

Efektivitas *Field Trip* Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Mencegah *Academic Dishonesty* Mahasiswa Kesehatan Era AI Di STIKARA Sintang

Argitya Righo¹, Hearty Efifania Ose Payon²

^{1,2}STIKes Kapuas Raya Sintang

Corresponding Author: Argitya Righo, E-Mail: master.argitya99@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan kesehatan meningkatkan risiko *Academic Dishonesty* serta menurunkan keaktifan mahasiswa akibat pembelajaran yang cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran inovatif berbasis pengalaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode *field trip* berbasis digital dalam meningkatkan keaktifan dan menurunkan *Academic Dishonesty* mahasiswa kesehatan di STIKARA Sintang. Penelitian menggunakan desain quasi-experimental dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest* terhadap 63 responden. Instrumen meliputi angket keaktifan (4 indikator) dan *Academic Dishonesty* (5 indikator). Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan keaktifan mahasiswa dari mean 6,59 (kategori sedang) menjadi 9,67–9,78 (kategori tinggi) pada seluruh indikator. Sementara itu, *Academic Dishonesty* mengalami penurunan dari mean 6,65 (sedang) menjadi 3,81–3,92 (rendah), serta peningkatan kejujuran dan orisinalitas hingga mean 9,60–9,65 (tinggi). Uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($\alpha < 0,05$), dengan *positive ranks* keaktifan 63 dan *Academic Dishonesty* 57, menandakan perubahan signifikan. Kesimpulannya, metode *field trip* berbasis digital efektif meningkatkan keaktifan, literasi AI, serta integritas akademik mahasiswa. Metode ini direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran kontekstual di era AI.

Kata kunci: *Field Trip* Digital, Keaktifan Mahasiswa, *Academic Dishonesty*, Pendidikan Kesehatan, Era AI

ABSTRAK

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) in health education has increased the risk of academic dishonesty and reduced student engagement due to passive learning approaches. Therefore, innovative experiential learning methods are needed. This study aims to analyze the effectiveness of a digital-based field trip method in improving student engagement and reducing academic dishonesty among health students at STIKARA Sintang. This study employed a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest approach with 63 respondents. Instruments included student engagement questionnaires (4 indicators) and academic dishonesty questionnaires (5 indicators). Data were analyzed using the Wilcoxon test. The results showed a significant increase in student engagement from a mean of 6.59 (moderate) to 9.67–9.78 (high) across all indicators. Academic dishonesty decreased from a mean of 6.65 (moderate) to 3.81–3.92 (low), while honesty and task originality increased to 9.60–9.65 (high). The Wilcoxon test indicated $p = 0.000$ ($\alpha < 0.05$), with 63 positive ranks for engagement and 57 for academic dishonesty, confirming significant changes. In conclusion, the digital-based field trip method is effective in enhancing student engagement, AI literacy, and academic integrity. This method is recommended as a contextual learning innovation in the AI era.

Keywords: Digital Field Trip, Student Engagement, Academic Dishonesty, Health Education, AI Era

© The Author(s). 2026 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Teknologi, khususnya AI, telah mengubah pendidikan, termasuk pendidikan kesehatan. Mahasiswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, adaptif, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif karena AI digunakan dalam sistem pendukung keputusan, telemedicine, dan analisis data pasien (Secinaro, 2021; Muchlis, 2025; As Sahrah, 2024). Kondisi ini membutuhkan metode pembelajaran baru yang dapat

meningkatkan partisipasi siswa. Namun, pengalaman belajar nyata dapat berkurang jika teknologi berbasis AI menjadi dominan. Oleh karena itu, metode field trip berbasis digital muncul sebagai alternatif yang memberikan pengalaman langsung yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi saat ini. Untuk mendukung proses observasi dan analisis secara sistematis, metode ini menggabungkan kunjungan lapangan dengan teknologi digital. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna karenanya. Ini penting untuk mendukung kemampuan siswa di era AI.

Metode field trip berbasis digital adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi pengumpulan data, dokumentasi mobile, dan pelaporan digital untuk menggabungkan kegiatan lapangan (Gangel, 2003). Metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan memperkuat integritas akademik dengan memberikan pengalaman belajar yang benar. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, siswa terlibat langsung dalam proses observasi, analisis, dan pelaporan. Namun, tantangan akademik, seperti plagiarisme dan penggunaan AI yang tidak etis, muncul di era AI (Sozon, 2024; Suryawijaya, 2025). Ketika siswa memiliki akses ke teknologi, mereka lebih cenderung menyelesaikan tugas secara instan tanpa memikirkannya terlalu lama. Kondisi ini dapat merusak integritas akademik dan kualitas pembelajaran. Selain itu, fenomena ini ditandai dengan siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada konteks lokal, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kapuas Raya (STIKARA) sebagai salah satu institusi pendidikan kesehatan Swasta di Kalimantan Barat yang berada di Sintang telah menerapkan ujian berbasis CBT bagi mahasiswa keperawatan dan kesehatan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi internal tahun 2024, ditemukan bahwa sebagian mahasiswa masih belum sepenuhnya memahami tata tertib *digital examination*, termasuk larangan penggunaan perangkat tidak sah dan aplikasi berbasis AI, sehingga menimbulkan beberapa kasus pelanggaran kecil dalam pelaksanaan ujian CBT. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan berdampak pada menurunnya integritas akademik mahasiswa dan berpotensi mengganggu reputasi institusi di masa mendatang.

Keaktifan siswa sangat penting dalam pendidikan kesehatan karena pembelajaran tidak hanya bersifat teoretis tetapi membutuhkan pengalaman (Wulandari, 2025). Namun, kondisi empiris menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, atau berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang kritis (Audina, 2021). Diskusi, pemecahan masalah, kerja sama tim, dan penyampaian ide adalah beberapa contoh aktifitas mahasiswa. Metode field trip digital, yang sesuai dengan teori pembelajaran *experiential*, dapat menjadi solusi (Jose, 2017; Suherdi, 2023; Ariansyah, 2018). Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung di lapangan. Menurut Aldani (2025), penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, metode ini dapat mencegah kecurangan akademik karena menuntut data observasi harus asli (Yaqin, 2022).

Namun, masih ada kesenjangan penelitian dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya sebagian besar berkonsentrasi pada pembelajaran berbasis teknologi atau kelas. Di sisi lain, field trip digital dalam konteks era kecerdasan buatan masih terbatas, khususnya dalam pendidikan kesehatan. Selain itu, belum ada penelitian yang memeriksa seberapa efektif metode ini dalam mencegah pelanggaran akademik dan meningkatkan partisipasi. Selain itu, penelitian empiris yang menggunakan pendekatan pretest-posttest belum banyak dilakukan, terutama di lingkungan lokal seperti STIKARA Sintang. Menurut kondisi empiris, hanya sekitar 60% siswa yang terlibat dalam diskusi, yang masih di bawah standar $\geq 80\%$ (Tada, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kebutuhan pembelajaran kontemporer dan kebutuhan yang ada dalam praktik kerja.

Menurut uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode field trip berbasis digital dalam meningkatkan keaktifan siswa dan menurunkan ketidakjujuran akademik pada siswa kesehatan di era AI. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan empiris dengan menggunakan desain pre-test-post-test. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, responsif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi. Hasilnya diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan kesehatan. Oleh karena itu, diharapkan lulusan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja di era AI. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya menggabungkan teknologi dengan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bahwa penelitian ini dilakukan secara menyeluruh dan sistematis.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode eksperimen semu, atau kuasi-eksperimen, digunakan dalam desain satu grup pretest-posttest. Tujuan desain ini adalah untuk mengukur perubahan keaktifan siswa dan tingkat ketidakjujuran akademik sebelum dan sesudah perlakuan field trip digital. Penelitian ini dilakukan di STIKARA Sintang selama semester genap Tahun Akademik 2026, dan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Tempat penelitian termasuk lingkungan kampus dan kegiatan lapangan yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman dengan teknologi digital, seperti Manggala Agni, BPBD, dan PDAM Sintang. Berdasarkan rujukan, kategori penilaian menggunakan rentang skor rendah, sedang, dan tinggi (Liu, 2020; Colledani, 2024).

Mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat STIKARA Sintang yang mengikuti mata kuliah yang berkaitan dengan kegiatan field trip digital adalah subjek penelitian ini. Berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sampel penelitian terdiri dari 63 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Mahasiswa yang memenuhi kriteria inklusi harus hadir pada pretest dan posttest, bersedia menjadi responden, dan mengikuti seluruh kegiatan. Mahasiswa yang memenuhi kriteria eksklusi harus tidak mengikuti seluruh proses, mengundurkan diri, atau mengisi data secara tidak lengkap. Tujuan

pemilihan sampel ini adalah untuk memastikan bahwa responden memenuhi persyaratan penelitian dan dapat memberikan data yang akurat.

Penelitian menggunakan sejumlah alat ukur yang telah disesuaikan dengan variabel penelitian. Digunakan untuk mengukur partisipasi siswa dalam penyampaian ide, kerja sama tim, pemecahan masalah, dan merangkum diskusi, angket keaktifan siswa digunakan (Purba, 2025). Angket Academic Dishonesty adalah modifikasi dari Angket McCabe, Trevino, dan Butterfield yang mencakup metrik seperti orisinalitas, kejujuran, plagiarisme, penggunaan AI tanpa pemahaman, dan menyalin tugas (Nugroho, 2026). Selain itu, lembar observasi digunakan untuk melacak perilaku siswa selama pembelajaran dan untuk menyimpan data pendukung seperti catatan kegiatan dan foto dan video. Sebelum digunakan, setiap alat akan diuji untuk validitas dan keandalan.

Pretest, perlakuan, dan posttest adalah tiga tahapan utama dalam proses pengumpulan data. Pengujian awal terhadap keaktifan akademik dan ketidakjujuran akademik dilakukan pada tahap pretest (O1). Selanjutnya, perlakuan (X) diberikan, yang mencakup penggunaan teknik field trip berbasis digital yang melibatkan kegiatan observasi lapangan yang dibantu oleh teknologi digital. Setelah perlakuan, posttest (O2) dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan. Dengan desain ini, para peneliti dapat secara sistematis dan terukur membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji statistik inferensial untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Data tidak berdistribusi normal sehingga Uji data menggunakan Uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk memastikan bahwa data tidak memiliki distribusi normal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif field trip berbasis digital dalam meningkatkan keaktifan siswa dan menurunkan tingkat academic dishonesty. Hasil analisis diharapkan memberikan bukti empiris tentang efek metode pembelajaran tersebut pada pendidikan kesehatan di era kecerdasan buatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian melibatkan 63 mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat sebagai responden yang memenuhi kriteria inklusi. Secara umum, karakteristik responden menunjukkan mahasiswa aktif yang mengikuti pembelajaran berbasis *field trip* digital. Analisis statistik deskriptif pada tahap awal (pretest) menunjukkan bahwa tingkat keaktifan mahasiswa berada pada kategori sedang dengan mean 6,59, sedangkan *Academic Dishonesty* berada pada kategori sedang dengan mean 6,65. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum intervensi, mahasiswa masih cenderung pasif, kurang percaya diri, serta memiliki kecenderungan melakukan kecurangan akademik. Setelah intervensi, terjadi peningkatan keaktifan ke kategori tinggi pada seluruh indikator, seperti pemecahan masalah (mean 9,67), kerja sama tim (9,78), penyampaian ide (9,75), dan rangkuman diskusi (9,60). Sementara itu, *Academic Dishonesty*

mengalami penurunan signifikan, seperti plagiarisme menjadi rendah (3,81), menyalin tugas (3,92), serta peningkatan kejujuran (9,65) dan orisinalitas (9,60).

Uji kualitas data dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan, sehingga data yang diperoleh dinyatakan layak untuk dianalisis. Uji prasyarat analisis menentukan penggunaan uji non-parametrik Wilcoxon karena distribusi data tidak normal. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $P = 0,000$ ($\alpha < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Pada variabel keaktifan, tidak ditemukan *negative ranks* (0) dan seluruh responden mengalami peningkatan (*positive ranks* = 63), sedangkan pada *Academic Dishonesty* terdapat *negative ranks* sebesar 5, *positive ranks* 57, dan *ties* 1. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh yang kuat dan konsisten terhadap peningkatan keaktifan dan penurunan perilaku kecurangan akademik.

Interpretasi hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *field trip* berbasis digital efektif meningkatkan keaktifan mahasiswa karena memberikan pengalaman belajar langsung yang kontekstual. Mahasiswa menjadi lebih aktif secara kognitif, afektif, dan sosial, serta mampu mengaitkan teori dengan praktik lapangan. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang menyatakan bahwa pengalaman langsung merupakan sumber belajar yang efektif (Sumariyanti, 2025). Selain itu, integrasi teknologi digital dalam kegiatan lapangan memperkuat proses analisis dan refleksi berbasis data (Dawam, 2025). Penurunan *Academic Dishonesty* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu membentuk integritas akademik melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam proses belajar. Mahasiswa tidak hanya menggunakan AI secara instan, tetapi lebih kritis dan bertanggung jawab dalam penggunaannya (Maleni, 2025).

Hasil penelitian ini sekaligus menjawab rumusan masalah bahwa metode *field trip* berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan menurunkan *Academic Dishonesty* mahasiswa kesehatan di era AI. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *field trip* meningkatkan kerja sama dan keterlibatan belajar (Narsan, 2021), serta keaktifan berkontribusi terhadap penurunan kecurangan akademik (Fitriana, 2024). Namun, penelitian ini memiliki keunggulan karena mengkaji kedua variabel secara simultan dalam konteks pendidikan kesehatan dan era AI, yang masih jarang diteliti. Selain itu, peningkatan kemampuan komunikasi dan argumentasi mahasiswa mendukung temuan penelitian lain terkait pembelajaran berbasis pengalaman (Nugraheni, 2021; Erick, 2024). Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian sebelumnya dengan pendekatan yang lebih komprehensif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas, durasi intervensi yang relatif singkat, serta penggunaan instrumen *self-report* yang berpotensi menimbulkan bias subjektivitas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain longitudinal, sampel lebih besar, serta metode pengukuran yang lebih variatif. Implikasi penelitian ini secara praktis adalah perlunya integrasi metode *field trip* berbasis digital dalam kurikulum untuk meningkatkan keaktifan dan integritas akademik mahasiswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman di era AI. Tanpa intervensi yang tepat, penggunaan AI berpotensi

menurunkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan ketergantungan mahasiswa (Ramadhan M. A., 2025). Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi inovatif dalam membentuk lulusan yang kompeten, jujur, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Studi ini menemukan bahwa menggunakan metode field trip digital efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa kesehatan serta menurunkan ketidakjujuran akademik di era AI. Keaktifan siswa meningkat secara signifikan pada semua indikator, dari kategori sedang hingga kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dapat mengoptimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebaliknya, plagiarisme dan plagiarisme tugas telah berkurang, dan karya siswa lebih asli dan jujur. Jika siswa mampu memahami, memvalidasi, dan mengolah data secara kritis, penggunaan AI akan menjadi lebih bijak. Metode ini terbukti memberikan pengaruh yang kuat dan konsisten. Hasil uji Wilcoxon ($P = 0,000$; $\alpha < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Secara keseluruhan, metode field trip berbasis digital tidak hanya meningkatkan aktifitas belajar tetapi meningkatkan integritas akademik siswa. Institusi pendidikan harus memasukkan metode field trip berbasis digital kedalam kurikulum mereka, terutama yang berkaitan dengan pendidikan kesehatan, untuk meningkatkan keduanya. Pembelajaran yang inovatif dan kontekstual yang menggabungkan pengalaman lapangan dan teknologi sangat penting bagi guru. Mereka harus mengajarkan siswa cara menggunakan AI dengan cara yang etis. Mahasiswa diharapkan mendapatkan manfaat dari pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, menjadi lebih mandiri, dan menjadi jujur dalam akademik mereka. Sementara itu, sampel yang lebih besar, desain yang lebih panjang, dan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan literasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran disarankan agar peneliti dapat menghentikan ketidakjujuran akademis yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldani, T. S. (2025). Analisis Peran Field Trip dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran di Bidang Sejarah Islam. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 599-608. doi:10.56832/edu.v5i1.863
- Ariansyah. (2018). Penerapan Beberapa Keterampilan Abad 21 Melalui Metode Kuliah Lapangan (Field Trip) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Taksonomi Tumbuhan Tingkat Rendah. *ORYZA (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(1), 1-9. Retrieved from <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/OZ/article/view/11>
- Arifin, I. (2021). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Informasi dan Integritas Mahasiswa Terhadap Perilaku Kecurangan Akademik Mahasiswa Akuntansi Sebagai Calon Akuntan. *Jurnal Riset*

- As Sahrah, I. e. (2024). Peran Teknologi AI dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Tarbiyah dan Ilmu Keguruan LAIM Sinjai*, 3, 26-31. doi:10.47435/sentikjar.v3io.3134
- Astawa, I. P. (2024). Memanfaatkan AI/ML untuk Mengoptimalkan Pengambilan Keputusan di Era Ekonomi Digital. *Jurnal Riset Sistem Informasi*, 3(1), 1-10. doi:10.32795/resi.v3i1.6079
- Audina, M. (2021, Desember 7). *Pembelajaran Kontekstual: Dibatasi Hasil Belajar Yang Optimal*. Retrieved from OSF: https://osf.io/preprints/osf/u2tbq_v1
- Colledani, e. a. (2024). Investigating the Functioning of Rating Scales With Rasch Models. *American Psychiatric Association, Society For Clinical Psychology*, 32(3), 1-10. doi:10.1177/10731911241245792
- Dawam, A. &. (2025). Mengintegrasikan Teknologi Digital dan Artificial Intelligence (AI) Untuk Pengalaman Belajar Mahasiswa Yang Lebih Baik. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2(1), 235-252. doi:10.64277/semnas.v2i1.170
- Erick, B. e. (2024). Optimalisasi Praktek Pengalaman Lapangan Mahasiswa STAIN Meulaboh di Pengadilan Negeri Meulaboh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 33-41. doi:10.71153/zona.v1i1.33
- Fitriana, D. (2024). Peran Keaktifan Mahasiswa Dalam Tutorial Tatap Muka Terhadap Pencapaian Akademik Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 36-44. doi:10.62238/jupsi.v2i1.142
- Gangel, K. O. (2003). *24 Ways to Improve Your Teaching*. Eugene, Oregon: Wipf & Stock Publishers.
- Hulu, F. e. (2022). Peningkatkan Motivasi Dan Wawasan Siswa Melalui Observasi Fieldtrip. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 769-776. doi:10.31849/dinamisia.v6i3.10313
- Iswandi, I. &. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35-44. doi:10.31538/cjotl.v1i1.60
- Jose, S. e. (2017). Experiential learning theory: the importance of outdoor classrooms in environmental education. *International Journal of Science Education*, 7(3), 269-284. doi:10.1080/21548455.2016.1272144
- Listy, V. &. (2025). Revolusi Sistem Informasi Manajemen di Era AI dan Big Data Mengubah Cara Bisnis Bekerja. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 5(1), 27-36. doi:10.31294/simpatik.v5i1.7621
- Liu, R. &. (2020). A general diagnostic classification model for rating scales. *Behavior Research Methods*, 52, 422-439. doi:10.3758/s13428-019-01239-9
- Maleni, L. e. (2025). Mempersiapkan Siswa Untuk Masa Depan: Literasi AI Sebagai Keterampilan Abad 21. *RIGGS*, 4(2), 6375–6379. doi:10.31004/riggs.v4i2.1587
- Mayasari, A. e. (2022). Implementasi Model PBL Dalam meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175. doi:10.57171/jt.v3i2.335
- Muchlis, M. (2025). Penggunaan Artificial Intellegence (AI) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Manfaat dan Tantangan. *Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 23(1), 100-109.

- Nabila, P. e. (2025). Penerapan Literasi Digital dalam Penggunaan Artificial Intelligence untuk Kebutuhan Akademik. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 242–253. doi:10.54065/jld.5.3.2025.834
- Narsan, V. O. (2021). Penerapan Metode Field Trip Berbasis Cooperative Learning terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa. *Al Jahiz: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 172-183. Retrieved from <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/download/4262/2496>
- Nashir, M. &. (2025). Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital (Sebuah Kajian Pustaka). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 66-77. doi:10.21927/literasi.2024
- Nugraheni, B. I. (2021). Analisis Pelaksanaan Mata Kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Secara Daring Berdasarkan Experiential Learning Theory. *Jurnal Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 173-192. doi:10.21831/hum.v21i2.38224
- Nugroho, A. (2026). *Kritik Sastra : Kontekstual Berspektif Lokal*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Primartadi, A. e. (2022). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Metode Project Based Learning. *Jurnal Taman Vokasi*, 10(2), 173-179. doi:10.30738/jtv.v10i2.13470
- Purba, R. &. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Muatan PPKn Lambang Sila Pancasila Kelas 1 SDN 064974 Kec. Medan Tembung. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama dan Kebudayaan*, 11(2), 317-328. doi:10.55148/inovatif.v11i2.1185
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369. doi:10.37329/cetta.v4i3.1352
- Ramadhan, M. A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Kecerdasan Buatan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Research and Education Studies*, 5(2), 241-249. doi:10.56832/mudabbir.v5i2.1111
- Secinaro, S. e. (2021). The role of artificial intelligence in healthcare: a structured literature review. *BMC Medical Informatics Decision Making*, 21(125), 1-23. doi:10.1186/s12911-021-01488-9
- Sofia, E. e. (2026). Penguatan Nilai Kejujuran dan Akuntabilitas melalui Kuliah Pakar bagi Civitas Akademika Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Palembang, Sumatera Selatan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 6(1), 513–520. doi:10.54082/jamsi.2413
- Sozon, M. e. (2024). Cheating and plagiarism in higher education institutions (HEIs): A literature review. *F1000Research*, 13(788), 1-34. doi:10.12688/f1000research.147140.2
- Suherdi, D. e. (2023). *Implementasi Tools Robotik Wedo 1.0 Education Berbasis Steam Melalui Kegiatan Education Fieldtrip Dalam Peningkatan Kreatifitas Dan Inovatif Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Medan : Cattleya Darmaya Fortuna.
- Sumariyanti, L. e. (2025). *Model Experiential Learning dalam Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita di Era Industri 4.0*. Jawa Tengah : CV Eureka Media Aksara.
- Suryawijaya, M. R. (2025). Peran Kecerdasan Buatan dalam Mengembangkan Kompetensi dan

- Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 21(2), 155-165.
doi:10.52958/iftk.v21i2.11115
- Syahroni, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Manfaat Metode Pembelajaran Observasi Lapangan Pada Mata Kuliah Profesi Kependidikan. *Indonesian Journal of Education & Learning*, 4(1), 417-424.
doi:10.31002/ijel.v4i1.3253
- Tada, H. e. (2025). The Level of Participation Among Non-English Major Students in English Classroom Activities. *GLENS : Global English Insights Journal*, 2(2), 92–99. doi:10.61220/glens.v2i2.841
- Wahyudi, M. e. (2024). Mengeksplorasi Dampak Teknologi Pembelajaran Aktif di Institusi Pendidikan Kejuruan Menengah. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(2), 142-153.
Retrieved from <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/458>
- Wulandari, L. T. (2025). Peningkatan Kapasitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Konstektual Tentang Manajemen Itik Pedaging Di Kabupaten Kotawaringin Barat. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 1118-1126. doi:10.46576/rjpkm.v6i2.6657
- Yaqin, A. &. (2022). Kecurangan Akademik dalam Moda Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi. *Hikmah*, 19(2), 96–107. doi:10.53802/hikmah.v19i2.164