

**PERSEPSI MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEMESTER 2 KELAS B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BONE TERHADAP PENGGUNAAN GEMINI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR**

Nabila Noviandani¹, Ahmad Nurul Ihsan², Jusman³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone

[¹nabilanoviandani@gmail.com](mailto:nabilanoviandani@gmail.com), [²ahmadnurulihshanb@gmail.com](mailto:ahmadnurulihshanb@gmail.com),

[³jusmantp@gmail.com](mailto:jusmantp@gmail.com)

ABSTRACT

The rapid development of artificial intelligence has encouraged the integration of AI-based applications into higher education learning. One of the applications widely used by students is Google Gemini, which functions as an interactive learning medium capable of facilitating access to information, assisting in understanding learning materials, and supporting academic assignments. This study aimed to explore students' perceptions of the use of Google Gemini as an interactive learning medium in improving learning motivation, identify the obstacles encountered during its use, and describe the strategies employed by students to overcome these obstacles. This research employed a qualitative approach with a phenomenological design. The participants consisted of 35 second-semester students of Class B in the Educational Technology Study Program at Universitas Muhammadiyah Bone. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation, while data analysis followed the Miles and Huberman interactive model involving data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that students generally have positive perceptions of Google Gemini because it is easy to use, provides quick access to information, assists in understanding course materials, and enhances learning motivation through increased curiosity, confidence, and active participation. However, several challenges remain, including unstable internet connectivity and limited understanding of some application features. Students addressed these challenges by seeking additional learning resources, discussing with peers, and improving their digital literacy. The study concludes that Google Gemini has considerable potential to support interactive learning and foster students' learning motivation when accompanied by appropriate digital competence.

Keywords: Student Perception, Google Gemini, Learning Motivation.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan mendorong pemanfaatan aplikasi berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan mahasiswa adalah Google Gemini sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Google Gemini sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, mengidentifikasi hambatan penggunaan Gemini, serta mendeskripsikan strategi mahasiswa dalam mengatasi hambatan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis

fenomenologi. Subjek penelitian berjumlah 35 mahasiswa Semester II Kelas B Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bone. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Google Gemini karena mudah digunakan, membantu memahami materi, mempercepat penyelesaian tugas, dan meningkatkan motivasi belajar melalui meningkatnya rasa ingin tahu, kepercayaan diri, serta keaktifan dalam pembelajaran. Hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet dan kurangnya pemahaman terhadap beberapa fitur Gemini. Untuk mengatasi hambatan tersebut mahasiswa memanfaatkan sumber belajar lain, berdiskusi dengan teman, dan meningkatkan literasi digital. Dengan demikian, Google Gemini memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa apabila digunakan secara tepat.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Google Gemini, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembinaan, pembentukan, pengarahan, dan pencerdasan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Nurhayati & Imron Rosadi, 2022). Proses pendidikan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat

menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan (Muntaha, 2021; Ihsan et al., 2024).

Salah satu inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, minat belajar, dan motivasi belajar. Pembelajaran yang interaktif juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar (Akmal et al., 2025). Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan

keberhasilan proses pembelajaran karena mampu mendorong inisiatif, ketekunan, dan semangat peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Fatchurrohman et al., 2022).

Perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) sebagai media pembelajaran. Teknologi pendidikan berperan dalam memfasilitasi proses belajar melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar berbasis teknologi secara efektif dan efisien (Patibong et al., 2021). Salah satu teknologi AI yang berkembang pesat adalah **Google Gemini**, yaitu model AI multimodal yang dikembangkan Google untuk membantu pengguna memperoleh informasi, menjawab pertanyaan, memberikan saran, serta mendukung penyelesaian berbagai tugas secara lebih cepat dan efisien (Burhan et al., 2025; Syam et al., 2025). Kehadiran Gemini memberikan peluang baru dalam menciptakan pembelajaran

yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada mahasiswa.

Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Semester 2 Kelas B Universitas Muhammadiyah Bone merupakan salah satu kelompok yang mulai memanfaatkan Google Gemini sebagai media pendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian mahasiswa merasakan bahwa Gemini membantu memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Namun, sebagian mahasiswa lainnya masih mengalami kendala dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal karena keterbatasan literasi digital maupun pemanfaatan fitur yang tersedia. Perbedaan pengalaman tersebut menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Gemini sebagai media pembelajaran interaktif masih beragam sehingga perlu dikaji secara lebih mendalam.

Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis AI memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam proses pembelajaran. Persepsi yang positif berpotensi meningkatkan motivasi belajar, sedangkan persepsi yang

kurang baik dapat menjadi hambatan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga menghadapi berbagai hambatan selama menggunakan Gemini serta memiliki strategi tersendiri dalam mengatasi hambatan tersebut. Strategi tersebut menjadi aspek penting untuk dikaji karena menggambarkan kemampuan adaptasi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan kecerdasan buatan dari aspek efektivitas pembelajaran maupun hasil belajar. Sementara itu, penelitian yang mengkaji secara komprehensif mengenai persepsi mahasiswa, hambatan penggunaan Gemini, dan strategi mahasiswa dalam mengatasi hambatan tersebut secara bersamaan masih relatif terbatas, khususnya pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bone. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dengan mengkaji ketiga aspek tersebut melalui pendekatan fenomenologi sehingga mampu memberikan gambaran yang

lebih mendalam mengenai pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan Gemini sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Gemini sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, mengidentifikasi hambatan yang dihadapi mahasiswa selama menggunakan Gemini, serta mendeskripsikan strategi mahasiswa dalam mengatasi hambatan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Teknologi Pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena bertujuan memahami pengalaman mahasiswa secara langsung dalam menggunakan Google Gemini sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan

ini memungkinkan peneliti menggali makna, persepsi, pengalaman, serta interpretasi mahasiswa terhadap penggunaan Gemini dalam meningkatkan motivasi belajar melalui deskripsi yang komprehensif (Soraya, 2024; Nasir et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026, yaitu pada bulan Februari–April 2026 di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone. Subjek penelitian berjumlah 35 mahasiswa Semester II Kelas B yang telah menggunakan Google Gemini sebagai media pembelajaran interaktif. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mahasiswa dalam fenomena yang diteliti sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai persepsi, hambatan, strategi penggunaan Gemini, serta kaitannya dengan motivasi belajar.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, angket, dan dokumentasi terhadap

mahasiswa sebagai informan utama. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen, jurnal ilmiah, artikel, dan literatur yang berkaitan dengan penggunaan kecerdasan buatan, media pembelajaran interaktif, persepsi mahasiswa, dan motivasi belajar sebagai landasan teoritis penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Google Gemini. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan mahasiswa selama memanfaatkan Gemini dalam pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Gemini serta motivasi belajar, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data,

penyajian data (data display), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh temuan yang kredibel. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi (Yusuf, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Gemini sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Semester II Kelas B Universitas Muhammadiyah Bone memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap penggunaan Google Gemini sebagai media pembelajaran interaktif. Persepsi tersebut terlihat dari kemudahan mahasiswa dalam mengakses informasi, memperoleh penjelasan materi, menyelesaikan tugas perkuliahan, serta meningkatkan efektivitas proses

belajar. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan menyatakan bahwa Gemini membantu mereka memperoleh jawaban secara cepat, memberikan penjelasan yang mudah dipahami, dan menjadi sumber belajar tambahan ketika dosen telah selesai menjelaskan materi. Temuan observasi dan hasil angket juga memperlihatkan bahwa mahasiswa memanfaatkan Gemini secara aktif sebagai media pendukung pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1985), yang menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan). Dalam penelitian ini, mahasiswa menilai bahwa Google Gemini memberikan manfaat nyata dalam mendukung proses pembelajaran sekaligus mudah digunakan. Persepsi positif terhadap kemudahan dan kemanfaatan tersebut mendorong mahasiswa untuk terus memanfaatkan Gemini sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rachmatika et al. (2024) yang menunjukkan bahwa mahasiswa menerima penggunaan Google Gemini karena mampu memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi akademik. Demikian pula Imran dan Almusharraf (2024) menjelaskan bahwa Gemini memiliki potensi besar sebagai teknologi pendidikan yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif, personal, dan interaktif.

Penggunaan Google Gemini dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Gemini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas, serta terdorong untuk mencari informasi tambahan secara mandiri. Selain itu, penggunaan Gemini mampu meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa karena mereka dapat mengajukan berbagai pertanyaan dan memperoleh respons secara cepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Temuan observasi menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif berdiskusi, mengembangkan ide, dan

mengeksplorasi materi perkuliahan ketika memanfaatkan Gemini sebagai media pembelajaran interaktif.

Temuan tersebut sesuai dengan teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh Keller, yang terdiri atas empat komponen, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (Sukarno & Salamah, 2019). Penggunaan Gemini mampu menarik perhatian (attention) mahasiswa melalui respons yang interaktif, memberikan relevansi (relevance) terhadap kebutuhan belajar, meningkatkan rasa percaya diri (confidence) dalam menyelesaikan tugas, serta memberikan kepuasan (satisfaction) ketika mahasiswa berhasil memahami materi dengan lebih baik. Keempat komponen tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gemini mampu mendukung peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fernando et al. (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian Mayasari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik

mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hambatan Penggunaan Google Gemini sebagai Media Pembelajaran

Meskipun mahasiswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan Google Gemini, penelitian ini menemukan beberapa hambatan dalam pemanfaatannya. Hambatan yang paling sering diungkapkan oleh mahasiswa adalah keterbatasan jaringan internet, ketergantungan terhadap koneksi yang stabil, serta belum optimalnya pemahaman mahasiswa terhadap seluruh fitur yang tersedia pada Gemini. Selain itu, sebagian mahasiswa mengaku masih perlu melakukan verifikasi terhadap informasi yang diberikan oleh Gemini karena tidak semua jawaban dapat digunakan secara langsung sebagai sumber akademik.

Hambatan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas aplikasi, tetapi juga kesiapan pengguna dan dukungan infrastruktur. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital mahasiswa menjadi salah satu faktor penting dalam mengoptimalkan

penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Suganda (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran tetap memerlukan kemampuan pengguna dalam mengevaluasi informasi yang dihasilkan. Selain itu, Burhan et al. (2025) menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Gemini dalam pendidikan dipengaruhi oleh kompetensi digital pengguna serta kesiapan lingkungan pembelajaran.

Strategi Mahasiswa Mengatasi Hambatan Penggunaan Google Gemini

Penelitian ini juga menemukan bahwa mahasiswa memiliki berbagai strategi dalam mengatasi hambatan penggunaan Google Gemini. Strategi yang paling banyak dilakukan adalah mencari referensi tambahan dari buku maupun jurnal ilmiah, berdiskusi dengan teman, berkonsultasi dengan dosen, serta melakukan pengecekan ulang terhadap jawaban yang dihasilkan Gemini. Selain itu, mahasiswa berupaya meningkatkan kemampuan literasi digital agar dapat memanfaatkan fitur-fitur Gemini secara lebih optimal.

Strategi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak menggunakan Gemini sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai media pendukung yang dikombinasikan dengan berbagai sumber belajar lainnya. Kondisi ini mencerminkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar apabila disertai kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi yang diperoleh.

Temuan penelitian ini mendukung pendapat Patibong et al. (2021) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan berfungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar, bukan sebagai pengganti peran pendidik. Oleh karena itu, pemanfaatan Gemini perlu diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Semester II Kelas B Universitas Muhammadiyah Bone memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan Google Gemini sebagai media pembelajaran

interaktif. Mahasiswa memandang Gemini sebagai media yang mudah digunakan, mampu memberikan informasi secara cepat, membantu memahami materi perkuliahan, serta mendukung penyelesaian tugas akademik. Persepsi positif tersebut mendorong peningkatan motivasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya minat belajar, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Google Gemini memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Google Gemini masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan jaringan internet, belum optimalnya pemahaman mahasiswa terhadap fitur-fitur Gemini, serta perlunya verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan agar sesuai dengan kebutuhan akademik. Untuk mengatasi hambatan tersebut, mahasiswa menerapkan berbagai strategi, antara lain mencari referensi tambahan dari buku dan jurnal ilmiah,

berdiskusi dengan teman maupun dosen, serta meningkatkan kemampuan literasi digital agar penggunaan Gemini dapat dilakukan secara lebih efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Google Gemini tidak hanya berperan sebagai alat bantu pencarian informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung peningkatan motivasi belajar apabila dimanfaatkan secara bijaksana dan didukung oleh kemampuan berpikir kritis serta literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran perlu diintegrasikan dengan pendampingan dosen dan penggunaan sumber belajar yang kredibel sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif, bertanggung jawab, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, B., SAS, A., Rizal, A., Muhammad, A. F., Januarty, R., & Rampeng, R. (2025). Inovasi pembelajaran di era digital: Memperkuat kompetensi guru melalui Gemini Artificial Intelligence (AI). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 27–40. <https://doi.org/10.33558/devosi.v6i1.10054>
- Davis, F. D. (1985). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results. *Massachusetts Institute of Technology*.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Fatchurrohman, M., Mulyono, M., & Rosyida, I. (2022). Peran motivasi belajar terhadap literasi matematika pada peserta didik kelas VII. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(2), 342–356. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i2.6275>
- Ihsan, A. N., Amir, A., & Islamiah, A. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Accelerated Instruction menggunakan aplikasi CapCut terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran informatika SMA Negeri 3 Bone.
- Imran, M., & Almusharraf, N. (2024). Google Gemini as a next-generation AI educational tool: A review of emerging educational technology. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00310-z>
- Muntaha. (2021). Hakikat pendidikan (Tinjauan filsafat pendidikan Islam).
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023).

- Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif: Pengantar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451.
- Nurhayati, N., & Imron Rosadi, K. (2022). Determinasi manajemen pendidikan Islam: Sistem pendidikan, pengelolaan pendidikan, dan tenaga pendidikan (Literatur manajemen pendidikan Islam). *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 451–464.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.1047>
- Patibong, K. B., Arni, H., Malisan, & Limbong, M. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif Merdeka Belajar di era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja*, 167–186.
- Rachmatika, P. A., Wahyudinarti, E., & Ain, R. N. (2024). Analisis penerimaan mahasiswa perguruan tinggi Surabaya terhadap Google Gemini AI menggunakan UTAUT. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3).
- Soraya, R. (2024). Pelatihan software NVivo untuk penelitian kualitatif bagi mahasiswa STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Pengabdian Pedagogika*, 3(1), 21–26.
- Suganda, A. (2023). Memilih AI yang tepat untuk guru: Perbandingan fitur Gemini, ChatGPT, dan Claude AI. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(11).
<https://doi.org/10.17977/um084.v3.i11.2023.2>
- Sukarno, & Salamah. (2019). Pengaruh model pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan motivasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 137–156.
- Syam, R., Sanusi, W., Side, S., & Sidjara, S. (2025). PKM pelatihan guru SD menggunakan chatbot AI Gemini sebagai asisten virtual dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4, 262–269.
- Yusuf, M. (2014). Metode penelitian.