,61 – 3,40	Sedang
1,81 – 2,60	Rendah
1,00 – 1,80	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dalam memperoleh dan menganalisis data, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Model ini dipilih karena mampu menjelaskan secara sistematis bagaimana faktor-faktor seperti Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh terhadap sikap, niat, serta kompetensi akademik mahasiswa dalam menggunakan aplikasi kecerdasan buatan.

Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang disusun berdasarkan konstruk TAM dan indikator kompetensi akademik. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan SPSS dan Microsoft Excel untuk menghasilkan distribusi frekuensi, nilai rata-rata, dan kategori interpretatif.

Penelitian ini melibatkan 112 mahasiswa Sistem Informasi semester 4 Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kompetensi akademik mereka serta mengukur penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kecerdasan buatan berdasarkan model TAM.

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui angket yang mencakup indikator kompetensi akademik, diperoleh hasil sebagaimana pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Kompetensi Akademik Mahasiswa

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Mahasiswa	Persentase
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi	28	25,0%
3,41 – 4,20	Tinggi	46	41,1%
2,61 – 3,40	Sedang	30	26,8%
1,81 – 2,60	Rendah	6	5,4%
1,00 – 1,80	Sangat Rendah	2	1,7%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa (66,1%) berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dalam kompetensi akademik. Sebanyak 7,1% mahasiswa berada pada kategori rendah hingga sangat rendah, sedangkan sisanya (26,8%) berada pada kategori sedang.

Untuk variabel TAM, hasil rata-rata skor yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Perceived Usefulness (PU): 4,12 → kategori *Tinggi*
- Perceived Ease of Use (PEOU): 4,20 → kategori *Tinggi*
- Attitude Toward Using: 4,05 → kategori *Tinggi*
- Behavioral Intention to Use: 4,08 → kategori *Tinggi*
- Actual Use: 3,95 → kategori *Tinggi*

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan aplikasi kecerdasan buatan, serta memiliki sikap dan niat yang kuat untuk terus menggunakannya dalam mendukung aktivitas akademik.

3.2 Pembahasan

Kompetensi akademik mahasiswa Program Studi Sistem Informasi semester 4 tergolong cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh mayoritas responden yang berada pada kategori tinggi (41,1%) dan sangat tinggi (25,0%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kecerdasan buatan berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman materi, keterampilan analisis, dan kemampuan menyelesaikan tugas akademik. Jika dilihat dari indikator kompetensi akademik:

a. Penguasaan Materi

Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi kecerdasan buatan membantu memahami materi kuliah dengan lebih cepat. Hal ini menunjukkan adanya dukungan nyata AI dalam proses belajar mandiri.

b. Kemampuan Analisis

Responden merasa bahwa penggunaan AI memperluas sudut pandang dalam memecahkan masalah akademik. Ini menjadi bukti bahwa teknologi dapat menjadi sarana pendukung berpikir kritis.

c. Keterampilan Mengelola Tugas

Banyak mahasiswa menyebutkan bahwa aplikasi memudahkan mereka dalam mengerjakan tugas, baik dari segi efisiensi waktu maupun kualitas hasil.

d. Dorongan Belajar Mandiri

Hasil kuesioner memperlihatkan bahwa mahasiswa semakin termotivasi untuk mengeksplorasi materi di luar kelas dengan bantuan AI.

e. Pengaruh Lingkungan Akademik

Temannya sebaya dan dosen juga memberikan dorongan terhadap penggunaan AI, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berbasis teknologi.

Jika dikaitkan dengan model TAM, dapat dilihat bahwa persepsi mahasiswa terhadap kemanfaatan (PU) dan kemudahan (PEOU) sangat berpengaruh terhadap sikap mereka. Skor tinggi pada PU menunjukkan bahwa mahasiswa merasa aplikasi AI relevan dalam menunjang perkuliahan. Sementara skor tinggi pada PEOU menandakan aplikasi mudah dipahami dan digunakan tanpa hambatan teknis yang berarti. Selain itu, nilai rata-rata yang tinggi pada Attitude Toward Using dan Behavioral Intention to Use menunjukkan adanya niat mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi AI dalam kegiatan akademik di masa depan.

Temuan ini sejalan dengan Davis (1989) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan berpengaruh langsung terhadap niat penggunaan sistem. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa kendala, seperti keterbatasan pemahaman teknis pada sebagian mahasiswa dan variasi dalam intensitas penggunaan aplikasi. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan tambahan atau bimbingan agar pemanfaatan AI semakin optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan Technology Acceptance Model (TAM) mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana mahasiswa menerima dan menggunakan aplikasi kecerdasan buatan. Integrasi teknologi ini tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya belajar digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

3.3 Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperluas penerapan Technology Acceptance Model (TAM) ke dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada penggunaan aplikasi kecerdasan buatan dalam mendukung kompetensi akademik mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU) memainkan peran penting dalam membentuk sikap, niat, dan perilaku mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi. Temuan ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan mengenai adaptasi model TAM pada bidang pendidikan lain, seperti pembelajaran daring, e-learning, dan sistem manajemen akademik berbasis digital.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bagi perguruan tinggi, dosen, dan pengelola program studi mengenai pentingnya pengembangan aplikasi kecerdasan buatan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa. Penerapan teknologi AI dalam mendukung perkuliahan, seperti dalam pencarian referensi, penyusunan laporan, maupun latihan soal, harus memperhatikan persepsi mahasiswa sebagai pengguna utama. Dukungan teknologi yang diterima dengan baik akan berdampak pada peningkatan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi perancang sistem atau pengembang aplikasi

untuk merancang fitur-fitur yang ramah pengguna, relevan dengan kebutuhan akademik, serta mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Perguruan tinggi juga disarankan untuk menyediakan pelatihan penggunaan aplikasi kecerdasan buatan agar mahasiswa lebih cepat beradaptasi dengan teknologi.

Dengan demikian, pengembangan sistem berbasis TAM dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa. Implikasi lain terkait peran dosen dan pengelola fakultas, yaitu perlunya upaya kolaboratif dalam menyosialisasikan serta memfasilitasi penggunaan aplikasi kecerdasan buatan agar mahasiswa merasa terbantu dan termotivasi. Secara jangka panjang, penerimaan teknologi yang tinggi dari mahasiswa diharapkan mampu menciptakan budaya akademik yang lebih digital, adaptif, dan inovatif di lingkungan perguruan tinggi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kompetensi akademik mahasiswa Program Studi Sistem Informasi semester 4 Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Mayoritas mahasiswa menunjukkan pemahaman, keterampilan analisis, serta motivasi belajar yang baik dalam memanfaatkan aplikasi kecerdasan buatan untuk mendukung kegiatan akademik. Faktor internal seperti motivasi belajar mandiri dan minat terhadap teknologi, serta faktor eksternal seperti dorongan dari dosen dan lingkungan perkuliahan, turut mendukung peningkatan kompetensi akademik tersebut. Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi kecerdasan buatan juga berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap manfaat (Perceived Usefulness) dan kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use) aplikasi tersebut. Hal ini berdampak pada sikap, niat, dan perilaku aktual mahasiswa untuk terus menggunakan teknologi kecerdasan buatan dalam mendukung aktivitas akademik. Dengan demikian, integrasi aplikasi kecerdasan buatan dalam kegiatan perkuliahan tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan kompetensi akademik mahasiswa. Model TAM terbukti efektif dalam menjelaskan dan memprediksi perilaku mahasiswa dalam menerima dan menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan akademik. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan sistem berbasis kecerdasan buatan yang tidak hanya canggih secara teknis, tetapi juga mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir, yaitu mahasiswa. Perguruan tinggi disarankan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan pemanfaatan teknologi pembelajaran serta memberikan pelatihan dan pendampingan yang memadai agar mahasiswa semakin siap dan percaya diri dalam menggunakan teknologi tersebut. Dengan dukungan yang tepat, penerimaan aplikasi kecerdasan buatan akan semakin tinggi dan pada akhirnya berdampak positif terhadap pengembangan potensi akademik mahasiswa secara menyeluruh.

REFERENCES

- [1] S. N. Aisyah, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan bagi Pembelajaran Mahasiswa," *Pelita Teknologi*, vol. 17, no. 2, pp. 33–42, 2022.
- [2] D. Z. Nurmila, N. A. Asmaranti, N. N. Fadhilla, and Z. N. Lameikasya, "Implementasi Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan," *Bahasa dan Budaya*, vol. 2, no. 2, pp. 238–246, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i2.652>
- [3] A. D. Nugroho *et al.*, "Implementasi AI ChatGPT Sebagai Alat Pendukung Pembelajaran Mahasiswa pada Prodi Sistem Informasi di Perguruan Tinggi Universitas Negeri Semarang," *Jurnal Mediasi*, vol. 3, no. 1, pp. 106–118, 2024.
- [4] E. Wahyuni, A. N. Akhidah, and A. Pramukawati, "ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS RELATIONSHIP IN FORMING," vol. 01, no. 01, pp. 518–523, 2024.
- [5] W. Hidayanti and R. Azmiyanti, "Dampak Penggunaan Chat GPT pada Kompetensi Mahasiswa Akuntansi: Literature Review," *Seminar Nasional Akuntansi dan Call for Paper (SENAPAN)*, vol. 3, no. 1, pp. 83–91, 2023, doi: 10.33005/senapan.v3i1.288.
- [6] J. I. Berliana, C. R. Winantoro, and R. Damariswara, "Analisis Penggunaan AI Dalam Mengerjakan Tugas Pada Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri Prodi PGSD Kelas 1C," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 7, no. 3, pp. 9724–9731, 2024, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- [7] A. R. Abdurrahman, B. R. Mohammad, and P. Bagus, "Pengaruh Penggunaan AI Terhadap Kompetensi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 1, pp. 201–210, 2025.

- [8] K. A. Z. Salsabilla, T. D. F. Hadi, W. Pratiwi, and S. Mukaromah, "Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan Terhadap Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 168–175, 2023, doi: 10.33005/sitasi.v3i1.371.
- [9] N. Dehouche, "Plagiarism in the age of massive Generative Pre-trained Transformers (GPT-3)," *Ethics Sci Environ Polit*, vol. 21, no. May 2020, pp. 17–23, 2021, doi: <https://doi.org/10.3354/ese00195>.
- [10] B. Hartono, "Teknologi Kecerdasan Buatan dan Pentingnya Beradaptasi dalam Cara Belajar," *Buletin Edukasi Indonesia*, vol. 3, no. 02, pp. 80–86, 2024, doi: 10.56741/bei.v3i02.602.
- [11] R. Vinuesa *et al.*, "The role of artificial intelligence in achieving the Sustainable Development Goals," *Nat Commun*, vol. 11, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [12] H. K. Wardani, E. N. Mazidah, and B. Hidayah, "Potensi dan tantangan kecerdasan buatan sebagai asisten belajar mahasiswa FKIP dalam menyelesaikan tugas akademik," *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 18–30, 2024.
- [13] I. Sunandi, J. Juliati, W. Hermawan, and G. Ramadhan, "Dampak Integrasi Teknologi pada Pengalaman Belajar Mahasiswa Perguruan Tinggi," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 3046–3054, 2023.
- [14] W. R. Fauziyati, "Dampak penggunaan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran pendidikan agama islam," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 6, no. 4, pp. 2180–2187, 2023.
- [15] E. Susanto, "Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran," *Sindoro Cendekia Pendidikan*, vol. 1, no. 8, pp. 101–112, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>