



Pelatihan Penggunaan AI sebagai Alat dan Kreativitas Tetap Ditangan pada Lingkup Akademik Mahasiswa

¹Maenuddin Bustanil Syah, ²Sella Mawarni, ³Dedy Aswan, ⁴Nur Eva Yanti, ⁵Nuraini Yusuf
¹²³⁴⁵Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: maenuddin@unm.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi kecerdasan buatan (AI) di kalangan mahasiswa melalui pelatihan bertema "*Penggunaan AI sebagai Alat, Kreativitas Tetap di Tangan*". Pelatihan dilaksanakan secara daring dan diikuti oleh 56 mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu metode pelatihan yang mencakup presentasi materi, diskusi, serta praktik terbimbing dalam penggunaan prompt AI untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan unjuk kerja peserta. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap materi, fasilitator, dan kebermanfaatan pelatihan, dengan persentase kepuasan mencapai 98% pada beberapa indikator. Peserta juga berhasil menghasilkan karya berbasis AI yang relevan dengan konteks akademik mereka. Kegiatan ini berkontribusi dalam membangun kesadaran mahasiswa untuk menggunakan AI secara kritis, etis, dan kreatif. Temuan ini mengindikasikan pentingnya integrasi literasi AI reflektif dalam pendidikan tinggi sebagai upaya menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan penguatan nilai akademik.

Kata kunci: literasi AI, kreativitas, pembelajaran digital, pendidikan tinggi, pelatihan mahasiswa

ABSTRACT

This community service activity aimed to enhance artificial intelligence (AI) literacy among university students through an online training program themed "Using AI as a Tool, Creativity Remains in Your Hands." The training was conducted virtually and attended by 56 students from various higher education institutions. The implementation method employed a training approach that included material presentations, discussions, and guided practice in using AI prompts to support learning activities. Evaluation was carried out through questionnaires and participants' performance demonstrations. The results indicated a high level of satisfaction with the content, facilitators, and overall usefulness of the training, with satisfaction rates reaching 98% on several indicators. Participants were also able to produce AI-based works relevant to their academic contexts. This activity contributed to raising students' awareness of using AI critically, ethically, and creatively. The findings highlight the importance of integrating reflective AI literacy in higher education as a means to balance technological adoption with the reinforcement of academic values.

Keywords: AI literacy, creativity, digital learning, higher education, student training

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam lingkungan akademik. Mahasiswa kini semakin mudah mengakses berbagai alat berbasis AI yang dapat membantu mereka dalam menyusun ide, menulis esai, menerjemahkan teks, hingga menganalisis data. Meskipun AI menawarkan efisiensi dan kenyamanan, fenomena ini juga memunculkan kekhawatiran terhadap menurunnya kualitas proses berpikir kritis dan orisinalitas karya ilmiah mahasiswa (Octaberlina et al., 2024). Terdapat kecenderungan di mana mahasiswa menggunakan AI sebagai solusi instan tanpa memahami proses kognitif yang seharusnya mereka kembangkan secara mandiri. Situasi ini menimbulkan paradoks: di satu sisi AI menjadi

katalisator produktivitas, namun di sisi lain berpotensi melemahkan daya kreasi dan integritas akademik jika tidak disikapi secara kritis dan etis (Devaki, 2024). Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk mengedukasi mahasiswa agar mampu menempatkan AI sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti proses berpikir dan berkarya yang autentik (Jenq, 2024).

Meskipun pemanfaatan AI di lingkungan pendidikan tinggi terus meningkat, sebagian besar program pelatihan yang tersedia masih berfokus pada aspek teknis penggunaan alat, seperti cara mengoperasikan ChatGPT, Grammarly, atau alat bantu desain berbasis AI lainnya (Alateyyat & Soltan, 2024). Pendekatan semacam ini cenderung mengabaikan dimensi kritis yang esensial, yakni pemahaman etis, reflektif, dan kontekstual terhadap penggunaan teknologi tersebut dalam praktik akademik. Di sisi lain, kurikulum perguruan tinggi umumnya belum secara eksplisit mengintegrasikan literasi AI sebagai bagian dari pembelajaran yang menekankan pada pembentukan karakter dan kreativitas mahasiswa (Salhab, 2024). Akibatnya, terdapat kesenjangan antara kemampuan teknis mahasiswa dalam menggunakan AI dengan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Minimnya program yang menekankan pada posisi AI sebagai alat pendukung yang tunduk pada kontrol kognitif manusia menciptakan ruang kosong dalam ekosistem literasi digital di kalangan mahasiswa. Hal ini menjadi celah penting yang perlu diisi melalui pendekatan pengabdian yang menyeluruh, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kesadaran reflektif (Woerner et al., 2024).

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya telah menyoroti pentingnya penguatan literasi digital di kalangan mahasiswa. Misalnya, studi oleh (Vidhani & Mishra, 2024) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis digital workspace dapat meningkatkan efisiensi kerja akademik mahasiswa. Sementara itu, Sari dan (Gürbüz, 2021) menegaskan peran pelatihan teknologi edukatif dalam mendukung kesiapan mahasiswa menghadapi transformasi digital. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya berfokus pada penguasaan perangkat atau aplikasi tertentu tanpa mengaitkannya secara langsung dengan nilai-nilai akademik seperti orisinalitas, kreativitas, dan etika. Penelitian oleh (Almatrafi et al., 2024) yang mengangkat konsep *human-centered AI literacy* menjadi salah satu upaya awal dalam membangun pendekatan yang lebih menyeluruh terhadap penggunaan AI. Namun, konteks penelitiannya masih terbatas pada pendidikan menengah dan belum menyentuh ranah pendidikan tinggi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan model pelatihan yang secara eksplisit mengintegrasikan pemanfaatan AI dengan penguatan kapasitas reflektif dan kreatif mahasiswa, serta mampu menjawab kebutuhan kontekstual dunia akademik di tingkat perguruan tinggi.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan literasi AI kepada mahasiswa dengan pendekatan yang menempatkan AI sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk memperkenalkan fungsi dan potensi berbagai platform berbasis AI, tetapi juga untuk menumbuhkan pemahaman kritis, sikap etis, dan kemampuan reflektif mahasiswa dalam menggunakannya. Tujuan utamanya adalah membangun kesadaran bahwa kreativitas dan orisinalitas tetap menjadi fondasi dalam setiap aktivitas akademik, meskipun didukung oleh teknologi canggih. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan AI secara bertanggung jawab, kreatif, dan sesuai dengan nilai-nilai integritas akademik.

Pelaksanaan kegiatan ini menjadi penting dalam menjawab tantangan era digital yang ditandai oleh meningkatnya ketergantungan pada teknologi kecerdasan buatan di kalangan mahasiswa. Tanpa intervensi edukatif yang tepat, ada risiko jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam aspek berpikir kritis, kreativitas, dan integritas ilmiah. Kegiatan pelatihan ini tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga strategis dalam membentuk pola pikir mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai akademik yang esensial. Dengan menyediakan ruang pembelajaran yang menekankan pada literasi AI yang reflektif, program ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan yang berkelanjutan dan replikatif di lingkungan pendidikan tinggi. Urgensi kegiatan ini tidak hanya terletak pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kesadaran bahwa teknologi hanyalah alat, sedangkan kualitas intelektual tetap berada di tangan pengguna.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang bersifat aplikatif dan reflektif. Pelatihan dirancang dalam bentuk workshop intensif dengan kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi penggunaan alat berbasis AI, diskusi kelompok, dan praktik

langsung. Setiap sesi pelatihan didesain untuk memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap potensi dan batasan AI, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dalam proses penggunaannya.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pelatihan ini terdiri dari atas tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi & reflektif. Tahap perencanaan meliputi kegiatan analisis kebutuhan pelatihan (training need assessment). Tahap pelaksanaan yaitu kegiatan yang diawali dengan presentasi materi terkait penggunaan ai dalam pembelajaran di perguruan tinggi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi (tanya jawab), praktik penggunaan prompt AI dalam pembelajaran secara terbimbing. Tahap ketiga yakni tahap evaluasi & refleksi dilakukan melalui pengisian angket evaluasi kepuasan pelatihan serta unjuk kerja hasil praktik. Adapun penjelasan masing-masing tahapan kegiatan pelatihan gamifikasi, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

a. Tahap Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kebutuhan pelatihan yang meliputi analisis tujuan kegiatan, analisis capaian, sasaran peserta, luaran kegiatan yang diharapkan, serta perumusan materi pelatihan yang disusun dalam kurikulum pelatihan.
- 2) Penentuan waktu dan tempat kegiatan
- 3) Pembuatan media publikasi
- 4) Pembuatan media pembelajaran (slide presentasi)

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara daring (online) yang dilengkapi dengan fasilitas internet dan perangkat digital pendukung. Kegiatan pelatihan “AI sebagai Alat, Kreativitas tetap ditangan” terlaksana melalui inisiasi mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Pelatihan ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 jam.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan Pelatihan

Waktu	Kegiatan
14.00 – 14.10	Peserta masuk dalam zoom meeting
14.10 – 14.30	Pembukaan dan Sambutan (MC dan Dosen Pembimbing)
14.30 – 16.00	Materi AI sebagai alat, Kreativitas tetap ditangan

16.00 – 16.30	Sesi tanya jawab
16.30 – 17.00	Praktik penggunaan prompt AI dalam pembelajaran secara terbimbing
17.00 – 18.00	Evaluasi (Presentasi hasil pelatihan) dan refleksi

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan. Pelatihan dapat dinilai efektif jika mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta baik secara teori maupun praktik dalam menggunakan AI dalam pembelajaran. Instrumen evaluasi & refleksi terdiri dari form kuisioner. Instrumen form evaluasi terdiri dari beberapa indikator penilaian, yakni: (1) kepuasan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) efektivitas presentasi; (4) kualitas pembicara; dan (5) kualitas materi. Penilaian hasil kerja dinilai berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan peserta dalam menggunakan AI dalam pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan melalui wawancara dan curah pendapat terkait tanggapan peserta selama mengikuti pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

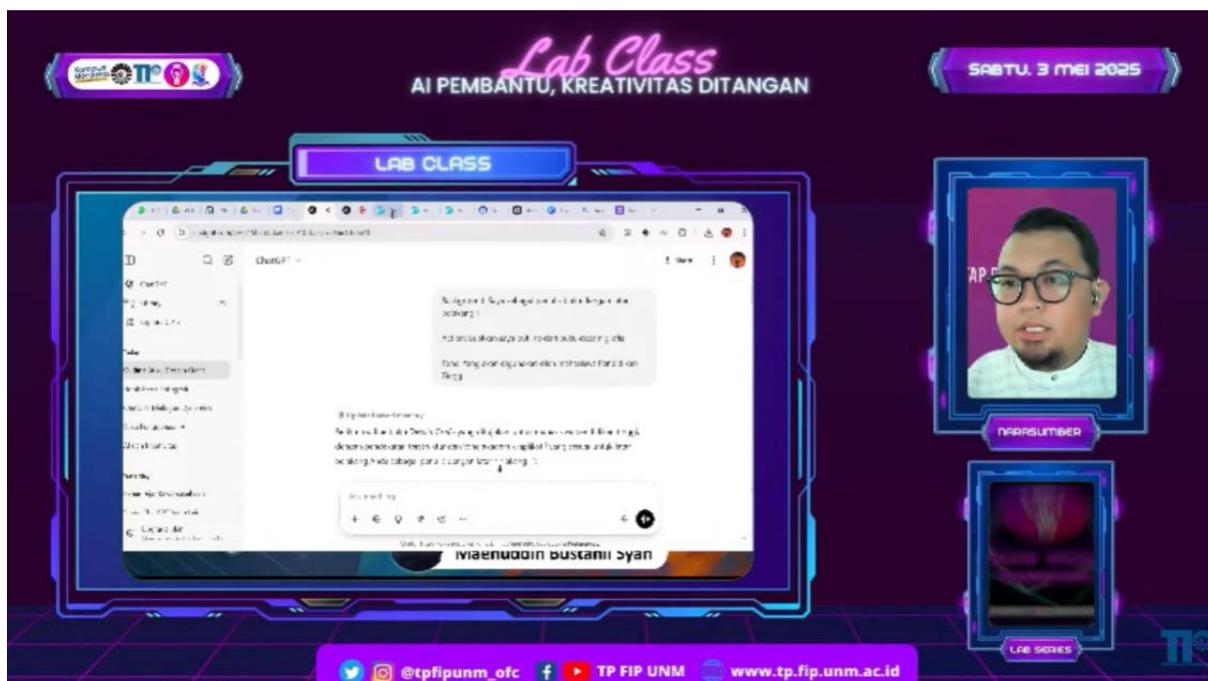
Kegiatan pelatihan “AI sebagai alat, kreativitas tetap ditangan dilaksanakan secara daring (online). Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 56 orang dari berbagai perguruan tinggi. Narasumber pelatihan terdiri dari 1 orang yaitu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pelatihan, materi pelatihan terdiri dari materi yang berkaitan dengan penggunaan AI dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Materi pelatihan penggunaan AI dalam pembelajaran di perguruan tinggi meliputi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran di perguruan tinggi telah membawa perubahan signifikan (Cota-Rivera et al., 2024) terhadap dinamika proses belajar-mengajar (Amsal & Darma Sagita, 2024; Wang, 2024; Zhang, 2024). Mahasiswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan menjadi pengguna aktif yang mampu mengeksplorasi dan mengelola informasi secara mandiri melalui bantuan berbagai platform AI. Di sisi lain, peran dosen bergeser menjadi fasilitator yang membimbing mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab. Alat bantu seperti ChatGPT, Grammarly, Canva AI, dan lainnya telah menjadi media populer dalam membantu mahasiswa menulis, merancang presentasi, hingga mengembangkan ide-ide akademik (Gómez Cano & Colala Troya, 2023; Supelano Londoño, 2024). AI juga membuka peluang personalisasi pembelajaran, di mana mahasiswa dapat mengakses materi atau rekomendasi belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar masing-masing (Bhagwan Jagwani, 2024; Sadiku et al., 2021).

Namun demikian, penggunaan AI dalam dunia akademik tidak lepas dari tantangan (Fabijanić Gagro, 2024; Sadiku et al., 2021). Salah satu isu utama adalah potensi penurunan orisinalitas karya ilmiah dan meningkatnya risiko plagiarisme berbasis teknologi (Bhagwan Jagwani, 2024; Kotsis, 2024). Hal ini menuntut adanya pemahaman etis dan reflektif tentang batasan pemanfaatan AI dalam tugas akademik. Dalam konteks ini, literasi AI menjadi kompetensi baru yang perlu dimiliki mahasiswa, tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman terhadap implikasi etis, hukum, dan sosial dari teknologi tersebut. Untuk itu, integrasi literasi AI dalam kurikulum perguruan tinggi menjadi sangat penting. Kurikulum harus dirancang secara transdisipliner agar pemahaman tentang AI tidak terbatas pada program studi teknologi saja, tetapi menyentuh berbagai disiplin ilmu (Abdelwahab, 2024; Hazari, 2024; Silva et al., 2024).

Lebih lanjut, kesiapan infrastruktur dan kebijakan kampus menjadi faktor pendukung yang tidak kalah penting. Perguruan tinggi perlu menyediakan sarana digital yang memadai serta menyusun pedoman penggunaan AI yang etis dan legal (Abdelwahab, 2024; Hazari, 2024). Kebijakan internal seperti batasan penggunaan AI dalam penulisan skripsi, esai, dan tugas akademik lainnya harus dikembangkan agar tidak terjadi penyalahgunaan (Hussain, 2024). Dengan pendekatan

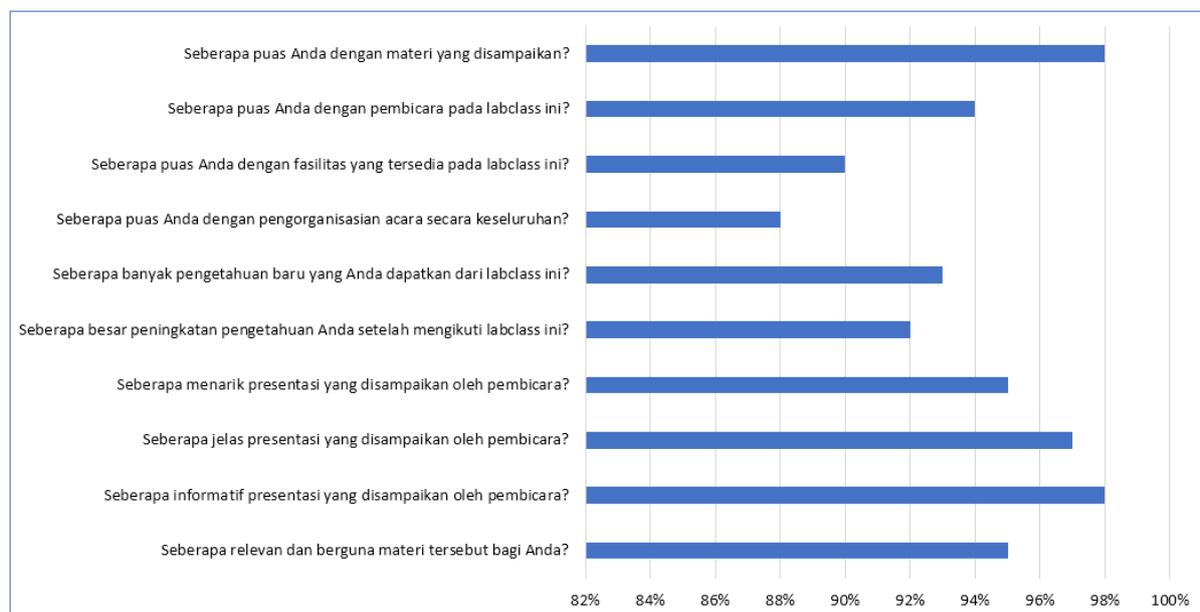
yang tepat, AI dapat menjadi mitra strategis dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas, berpikir kritis, dan integritas akademik mahasiswa di era digital (Roopaei & Dehbozorgi, 2024).



Gambar 1. Materi AI sebagai alat, Kreativitas tetap ditangan dilaksanakan secara virtual zoom

Pada akhir sesi pelatihan dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen kuisisioner yang mencakup indikator 5 keberhasilan, yakni: (1) kepuasan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) efektivitas presentasi; (4) kualitas pembicara; dan (5) kualitas materi. Masing-masing item pertanyaan diberikan pilihan skala penilaian dari 1-5 (Sangat Kurang – Sangat Baik). Selain

penilaian dari kuisisioner, penilaian unjuk kerja hasil praktik terbimbing juga dinilai dan dikumpulkan oleh panitia pelatihan.



Grafik 1. Hasil Penilaian Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Kuisisioner evaluasi kegiatan terdiri dari 10 butir pertanyaan dan diisi oleh sekitar 56 peserta melalui tautan google form yang dibagikan. Berdasarkan pada skor hasil penilaian kuisisioner yang diberikan ke peserta, diperoleh rerata persentase yang menentukan tingkat kepuasan terhadap pelatihan. Berdasarkan grafik batang horizontal yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan *labclass*. Seluruh aspek evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan dan efektivitas yang tinggi, dengan persentase jawaban berada pada rentang 84% hingga 98%.

Aspek dengan tingkat kepuasan tertinggi adalah kepuasan terhadap **materi yang disampaikan**, yang mencapai angka hampir sempurna, yaitu **98%**. Ini menunjukkan bahwa konten kegiatan dianggap sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Diikuti oleh kepuasan terhadap **kejelasan penyampaian presentasi oleh pembicara** dan **presentasi yang informatif**, yang masing-masing mendekati **96%**. Hal ini mencerminkan kualitas komunikasi pembicara yang sangat baik.

Tanggapan positif juga tampak pada aspek **relevansi dan kebermanfaatan materi** bagi peserta, yang mencapai sekitar **95%**, serta **ketertarikan terhadap presentasi**, yang berada sedikit di bawahnya. Pengetahuan baru yang diperoleh dari kegiatan ini pun tercatat tinggi, dengan angka lebih dari **93%**, menandakan bahwa kegiatan ini memberikan tambahan wawasan yang signifikan.

Sementara itu, aspek dengan nilai terendah berada pada **pengorganisasian acara secara keseluruhan**, yang hanya mencapai sekitar **86%**, serta **fasilitas yang tersedia pada kegiatan**, yang berada di kisaran **88%**. Meskipun nilai ini tetap tergolong tinggi, namun menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan dalam aspek teknis dan manajerial acara.

Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan bahwa kegiatan *labclass* berhasil memberikan pengalaman belajar yang positif, informatif, dan relevan bagi peserta, meskipun terdapat beberapa aspek non-akademik yang masih perlu ditingkatkan untuk mencapai kualitas pelaksanaan yang lebih optimal.

Pada sesi praktik terbimbing, peserta dibimbing secara bertahap untuk bisa menghasilkan sebuah karya pada aplikasi ChatGPT. Peserta dipandu mulai dari membuka, membuat akun, membuat prompt yang baik, hingga membagikan karya dalam bentuk link URL. Setiap peserta diwajibkan untuk membuat minimal satu hasil karya dari prompt di Chat GPT yang berkaitan

dengan mata kuliah atau topik materi yang diajarkan di kelas. Selama pelaksanaan praktik, peserta dapat mengikuti dengan baik dan tidak terdapat kendala berarti.

Hal tersebut ditunjukkan dari jumlah peserta yang mengumpulkan link URL karya yang telah di buat sebanyak 56 peserta. Sepanjang pelatihan, peserta sangat antusias dalam mengikuti rangkaian acara pelatihan, mulai dari sesi materi, diskusi, hingga melaksanakan praktik terbimbing dengan sangat baik. Pada kolom saran yang terdapat di formulir kuisisioner, mayoritas peserta mengungkapkan kepuasannya terhadap pelaksanaan maupun materi pelatihan, serta mereka berharap kegiatan yang sejenis dapat diinisiasi kembali pada kesempatan mendatang.

4. KESIMPULAN

Pelatihan "*Penggunaan AI sebagai Alat, Kreativitas Tetap di Tangan*" berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi kecerdasan buatan (AI) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam konteks penerapannya pada proses pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif, dengan tingkat kepuasan peserta melebihi 95% pada aspek relevansi materi, kualitas fasilitator, dan kebermanfaatan pelatihan secara keseluruhan. Seluruh peserta menunjukkan partisipasi aktif selama sesi teori dan praktik, serta mampu secara mandiri menghasilkan karya berbasis AI yang relevan dengan bidang akademik masing-masing.

Kegiatan ini secara nyata menjembatani kesenjangan antara penguasaan teknis penggunaan AI dan kesadaran reflektif dalam penerapannya. Selain itu, pelatihan ini membuktikan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran tidak harus mengorbankan kreativitas dan orisinalitas; justru, jika dimanfaatkan secara bijak, AI dapat memperkuat keduanya.

Temuan dari kegiatan ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan program literasi AI yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga mengedepankan nilai-nilai etis dan pedagogis. Implikasi praktis dari hasil ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam penyusunan kebijakan internal kampus serta pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, dengan tetap menjaga integritas akademik melalui pendekatan yang humanistik dan reflektif terhadap penggunaan AI.

REFERENSI

- Abdelwahab, M. (2024). Artificial Intelligence Common Good in Research and Academics. *The Scholarship Without Borders Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.57229/2834-2267.1058>
- Alateyyat, S., & Soltan, M. (2024). Utilizing Artificial Intelligence in Higher Education: A Systematic Review. *2024 ASU International Conference in Emerging Technologies for Sustainability and Intelligent Systems (ICETISIS)*, 371–374. <https://doi.org/10.1109/ICETISIS61505.2024.10459629>
- Almatrafi, O., Johri, A., & Lee, H. (2024). A systematic review of AI literacy conceptualization, constructs, and implementation and assessment efforts (2019–2023). *Computers and Education Open*, 6, 100173. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100173>
- Amsal, M. F., & Darma Sagita, D. (2024). Utilization of Artificial Intelligence (AI) in Learning for College Students. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 275–282. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i2.2258>

- Bhagwan Jagwani. (2024). Artificial Intelligence and Informatics: Redefining Educational Methodologies. *Journal of Informatics Education and Research*, 4(3).
<https://doi.org/10.52783/jier.v4i3.1900>
- Cota-Rivera, E. I., González Correa, M. E., Bernal Marín, L. A., Marquez Montenegro, M. Y., Herrera, A. M., & Martínez Martínez, M. A. A. (2024). *Transforming Education With the Power of Artificial Intelligence* (pp. 113–140). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-1666-5.ch006>
- Devaki, V. (2024). *Academic Integrity and Human Cognitive Development of Learners* (pp. 195–222). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-5443-8.ch007>
- Fabijanić Gagro, S. (2024). Artificial Intelligence in Education – Current Challenges. *Anali Pravnog Fakulteta u Beogradu*, 72(4), 725–747.
https://doi.org/10.51204/Anali_PFBU_24405A
- Gómez Cano, C. A., & Colala Troya, A. L. (2023). Artificial Intelligence applied to teaching and learning processes. *LatIA*, 1, 2. <https://doi.org/10.62486/latia20232>
- Gürbüz, T. (2021). *Enabling Digital Transformation in Education and Training* (pp. 228–243). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3045-0.ch014>
- Hazari, S. (2024). Justification and Roadmap for Artificial Intelligence (AI) Literacy Courses in Higher Education. *Journal of Educational Research and Practice*, 14(1).
<https://doi.org/10.5590/JERAP.2024.14.1.07>
- Hussain, Z. D. (2024). *Forming Policies for Ethical AI Use in Academic Writing*. 480–480.
<https://doi.org/10.54389/OOAW2024>
- Jenq, J. (2024). The Impact of Artificial Intelligence on Education. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 22(7), 71–76. <https://doi.org/10.54808/JSCI.22.07.71>
- Kotsis, K. T. (2024). Artificial Intelligence Creates Plagiarism or Academic Research? *European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 1(6), 169–179.
[https://doi.org/10.59324/ejahss.2024.1\(6\).18](https://doi.org/10.59324/ejahss.2024.1(6).18)
- Octoberlina, L. R., Muslimin, A. I., Chamidah, D., Surur, M., & Mustikawan, A. (2024). Exploring the impact of AI threats on originality and critical thinking in academic writing. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6), 8805–8814.
<https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3878>
- Roopaei, M., & Dehbozorgi, N. (2024). AI in Education: Crafting Policies for Tomorrow's Learning Landscape. *2024 IEEE Integrated STEM Education Conference (ISEC)*, 1–4.
<https://doi.org/10.1109/ISEC61299.2024.10665282>
- Sadiku, M. N. O., Ashaolu, T. J., Ajayi-Majebi, A., & Musa, S. M. (2021). Artificial Intelligence in Education. *International Journal Of Scientific Advances*, 2(1).
<https://doi.org/10.51542/ijscia.v2i1.2>
- Salhab, R. (2024). AI Literacy across Curriculum Design: Investigating College Instructor's Perspectives. *Online Learning*, 28(2). <https://doi.org/10.24059/olj.v28i2.4426>
- Silva, A. de O., Janes, D. dos S., & Santos, R. (2024). Editorial: Embracing the Ethical and Transformative Role of AI in Education. *Review of Artificial Intelligence in Education*, 5, e035. <https://doi.org/10.37497/rev.artif.intell.educ.v5i00.35>

- Supelano Londoño, M. L. (2024). Incidencia de la inteligencia artificial en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Plumilla Educativa*, 33(2), 1–24. <https://doi.org/10.30554/p.e.2.5153.2024>
- Vidhani, N., & Mishra, E. (2024). Enhancing Work Efficiency through Digital Integration: A Study in Higher Education. *Asian Journal of Management*, 249–255. <https://doi.org/10.52711/2321-5763.2024.00039>
- Wang, C. (2024). The Impact of Artificial Intelligence on Classroom Teaching in Universities. *Journal of Research in Vocational Education*, 6(7), 51–54. [https://doi.org/10.53469/jrve.2024.06\(07\).12](https://doi.org/10.53469/jrve.2024.06(07).12)
- Woerner, J. H. R., Turtova, A. P., & Lang, A. S. I. D. (2024). Transformative Potentials and Ethical Considerations of AI Tools in Higher Education: Case Studies and Reflections. *SoutheastCon 2024*, 510–515. <https://doi.org/10.1109/SoutheastCon52093.2024.10500042>
- Zhang, Z. (2024). Research on the impact of artificial intelligence on college students' learning. *Computer Life*, 12(3), 23–25. <https://doi.org/10.54097/0mwt0e03>