Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.08 No.01 (2025)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/9656

PENGGUNAAN *GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM ENAM TUGAS MANAJEMEN KEBENCANAAN MAHASISWA PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Anisah Balqis[1*], Nina Novira[2]
[1]Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan
*anisahbalqis2402@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Dikirim : 20-02-2024
Disetujui : 09-10-2024
Diterbitkan : 31-01-2025

Kata kunci:
generative artificial intelligence, KKNI, manajemen kebencanaan

ABSTRAK

The study was intended to identify the application of artificial intelligence by the University of Medan University geography students in completing the application of the management of disaster lecture. The study is conducted in geography education at November-December University, 2023. The population in this study of geography education students who took the management course of disaster with the sample in this study is student batch 2021 who took the disaster management course. Data collection techniques are done with questionnaires and observation. The data-analysis technique is qualitative descriptive. Research shows that: (1) the extent of application of artificial intelligence by a geography student in the completion of the six disaster management classes was 73.2%. Geography school students used artificial intelligence to carry out a daily task of 41 students (73.21%), critical book report (55%), critical journal review (CJR) as many as 26 (46%), idealized as many as 33 (59%), mini research as many as 33 (59%), and project as many as 28 students (50%).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dari Generative Artificial Intelligence oleh mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan dalam menyelesaikan penugasan Mata Kuliah Manajemen Kebencanaan.Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan November-Desember 2023. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa pendidikan Geografi yang mengambil mata kuliah Manajemen Kebencanaan dengan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa stambuk 2021 yang mengambil mata kuliah Manajemen Kebencanaan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan observasi.Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Tingkat penggunaan Generative Artificial Intelligence oleh mahasiswa pendidikan Geografi dalam penyelesaian enam tugas mata kuliah manajemen kebencanaan yaitu sebesar 73,2%. Mahasiswa Pendidikan Geografi menggunakan Generative Artificial Intelligence untuk menyelesaikan tugas rutin sebanyak 41 mahasiswa (73,21%), Critical Book Report (CBR) sebanyak 31 mahasiswa (55%),Critical Journal Review (CJR) sebanyak 26 mahasiswa (46%), Rekayasa Ide sebanyak 33 mahasiswa (59%), Mini Riset sebanyak 33 mahasiswa (59%), dan Projek sebanyak 28 mahasiswa (50%).

PENDAHULUAN

Dalam era kontemporer kemajuan teknologi yang sangat pesat telah mengubah secara fundamental berbagai aspek kehidupan manusia. Revolusi digital yang sedang berlangsung telah mempercepat perkembangan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk komputasi, kecerdasan buatan, dan konektivitas. Fenomena ini telah menciptakan peluang dan tantangan baru yang belum pernah terjadi sebelumnya (Liliana et al., 2023).

Holmes et al (2023) menyatakan bahwa Generative Artificial Intelligence adalah cabang dari AI yang fokus pada pengembangan sistem komputer yang mampu menciptakan konten baru yang seolah-olah dibuat oleh manusia, seperti teks, gambar, musik, atau bahkan video. Generative AI telah menjadi salah satu bidang yang paling menarik dan berpotensi untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan. *Generative Artificial Intelligence* memiliki potensi untuk mengubah cara manusia berinteraksi dengan dunia dan menciptakan dampak yang signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan tinggi (Eke, 2023).

Generative Artificial Intelligence telah menemukan tempatnya dalam berbagai aspek pembelajaran, menciptakan perubahan mendasar dalam proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan di lingkungan akademik. Salah satu contoh yang signifikan adalah penggunaan *Generative* AI dalam pembuatan konten pendidikan yang lebih dinamis dan personal (Kasneci et al., 2023).

BINUS University sebagai salah satu institusi pendidikan yang memimpin dalam penerapan teknologi AI telah mengadakan Simposium Nasional untuk berbagi pengetahuan dengan industri dan pemerintah tentang pemanfaatan AI di berbagai sektor. Ini mencerminkan pentingnya kerjasama antara perguruan tinggi, industri, dan pemerintah dalam memahami tantangan dan peluang yang timbul seiring perkembangan dan penggunaan AI. Kemunculan AI juga menimbulkan tantangan tersendiri bagi institusi pendidikan, termasuk pengaruhnya terhadap pemikiran dosen, mahasiswa, dan kebijakan perguruan tinggi secara keseluruhan.

Tren penggunaan AI di kalangan mahasiswa menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi. Hal ini tercermin dalam peningkatan minat mahasiswa terhadap mata kuliah AI, penelitian ilmiah, dan proyek-proyek inovatif yang melibatkan AI dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Meskipun tantangan implementasi dan aksesibilitas teknologi AI masih ada, potensi yang ditawarkan oleh teknologi ini dalam dunia pendidikan telah memicu minat yang kuat di kalangan mahasiswa.

Data observasi awal penelitian dengan mengobservasi 308 mahasiswa Universitas Negeri Medan, data menunjukkan bahwa 62% (191 mahasiswa) mahasiswa di Universitas Negeri Medan telah menggunakan *Artificial Intelligence* dalam perkulihannya. Mahasiswa mulai mengintegrasikan teknologi AI dalam berbagai aspek perkuliahan mereka, seperti analisis data, pembelajaran mesin, dan pengembangan solusi cerdas untuk berbagai disiplin ilmu.

Penggunaan *Generative* AI memungkinkan guru untuk penciptaan konten pendidikan yang lebih kreatif dalam waktu yang singkat. Misalnya, pada pengajaran geografi di SMA, *Generative* AI dapat membantu menciptakan bahan ajar yang disesuaikan dengan tingkat keterampilan dan minat siswa, meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, dalam penilaian dan umpan balik, *Generative* AI dapat digunakan untuk mengautomatisasi proses penilaian tugas, membebaskan waktu dosen untuk berfokus pada interaksi dengan mahasiswa. Terlebih lagi, dengan perkembangan teknologi GAI dalam bidang pengenalan wicara dan bahasa alami, tutor virtual yang dapat berkomunikasi dengan mahasiswa semakin memungkinkan (Baidoo-Anu & Owusu Ansah, 2023).

Penggunaan AI juga dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dan mempersonalisasi pengalaman belajar untuk

setiap mahasiswa. Selain itu, *Generative* AI juga dapat digunakan untuk menghasilkan konten edukatif seperti teks, video, atau gambar, yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik, guru, profesional lainnya untuk membuat suatu media yang dapat membantu melengkapi proses pembelajaran (Manongga et al., 2022).

Apabla ditinjau dari Sumber daya manusia, kurikulum KKNI berperan agar Indonesia menerapkan perilaku dan norma yang berlaku, memiliki kemampuan dan ilmu, serta memiliki tanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar sesuai dengan level KKNI. Meskipun penggunaan Generative AI oleh mahasiswa menawarkan inovasi dalam menyusun tugas-tugas KKNI yang kompleks, aspek negatif perlu diperhatikan. Penggunaan teknologi ini mungkin menghasilkan dependensi yang berlebihan pada otomatisasi, mengurangi kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan analisis dan interpretasi secara mandiri.sehingga bertentangan dengan tujuan dari kurikulum KKNI.

Dalam konteks Manajemen Kebencanaan, keberhasilan mahasiswa dalam memahami kompleksitas penyelesaian penugasan KKNI dapat terpengaruh jika terlalu bergantung pada algoritma AI. Selain itu, ada potensi pengurangan interaksi antar-mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen, yang dapat membatasi pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama. Pemahaman yang mendalam tentang Manajemen Kebencanaan tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga melibatkan diskusi, pemikiran kritis, dan respon terhadap tanggapan langsung.

Dampak negatif yang mungkin timbul juga melibatkan ketidaksetaraan akses teknologi di antara mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat lunak atau perangkat keras tertentu dapat menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memanfaatkan Generative AI. Hal ini dapat meningkatkan kesenjangan antar-mahasiswa dan menantang prinsip inklusivitas dalam pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (AI) Dalam Penugasan KKNI Mata Kuliah Manajemen Kebencanaan Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan. Melalui pemahaman lebih mendalam terhadap tantangan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan bagi pengembangan strategi penggunaan teknologi yang lebih seimbang dan berkelanjutan dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa Pendidikan Geografi.

METODE PENELITIAN

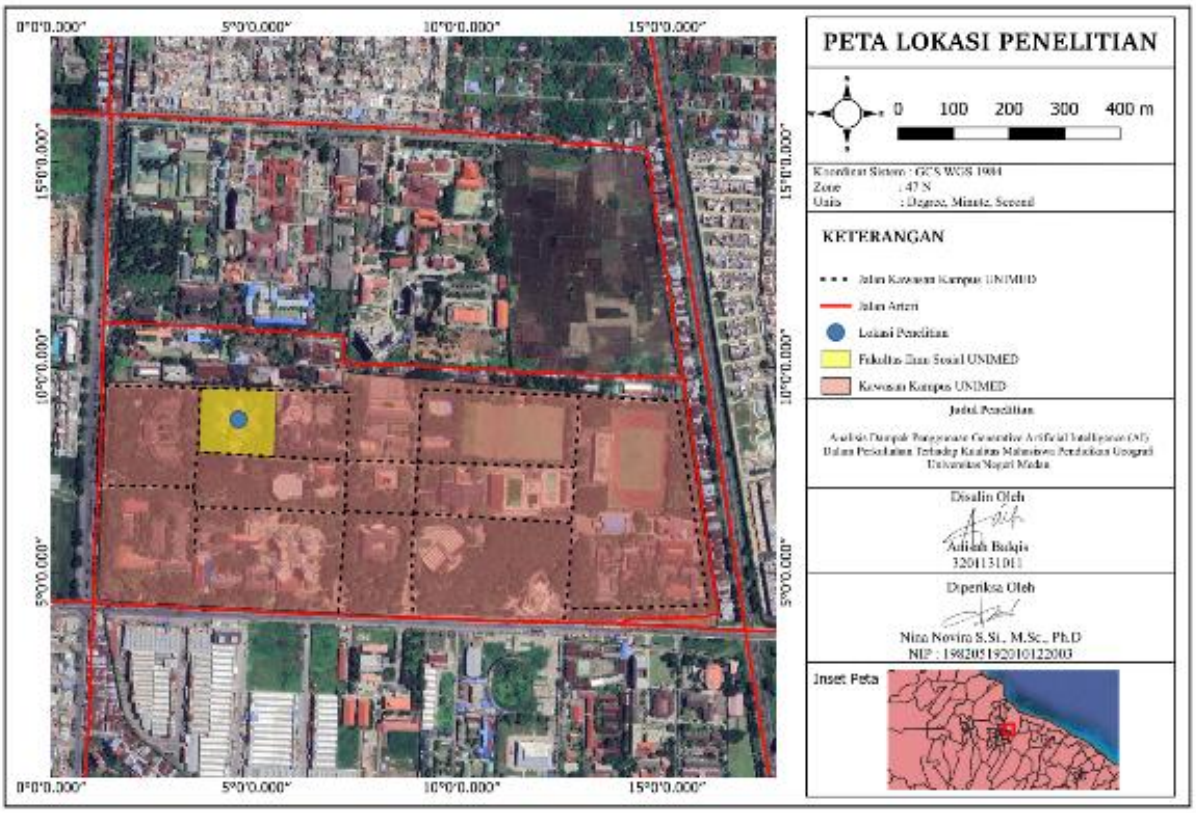
Penelitian dilakukan di Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Jalan William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221. Alasan peneliti memilih lokasi di Jurusan Pendidikan Geografi yaitu Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa, sehingga peneliti memilih mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan untuk mengetahui seberapa banyak penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (AI) oleh mahasiswa Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Medan dalam penugasan KKNI pada mata kuliah Manajemen Kebencanaan.

Populasi dalam penelitian ini adalah 79 mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Medan yang mengambil mata kuliah Manajemen Kebencanaan. Pemilihan mata kuliah Manajemen Kebencanaan dilakukan karena mata kuliah ini diambil oleh dominan mahasiswa semester 5,7 dan 9 yang sudah lebih menguasai bagaimana konsep penugasan KKNI dan interaksi dengan tugas KKNI lebih tinggi sehingga mereka lebih berpotensi menggunakan *Generative* AI.

Sampel dari penelitian ini merupakan 66 mahasiswa Pendidikan Geografi Stambuk 2021 yang mengambill ata kuliah Manajemen Kebencanaan dengan harapan ketercapaian pengisian kuisioner mencapai 80% dari total populasi dengan catatan anonimitas terjaga sehingga objektivitas dari jawaban bisa lebih terjamin karena informasi mengenai objek penelitian akan dirahasiakan.

Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.08 No.01 (2025)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/9656

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner dan observasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan pertama adalah kuisioner. Kuisioner dilakukan dengan menggunakan kuisioner online Google Form yang akan dibagikan kepada mahasiswa Pendidikan Geografi Stambuk 2021. Pemilihan penyebaran kuisioner secara online oleh peneliti untuk menjaga anonimitas dari informan. Kuisioner digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai jumlah mahasiswa yang menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dan penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam perkuliahan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengumpulkan tugas mahasiswa yang dikerjakan dengan menggunakan bantuan *Generative Artificial Intelligence* untuk dianalisis kualitas tugasnya dengan hasil tugas yang dikerjakan mahasiswa secara manual dengan informasi yang bersumber dari buku dan jurnal. Teknik analisis data dalam penelitian ini didasarkan menurut Miles dan Huberman dalam ada tiga tahapan alur kegiatan sebagai berikut (Dermawan, 2021) yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generative Artificial Intelligence (Generative AI) adalah cabang dari kecerdasan buatan (AI) yang fokus pada kemampuan sistem komputer untuk menghasilkan output baru, seperti teks, gambar, suara, atau bahkan video, tanpa adanya contoh atau petunjuk spesifik. Ini berbeda dengan pendekatan konvensional AI yang biasanya mengandalkan pembelajaran mesin berbasis pada pola dan data yang sudah ada (Huang & Siddarth, 2023). *Generative* AI memiliki potensi besar dalam memajukan keberlanjutan dan kreativitas dalam berbagai bidang. Namun, seiring dengan potensinya yang besar, juga muncul tanggung jawab untuk

memastikan penggunaannya yang etis dan aman (Lucchi, 2023).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang penerapan kurikulum nasional Indonesia bidang pendidikan tinggi, KKNI diharapkan dapat mengubah persepsi orang terhadap keterampilan yang sebelumnya hanya dihargai lewat ijazah, kini diakui secara nasional melalui kualifikasi yang dimiliki sebagai dasar pengakuan yang luas, baik secara formal maupun informal. Capaian pendidikan seseorang, apakah melalui jalur formal atau informal, dapat terlihat secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas juga tak terlepas dari tanggung jawab. Tugas perkuliahan di perguruan tinggi berbasis KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) yang memiliki enam tugas utama yaitu tugas rutin, CBR (*critical book report*), CJR *(critical jurnal review*), mini riset, rekayasa ide dan proyek. Setiap dosen memiliki tanggung jawab untuk mengenalkan tugas-tugas ini kepada mahasiswa sejak permulaan pertemuan kelas. Meskipun tak semua dosen menetapkan keenam tugas tersebut secara serentak, namun harus selesai dalam batas waktu yang telah disepakati. Seringkali, waktu pengumpulan tugas dari satu dosen dengan dosen lainnya bersamaan atau batas waktu pengumpulan tugasnya sama (Dasopang et al., 2022).

Hadirnya *Generative Artificial Intelligence* yang menawarkan beragam kemudahan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan penugasannya dengan mudah dan dalam waktu yang singkat berkaitan dengan ketaatan atau kepatuhan mahasiswa terhadap peraturan dalam mengerjakan tugas tersebut. Teori yang dicetuskan oleh Stanley Milgram (1963) menyatakan bahwa kepatuhan adalah suatu kondisi dimana seseorang taat terhadap perintah atau aturan yang telah ditetapkan. Berdasarkan penelitian kepada 56 mahasiswa pendidikan geografi yang mengambil mata kuliah Manajemen Kebencanaan Sebanyak 41 mahasiswa (73,2%) menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menyelesaikan penugasan mereka dapat dilihat pada gambar 4. Dari 41 mahasiswa yang menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menyelesaikan penugasan mereka 31 mahasiswa (75,6%) berpendapat bahwa *Generative Artificial Intelligence* dapat menyelesaikan segala tugas mahasiswa dengan mudah dan cepat. Selain kemudahan yang bisa di dapat mahasiswa penggunaan *Generative Artificial Intelligence* juga tidak memiliki kendala yang besar. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian yang dapat dilihat pada tabel 27.

Mahasiswa mendapatkan informasi mengenai *Generative Artificial Intelligence* yaitu melalui video informatif yang di dapatkan dari media sosial (TikTok, Instagram, Meta, dll) dan informasi yang di dapatkan dari teman. *Generative Artificial Intelligence* yang digunakan mahasiswa Pendidikan Geografi dalam menyelesaikan tugasnya diantaranya adalah ChatGPT yang digunakan untuk mendapatkan jawaban essay atau membuat jawaban dari semua persoalan sebanyak 29 mahasiswa (41%), Humata yang digunakan untuk meringkas jurnal, mendapatkan informasi di dalam jurnal dengan mudah (10%) atau sebanyak 7 mahasiswa, Quillbot digunakan untuk parafrase kalimat (21%) atau sebanyak 15 mahasiswa, Grammarly digunakan untuk menerjemahkan bahasa, mengecek kesalahan struktur kalimat (21%) atau sebanyak 15 mahasiswa, perplexity AI digunakan untuk menjawab pertanyaan mahasiswa (4%) atau sebanyak 3 mahasiswa, You.com digunakan untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan essay (1%) atau sebanyak 1 mahasiswa dan Prexity AI digunakan untuk menjawab pertanyaan dan mengerjaka essay (1%) atau sebanyak 1 mahasiswa.

Standar perangkat perkuliahan Kurikulum KKNI yang disusun harus menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dasar Keputusan 6 tugas KKNI adalah untuk memperdalam kajian setiap mata kuliah dari berbagai sumber literatur, dan pada pembiasaan 6 tugas KKNI ini akan menciptakan mahasiswa yang unggul dalam berpengetahuan, terampil, dan sikap (Usman, 2002). Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa

pendidikan geografi dalam menyelesaikan penugasannya akan berpengaruh terhadap aspek dalam standar perangkat perkuliahan kurikulum KKNI.

Mahasiswa Pendidikan Geografi menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menyelesaikan tugas rutin sebanyak 41 mahasiswa (73,21%), *Critical Book Report* (CBR) sebanyak 31 mahasiswa (55%),*Critical Journal Review* (CJR) sebanyak 26 mahasiswa (46%), Rekayasa Ide sebanyak 33 mahasiswa (59%), Mini Riset sebanyak 33 mahasiswa (59%), dan Projek sebanyak 28 mahasiswa (50%). Tingginya tingkat penggunaan *Generative Artificial Intelligence* di kalangan mahasiswa juga berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab mahasiswa terhadap tugasnya. Teori tanggung jawab yang dinyatakan oleh Hans Kelsen menyatakan bahwa tanggung jawab merupakan perilaku moral yang dimiliki oleh seseorang untuk melaksanakan kewajibannya terhadap tugas yang berkaitan dengan dirinya, orang lain, ataupun hal lainnya untuk dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah dibebankannya, dan setiap tindakannya merupakan hasil keputusan yang telah dipertimbangkan secara mendalam.

Pada mata kuliah Manajemen Kebencanaan mahasiswa akan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di setiap pertemuan. Proses diskusi kelompok yang dilakukan mahasiswa juga tidak luput dari penggunaan Generative Artificial Intelligence. Mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam diskusi kelompok sebesar 58,5% atau sebanyak 24 mahasiswa. Hasil yang diberikan oleh *Generative Artificial Intelligence* akan di diskusikan kembali oleh mahasiswa dan sebesar 41,5% atau sebanyak 17 mahasiswa menambahkan referensi lainnya seperti informasi yang bersumber dari buku dan jurnal untuk hasil tugas rutin mereka.

Proses presentasi yang dilakukan oleh mahasiswa juga melibatkan Generative Artificial Intelligence. Mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk mencari jawaban pada saat proses diskusi dengan teman yaitu sebanyak 24 mahasiswa (58,5%). Selain untuk menjawab pertanyaa presentasi, mahasiswa juga menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menjawab pertanyaan ulasan yang diberikan oleh dosen pada saat presentasi telah selesai. Namun, kuantitas mahasiswa yang menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menjawab pertanyaan dosen sebesar 17,1% atau hanya digunakan oleh 7 mahasiswa.

A. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam mengerjakan tugas rutin

Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam mengerjakan tugas rutin oleh mahasiswa belum dapat diselaraskan dengan tujuan dari Tugas Rutin sendiri. Kentuntasan atau daya serap terhadap perkuliahan yang dijalani oleh mahasiswa tidak terukur karna hasil tugas tidak dikerjakan berdasarkan pemahaman mahasiswa, melainkan hasil dari *Generative Artificial Intelligence* sehingga tujuan penugasan tugas rutin tidak terjalankan.

Dibuktikan lagi dengan penggunaan *Generative Artificial Intelligence* pada saat menjawab pertanyaan teman atau dosen pada saat presentasi. Hal ini tentunya bertentangan dengan tujuan dari tugas rutin yaitu untuk mengukur kemahiran dan keterampilan mahasiswa terkhusus *public speaking, critical thinking, dan problem solving.*

B. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam penyelesaian *Critical Book Report* (CBR)

Penugasan *Critical Book Report* bertujuan untuk melatih mahasiswa memberikan kritik yang membangun memlalui identifikasi kelebihan dan kekurangan dari buku manajemen kebencanaan. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa pendidikan geografi yang mengambil mata kuliah manajemen kebencanaan sebesar 55% atau sebanyak 31 mahasiswa. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam pengerjakan tugas *Critical Book Report* (CBR) oleh mahasiswa pendidikan geografi digunakan untuk membantu memberikan ulasan buku sebanyak 14 mahasiswa (34,1 %), meringkas buku sebanyak 11 mahasiswa (26,8%), membuat PPT sebanyak 2

mahasiswa (4,9%), membuat identitas buku sebanyak 3 mahasiswa (7,3%), tidak pernah menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan CBR sebanyak 10 mahasiswa (26,9%).

Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan tugas CBR tidak dapat memenuhi tujuan dari penugasan itu sendiri. CBR bertujuan membangun pemahaman mahasiswa dalam mengkritik suatu buku. Dengan penggunaan *Generative Artificial Intelligence* maka keahlian mahasiswa dalam menemukan kelebihan dan kekurangan dalam buku tidak terlaksana dengan baik. Mahasiswa juga kehilangan kesempatan untuk mendapatkan informasi baru yang ada di dalam buku.

C. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan *Critical Journal Review* (CJR)

Penugasan *Critical Journal Review* bertujuan untuk memenuhi salah satu bentuk penugasan KKNI, Critical Journal Review. Selain itu, penugasan ini juga bertujuan untuk menambah kemampuan mahasiswa dalam memahami inti dari jurnal, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis jurnal, dan Menguatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menganalisis jurnal yang berkaitan dengan manajemen kebencanaan (Ristekdikti, 2015).

Mahasiswa pendidikan geografi juga menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan tugas *Critical Journal Review* yaitu sebesar 46% atau sebanyak 26 mahasiswa. Peruntukan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas *Critical Journal Review* antara lain untuk meringkas jurnal sebanyak 10 mahasiswa (24,4%), mendapatkan informasi informasi identitas dan isi jurnal sebanyak 18 mahasiswa (43,9%), membandingkan 2 jurnal sebanyak 4 jurnal (9,8%), dan selebihnya sebanyak 15 mahasiswa (21,9%) tidak menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan tugas CJR.

Tujuan dari penugasan CJR tidak akan tercapai jika mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan penugasannya terutama dalam upaya mendapatkan keahlian mengkritisi jurnal, mendapatkan informasi dari dalam jurnal dan lain sebagainya.

D. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan Mini Riset (MR)

Mini riset adalah karya tulis ilmiah hasil karya mahasiswa sebagai tugas yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah. Tujuan dari mini riset ini adalah untuk mengetahui pemikiran ataupun ide dari mahsiswa terhadap suatu pokok permasalahan tertentu. Hasil dari penelitian ini sebesar 59% atau sebanyak 33 mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menyelesaikan mini riset.

Generative Artificial Intelligence digunakan mahasiswa dalam pengerjaan mini riset manajemen kebencanaan adalah untuk mencari permasalahan umum atau ide sebanyak 17 mahasiswa (41,5%), membuat latar belakang sebanyak 4 mahasiswa (9,8%), mendapatkan teori sebanyak 19 mahasiswa (46,3%), membuat kesimpulan sebanyak 6 mahasiswa (14,6%), parafrase kalimat sebanyak 1 mahasiswa (2,4%) dan tidak menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam mengerjakan mini riset sebanyak 8 mahasiswa (19,2%).

Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan mini riset tidak membantu mahasiswa dalam melatih menciptakan suatu inovasi baru. Hasil yang instan dan cepat tentunya menghambat bangkitnya perkembangan mahsiswa dalam menciptakan suatu karya tulis ilmiah. Sehingga tujuan dari penugasan mini riset tidak terjalankan dengan maksimal.

E. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan Rekayasa Ide (RI)

Penugasan Rekayasa Ide dalam Kurikulum KKNI bertujuan untuk melatih mahasiswa agar dapat mengembangkan kemampuan dalam merancang, menciptakan, dan mengaplikasikan ide-ide kreatif serta inovatif dalam berbagai bidang studi yang relevan dengan

program pendidikan mereka (Ristekdikti, 2015). Ini juga bertujuan untuk memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan solusi yang inovatif terhadap permasalahan yang kompleks dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata (Saragih et al., 2018).

Generative Artificial Intelligence digunakan mahasiswa dalam pengerjaan rekayasa ide manajemen kebencanaan adalah menciptakan inovasi ide sebanyak 12 mahasiswa (29,3%), membuat pejabaran ide sebanyak 11 mahasiswa (26,8%), menciptakan solusi masalah sebanyak 15 mahasiswa (36,6%), membuat pendahuluan sebanyak 2 mahasiswa (4,9%), membuat kesimpulan sebanyak 4 mahasiswa (9,8%), parafrase kalimat sebanyak 1 mahasiswa (2,4%) dan tidak menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk mengerjakan Rekayasa ide sebanyak 8 mahasiswa (19,2%).

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan *Generative Artificial Intelligence* menghambat tercapainya tujuan dari penugasan rekayasa ide. Mahasiswa menjadi kurag terlatih untuk mengembangkan kemampuan merancang, mengaplikasikan ide kreatif yang mahasiswa punya. Selain itu, jika mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dalam menemukan suatu inovasi ide maka kemampuan mahasisswa dalam menciptakan suatu solusi yang kompleks akan menurun atau terganggu.

F. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan Projek

Penugasan Projek dalam Kurikulum KKNI bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh selama perkuliahan ke dalam situasi dunia nyata. Ini juga bertujuan untuk melatih keterampilan kolaborasi, manajemen waktu, pemecahan masalah, dan presentasi, serta memungkinkan mahasiswa untuk mengintegrasikan berbagai konsep dan teori yang mereka pelajari dalam sebuah proyek yang konkret (Ristekdikti, 2015). Pada mata kuliah manajemen kebencanaan tugas projek berkaitan dengan penerbitan jurnal dan pembuatan peta kerawanan bencana.

Generative Artificial Intelligence digunakan mahasiswa dalam pengerjaan projek manajemen kebencanaan adalah membuat pendahuluan jurnal sebanyak 12 mahasiswa (29,3%), membuat bagian metode jurnal sebanyak 3 mahasiswa (7,3%), membuat bagian hasil jurnal sebanyak 1 mahasiswa (2,4%), membuat kesimpulan jurnal sebanyak 7 mahasiswa (17,1%), melakukan parafrase kalimat sebanyak 18 mahasiswa (43,9%). Selain pembuatan jurnal, mahasiswa pendidikan geografi juga menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk membuat poster sebanyak 7 mahasiswa (17,1%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Generative Artificial Intelligence* tidak berpengaruh terhadap proses penerbitan jurnal menjadi lebih cepat. Hal ini dapat dilihat pada tabel 31 sebesar 73,2% atau sebanyak 30 mahasiswa beranggapan bahwa penggunaan *Generative Artificial Intelligence* tidak mempengaruhi waktu proses penerbitan jurnal.

Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa ketika menyelesaikan projek akan berpengaruh kepada tujuan utama dari tugas ini seperti manajemen waktu, pemecahan masalah, kolaborasi dan integrasi konsep dan teori yang telah dipelajari. Sehingga tujua penugasan tidak akan terpenuhi ketika mahasiswa mendapatkan hasil instan dari algoritma *Generative Artificial Intelligence.*

SIMPULAN

Tingkat penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa pendidikan Geografi dalam penyelesaian enam tugas mata kuliah manajemen kebencanaan yaitu sebesar 73,2%. Mahasiswa Pendidikan Geografi menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk menyelesaikan tugas rutin sebanyak 41 mahasiswa (73,21%), *Critical Book Report* (CBR) sebanyak 31 mahasiswa (55%),*Critical Journal Review* (CJR) sebanyak 26 mahasiswa (46%), Rekayasa Ide sebanyak 33 mahasiswa (59%), Mini Riset sebanyak 33 mahasiswa (59%), dan Projek sebanyak 28 mahasiswa (50%).

Mahasiswa menggunakan *Generative Artificial Intelligence* dikarenakan penggunaan

yang mudah serta hasil yang diberikan oleh *Generative Artificial Intelligence* sesuai dengan perintah yang mereka berikan. Mahasiswa juga melakukan parafrase dari hasil yang diberikan oleh *Generative Artificial Intelligence* juga menambahkan informasi yang bersumber dari buku ataupun jurnal pada saat menyelesaikan enam tugas mata kuliah manajemen kebencanaan.

Standar perangkat perkuliahan kurikulum KKNI harus mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa selain menghilangkan kesempatan mahasiswa dalam menambah kesempatan mahasiswa dalam menambah pengetahuan dan keterampilan baru. Hal ini juga mengurangi etika akademik mahasiswa dengan mengabaikan tujuan dari penugasan KKNI yang notabennya untuk menambah kualifikasi diri sebagai standar pengakuan yang lebih luas baik secara formal maupun informal.

REKOMENDASI

Sekiranya mahasiswa lebih memperhatikan setiap penggunaan *Generative Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan enam tugas mata kuliah manajemen kebencanaan maupun tugas pada mata kuliah lainnya. pengalaman yang didapatkan dengan menggunakan *Generative Artificial Intelligence* akan berbeda dengan pengalaman siswa mengerjakan tugasnya secara manual melalui buku dan jurnal dalam kontribusi meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Perlunya peningkatan kedisiplinan dan tanggung jawab mahasiswa berkaitan dengan tanggung jawab mengerjakan tugas perkuliahan terutama dalam penyelesaian ujian untuk tidak menggunakan *Generative Artificial Intelligence*.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. In Antasari Publisher.

Aydın, Ö., & Karaarslan, E. (2023). Is ChatGPT Leading Generative AI? What is Beyond Expectations? *SSRN Electronic Journal*, 0–2. https://doi.org/10.2139/ssrn.4341500

Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the Era of *Generative Artificial Intelligence* (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. *SSRN Electronic Journal*, 1–22. https://doi.org/10.2139/ssrn.4337484

Cholissodin, I., & Soebroto, A. A. (2021). *AI , MACHINE LEARNING & DEEP LEARNING (Teori & Implementasi)* (I, Issue July 2019).

Dasopang, W. A., Hascan, M. A., Ayu, D., & Pratiwi, R. (2022). Problematika Mahasiswa Terhadap Tugas Perkuliahan Berbasis Kurikulum KKNI (Studi Kasus Prodi Pai Uin Sumatera Utara). *RISALAH: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *8*(1), 20–32. https://doi.org/10.31943/jurnal

Dermawan, D. (2021). *Dinamika Riset Kualitatis. Diskusi Praktis dan Contoh Penerapanya*. PT Remaja Rosdakarya.

Eke, D. O. (2023). ChatGPT and the rise of generative AI: Threat to academic integrity? *Journal of Responsible Technology*, *13*(February), 100060. https://doi.org/10.1016/j.jrt.2023.100060

Holmes, W., Bialik, M., Fadel, C., Can, A., & More, O. (2023). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION*. https://doi.org/10.58863/20.500.12424/4276068

Huang, S., & Siddarth, D. (2023). *Generative AI and the Digital Commons*. 1–18. http://arxiv.org/abs/2303.11074

Irfan, M., Murray, L., & Ali, S. (2023). Insights into Student Perceptions : Investigating Artificial Intelligence (AI) Tool Usability in Irish Higher Education at the University of Limerick University of Limerick. *Global Digital Print Media Review*, *VI*. https://doi.org/10.31703/gdpmr.2023(VI-II).05

Jamaaluddin, & Sulistyowati, I. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)* (T. Multazam & M. D. K. Wardana (eds.); I). UMSIDA Press.

Kaplan-rakowski, R., Hartwick, P., Papin, K., & Université, L. (2023). Generative AI and Teachers ' Perspectives on Its Implementation in Education. *Journal of Interactive Learning Research*, *34*, 313–338.

Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., … Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, *103*(March). https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

Kelly, A., Sullivan, M., & Strampel, K. (2023). Generative artificial intelligence : University student awareness , experience , and confidence in use across disciplines. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, *20*(6).

Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Warsuta, B., Teknik, J., Jakarta, P. N., Pertanian, F., & Brawijaya, U. (2023). Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif dalam Aktivitas Akademik di Politeknik Negeri Jakarta. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, *2*(1), 523–533.

Longoni, C., Fradkin, A., Cian, L., & Pennycook, G. (2022). News from *Generative Artificial Intelligence* Is Believed Less. *ACM International Conference Proceeding Series*, 97–106. https://doi.org/10.1145/3531146.3533077

Lucchi, N. (2023). ChatGPT: A Case Study on Copyright Challenges for *Generative Artificial Intelligence* Systems. *European Journal of Risk Regulation*, 1–23. https://doi.org/10.1017/err.2023.59

Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, *3*(2), 41–55. https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792

Pabubung, M. R. (2023). Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *6*(1), 66–74. https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.49293

Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, *5*(2), 506–513. https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616

Presiden RI. (2012). *PP NO 8 th 2012 ttg KKNI*. *1*, 1–5.

Ristekdikti. (2015). Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia. *Direktorat Jendral Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti*, *Dokumen 00*, 1–9.

Sandu Siyoto, A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

Saragih, F. H., Pulungan, A. H., & Ronita Dewi, N. (2018). Pengembangan Perangkat Penilaian Berbasis Kkni Terhadap Pengajaran Speaking Di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Medan. *Bahas*, *28*(3). https://doi.org/10.24114/bhs.v28i3.10074

Solikhah, I. (2015). Kkni Dalam Kurikulum Berbasis Learning Outcomes. *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, *12*(1), 1–22. https://doi.org/10.30957/lingua.v12i1.68

Subiyantoro, H., Hartono, R., Fitriati, S. W., & Faridi, A. (2023). Dampak Kecerdasan Buatan (AI) terhadap Pengajaran Bahasa Inggris di Perguruan tinggi : Tantangan dan Peluang. *Prsoiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 346–349.

Tuomi, & Ilkka. (2018). *The Impact of Artificial Intelligence on Learning , Teaching , and Education* (Cabrera, MarcelinoVuorikari, Riina;Punie, & Yves (eds.); I). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/12297

Usman, k. (2002). *Pengembangan Modul Berbasis KKNI Mata Kuliah Dasar-Dasar Pendidikan Olahraga Program Studi PGSD Universitas Negeri Medan* (i)