

## Pengaruh *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi dan Minat Mahasiswa

<sup>1</sup>\*Pipin Yulanda, <sup>2</sup>Etty Indriani

<sup>1</sup>Universitas Dharma AUB Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Dharma AUB Surakarta, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [pipinyulanda0612@gmail.com](mailto:pipinyulanda0612@gmail.com)

### SEJARAH ARTIKEL:

Dikirim 18 Juli 2025

Diterima 18 Agustus 2025

Dipublikasikan 18 September 2025

### KATA KUNCI:

*Artificial Intelligence*,  
Pembelajaran Daring, Motivasi  
Belajar, Minat Belajar, Hasil  
Belajar

### ABSTRAK

Pada era yang serba digital ini, teknologi AI memberikan kontribusi pada dunia pendidikan, salah satunya untuk meningkatkan proses pembelajaran mahasiswa serta pengalaman dalam pembelajaran mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji adanya variabel *Artificial Intelligence* dan variabel pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa FIKOM UDB Surakarta, dengan mempertimbangkan motivasi dan minat belajar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan kuesioner pada 120 responden. Hasilnya, *Artificial Intelligence* berpengaruh signifikan terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar mahasiswa, sedangkan pada pembelajaran daring hanya berpengaruh pada motivasi dan minat belajar mahasiswa. Motivasi Belajar maupun Minat Belajar berperan penting sebagai mediator dalam memperkuat dampak *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring terhadap peningkatan Hasil Belajar mahasiswa. Analisis jalur mengungkapkan bahwa *Artificial Intelligence* terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi Belajar merupakan jalur paling dominan (koefisien 0,222). Model ini menjelaskan 87,3% variasi hasil belajar, sedangkan 12,7% dipengaruhi faktor eksternal seperti kualitas dosen dan lingkungan belajar. Temuan ini menegaskan peran krusial Teknologi AI dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan pembelajaran daring.

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to explore the influence of Artificial Intelligence and online learning on student learning outcomes at FIKOM UDB Surakarta, taking into account the roles of learning motivation and interest. A quantitative approach was employed, with data collected through questionnaires distributed to 120 students. The findings reveal that Artificial*

*Intelligence significantly affects students' motivation, interest, and learning outcomes. In contrast, online learning only has a significant impact on motivation and interest, but not directly on learning outcomes. Motivation and Learning Interest play a crucial role as mediators in strengthening the impact of Artificial Intelligence and Online Learning on improving student learning outcomes. Path analysis indicates that the most dominant effect is from Artificial Intelligence on learning outcomes mediated by learning motivation, with a path coefficient of 0.222. The model accounts for 87.3% of the variance in learning outcomes, while the remaining 12.7% is attributed to external factors such as lecturer quality and the learning environment. These results emphasize the critical role of AI technology in enhancing learning effectiveness compared to online learning methods.*

## **PENDAHULUAN**

Pada era yang serba digital ini, teknologi AI memberikan kontribusi pada dunia pendidikan, salah satunya untuk meningkatkan proses pembelajaran mahasiswa serta pengalaman dalam pembelajaran mahasiswa. AI mampu menawarkan solusi inovatif melalui personalisasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, memberikan umpan balik cepat dan akurat, serta memudahkan dosen dalam memantau perkembangan mahasiswa. Teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien tetapi juga lebih adaptif, sehingga menjadi alat potensial untuk meningkatkan hasil belajar. Di sisi lain, pembelajaran daring yang menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan modern pasca pandemi COVID-19 menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat. Namun, tantangan seperti kurangnya interaksi sosial, kebutuhan literasi digital, dan masalah konektivitas internet menunjukkan bahwa kesuksesan pembelajaran daring sangat bergantung pada kesiapan teknologi dan kemampuan adaptasi seluruh pihak yang terlibat.

Perguruan Tinggi Swasta di Soloraya salah satunya yaitu Universitas Duta Bangsa Surakarta yang merupakan institusi pendidikan tinggi yang didirikan pada tanggal 29 Agustus 2018. Universitas Duta Bangsa Surakarta memiliki visi menjadi universitas yang unggul dalam mencetak lulusan kompeten serta berdaya saing di tingkat global. Universitas Duta Bangsa Surakarta memiliki 4 Fakultas salah satunya yaitu Fakultas

Ilmu Komputer (FIKOM) dengan Program Studi D3 - Teknik Komputer, S1 Terapan - Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL), S1 - Sistem Informasi dan S1 – Teknik Informatika.

Menurut Nelliraharti (2024), *Artificial Intelligence* merupakan bidang ilmu yang berfokus pada pengembangan sistem komputer untuk meniru kecerdasan manusia, dengan tujuan menyelesaikan berbagai permasalahan melalui kemampuan berpikir menyerupai manusia, bahkan dalam beberapa aspek mampu melampaui kapasitas manusia. Sementara itu, Rich dan Knight mendeskripsikan AI sebagai disiplin ilmu yang mempelajari cara membuat komputer melakukan tugas-tugas yang saat ini masih lebih baik dikerjakan oleh manusia.

Wahyuni et al., (2022) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai suatu pendekatan pendidikan jarak jauh yang memanfaatkan koneksi internet dengan perangkat pendukung seperti smartphone dan komputer. Penelitian tersebut menekankan bahwa esensi pembelajaran daring tidak sekadar memindahkan materi pembelajaran ke platform digital atau mengirimkan tugas melalui media sosial, melainkan memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis sebagaimana pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka. Maka, pengembangan strategi pembelajaran daring yang efektif menjadi faktor krusial untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Motivasi menurut Desmi Fitri (2023) yaitu adanya dorongan internal yang dimiliki setiap individu untuk melakukan suatu tindakan guna meraih tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berperan sebagai penggerak utama yang mendorong siswa untuk terus belajar, memberikan arahan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan peluang tercapainya tujuan belajar. Aspek motivasional ini memegang peran krusial dalam keseluruhan proses belajar mengajar.

Menurut Ricardo dalam (Wahyuni et al., 2022) Minat belajar mengacu pada ketertarikan dan kecenderungan positif seseorang terhadap kegiatan belajar yang muncul secara sukarela tanpa paksaan eksternal. Aspek psikologis ini berfungsi sebagai pendorong utama dalam proses pembelajaran karena muncul dari kesadaran dan kesenangan individu dalam belajar. Secara umum, faktor dari minat belajar terdapat dua

jenis: (1) adanya suatu faktor internal yang berasal dari diri pembelajar, serta (2) adanya faktor eksternal yang berasal dari lingkungan seperti pengaruh teman, metode pembelajaran, dan sarana pendidikan.

Somayana (dalam Fadliyana et al., 2023) mendefinisikan hasil belajar sebagai capaian akademik siswa yang diukur melalui berbagai asesmen seperti ujian, penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif dalam tanya jawab pembelajaran. Dalam perspektif akademik, keberhasilan belajar tidak semata-mata dinilai dari nilai rapor atau ijazah, melainkan lebih pada penguasaan domain kognitif yang dicapai melalui proses pembelajaran. Kemudian Suyuti, et al., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan interaktif

Meskipun teknologi AI dan pembelajaran daring telah banyak digunakan, penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh keduanya terhadap hasil belajar dengan mempertimbangkan faktor motivasi dan minat belajar mahasiswa masih terbatas. Adanya hasil dari penelitian ini, diharapkan teknologi AI dan pembelajaran daring dapat menjadi solusi untuk mencapai standar pendidikan tinggi yang ditetapkan, serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan pendekatan yang lebih personal dan adaptif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Survey responden terhadap Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta meliputi pernyataan terkait *Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar, Minat Belajar dan Hasil Belajar dengan menggunakan google form. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 1.626 Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta. Berdasarkan perhitungan Arikunto dengan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, maka jumlah sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 Mahasiswa pada Tahun Akademik 2024/2025

Ganjil. Pada penelitian ini digunakan Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Analisis Jalur dan Uji Hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian yang diteliti diketahui sebagai berikut:

### HASIL PENELITIAN

#### 1. Karakteristik dari Responden

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh yaitu 120 responden, maka dapat diketahui data sebagai berikut ini:

**Tabel 1. Responden berdasarkan jenis kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-laki	78	65,0%
2	Perempuan	42	35,0%
	Total	120	100%

Sumber: Olah data primer peneliti, 2025

Hasil data identitas responden berdasarkan Jenis Kelamin menunjukkan bahwa Mahasiswa FIKOM UDB yang menjadi responden lebih banyak berjenis kelamin “Laki-laki”.

**Tabel 2. Data responden berdasarkan program studi**

No.	Program Studi	Jumlah	Persentase (%)
1.	D3 – Teknik Komputer	13	10,8%
2.	S1 Terapan – Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL)	14	11,7%
3.	S1 – Sistem Informasi	27	22,5%
4.	S1 – Teknik Informatika	66	55,0%
	Total	120	100%

Sumber: Olah data primer peneliti, 2025

Hasil data identitas responden berdasarkan Program Studi menunjukkan bahwa Mahasiswa FIKOM UDB Program Studi S1 – Teknik Informatika yang menjadi responden paling banyak.

**Tabel 3. Data responden berdasarkan semester**

No.	Semester	Jumlah	Persentase (%)
1.	Semester 1	31	25,8%
2.	Semester 3	24	20,0%
3.	Semester 5	39	32,5%

4.	Semester 7	26	21,7%
	Total	120	100%

Sumber: Olah data primer peneliti, 2025

Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari identitas responden berdasarkan Semester masa studi menunjukkan bahwa Mahasiswa FIKOM UDB Semester 5 yang menjadi responden paling banyak.

## 2. Uji Instrumen pada Penelitian

### a. Hasil dar Pengujian Validitas

**Tabel 4. Hasil dari Uji Validitas**

Item	r <sub>item</sub>					Ket.
	X1	X2	X3	X4	Y	
1	0,509	0,454	0,586	0,624	0,560	Jika r <sub>item</sub> > 0,178 maka valid Jika r <sub>item</sub> < 0,178 maka tidak valid
2	0,503	0,572	0,569	0,631	0,523	
3	0,533	0,489	0,543	0,563	0,576	
4	0,562	0,595	0,583	0,578	0,546	
5	0,656	0,557	0,656	0,604	0,502	
6	0,551	0,611	0,619	0,578	0,630	
7	0,611	0,616	0,540	0,552	0,546	
8					0,520	
9					0,505	
10					0,540	
11					0,531	

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Diperoleh hasil pada Tabel 4. maka dapat dikatakan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel-variabel yang digunakan telah valid.

### b. Uji Realibilitas

**Tabel 5. Hasil dari Uji Validitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
X1	0,814	Jika Cronbach's Alpha > 0,6 maka reliabel	Reliabel
X2	0,811		Reliabel
X3	0,835		Reliabel
X4	0,838		Reliabel
Y	0,855		Reliabel

Sumber: Olah data primer peneliti, 2025

Hasil data pengujian reliabilitas dapat diketahui seluruh variabel lebih dari 0,6 atau dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* (X1), Pembelajaran Daring (X2), Motivasi Belajar (X3), Minat Belajar (X4) dan Hasil Belajar (Y) dinyatakan reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik

Pada tahapan selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik dengan menggunakan pengujian linieritas pada variabel. Hasil pengujian linieritas sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil dari Uji Linieritas**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,063 <sup>a</sup>	,004	-,031	2,15621989

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar , Pembelajaran Daring, Artificial Intelligence, Motivasi Belajar

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Hasil uji linieritas menunjukkan nilai  $R^2$  sebesar 0,004 pada sampel 120 responden, dengan perhitungan  $c^2$  hitung sebesar 0,48 ( $120 \times 0,004$ ). Dengan degree of freedom (df) 4 ( $k-1=5-1$ ), diperoleh  $c^2$  tabel sebesar 9,488. Karena  $\chi^2$  hitung (0,48) lebih kecil dari  $c^2$  tabel (9,488), maka dapat dikatakan bahwa model tersebut adalah model linier.

4. Uji Analisis Jalur

a. Uji analisis jalur persamaan Pertama

**Tabel 7. Hasil dari Analisis Jalur Persamaan I**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,681	1,789		3,736	,000
	Artificial Intelligence	,435	,079	,478	5,530	,000
	Pembelajaran Daring	,349	,086	,352	4,065	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Adapun hasil analisis jalur pada persamaan pertama dapat diketahui terdapat pengaruh yang positif signifikan (taraf 5%) pada variabel *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar.

b. Uji analisis jalur persamaan Kedua

**Tabel 8. Hasil dari Analisis Jalur Persamaan II**

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9,204	1,901		4,841	,000
	Artificial Intelligence	,328	,084	,374	3,925	,000
	Pembelajaran Daring	,380	,091	,397	4,164	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Dilihat hasil analisis jalur pada persamaan pertama maka diketahui terdapat pengaruh yang positif signifikan (taraf 5%) pada variabel *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar.

c. Uji analisis jalur persamaan Ketiga

**Tabel 9. Hasil dari Analisis Jalur Persamaan III**

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,232	1,618		4,471	,000
	Artificial Intelligence	,262	,073	,215	3,598	,000
	Pembelajaran Daring	,102	,077	,077	1,325	,188
	Motivasi Belajar	,622	,083	,465	7,479	,000
	Minat Belajar	,374	,078	,270	4,775	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil analisis jalur pada persamaan pertama maka diketahui terdapat pengaruh yang positif signifikan (taraf 5%) pada variabel *Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar Minat Belajar terhadap Hasil Belajar.

5. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji-t

**Tabel 10. Hasil dari Uji-t**

No	Hubungan Antar Variabel	Skor Beta	Skor Sign.	Keterangan
1	AI → Motivasi Belajar	0,478	0,000**	Signifikan
2	AI → Minat Belajar	0,374	0,000**	Signifikan
3	AI → Hasil Belajar	0,215	0,000**	Signifikan
4	Pembelajaran Daring → Motivasi Belajar	0,352	0,000**	Signifikan
5	Pembelajaran Daring → Minat Belajar	0,397	0,000**	Signifikan
6	Pembelajaran Daring → Hasil Belajar	0,077	0,188	Tidak Signifikan
7	Motivasi Belajar → Hasil Belajar	0,465	0,000**	Signifikan
8	Minat Belajar → Hasil Belajar	0,270	0,000**	Signifikan

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Hasilnya dapat diketahui bahwa hipotesis pada nomor 1,2,3,4,5,7 dan 8 dapat diterima, karena terdapat pengaruh yang signifikan sedangkan hipotesis nomor 6 ditolak, karena terdapat pengaruh yang tidak signifikan.



b. Uji F

1) Uji F Persamaan Pertama

**Tabel 11. Hasil dari Uji F Persamaan I**

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1233,713	2	616,857	87,878	,000 <sup>a</sup>
	Residual	821,278	117	7,019		
	Total	2054,992	119			

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Artificial Intelligence

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji F pada persamaan pertama, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) sedangkan nilai F hitung sebesar 87,878. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan, variabel *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar mahasiswa FIKOM UDB Surakarta.

2) Uji F Persamaan Kedua

**Tabel 12. Hasil Uji F Persamaan II**

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	987,427	2	493,713	62,244	,000 <sup>a</sup>
	Residual	928,040	117	7,932		
	Total	1915,467	119			

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Artificial Intelligence

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Adapun nilai hasil uji F pada persamaan kedua, diperoleh signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) sedangkan nilai F hitung 62,244. Ini mengindikasikan bahwa secara simultan, variabel *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa FIKOM UDB Surakarta.

3) Uji F Persamaan Ketiga

**Tabel 13. Hasil Uji F Persamaan III**

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3142,778	4	785,694	168,317	,000 <sup>a</sup>
	Residual	536,814	115	4,668		
	Total	3679,592	119			

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Artificial Intelligence , Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Nilai hasil uji F pada persamaan ketiga, diperoleh signifikansi 0,000 (< 0,05) edangkan nilai F hitung 168,317. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan, variabel *Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar, dan Minat Belajar berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta.

c. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

1) Uji  $R^2$  Persamaan Pertama

**Tabel 14. Hasil dari Uji  $R^2$  Persamaan I**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,775 <sup>a</sup>	,600	,594	2,649

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Artificial Intelligence

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Hasil dari pengolahan data pada Tabel 14 diperoleh nilai uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada persamaan pertama yaitu, sebesar 0,600. Nilai e1 pada persamaan pertama adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 e_1 &= \sqrt{1 - R^2} \\
 &= \sqrt{1 - (0,600)^2} \\
 &= \sqrt{1 - 0,36} \\
 &= \sqrt{1 - 0,64} \\
 e_1 &= 0,800
 \end{aligned}$$

2) Uji  $R^2$  Persamaan Kedua

**Tabel 15. Hasil dari Uji  $R^2$  Persamaan II**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,718 <sup>a</sup>	,516	,507	2,816

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Artificial Intelligence

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Hasil dari pengolahan data pada Tabel 15 diperoleh nilai uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada persamaan pertama yaitu, sebesar 0,516. Nilai e2 pada persamaan pertama adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 e_2 &= \sqrt{1 - R^2} \\
 &= \sqrt{1 - (0,516)^2} \\
 &= \sqrt{1 - 0,266}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{1 - 0,734}$$

$$e2 = 0,857$$

3) Uji R<sup>2</sup> Persamaan Ketiga

**Tabel 16. Hasil dari Uji R<sup>2</sup> Persamaan III**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,924 <sup>a</sup>	,854	,849	2,161

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Artificial Intelligence , Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Olah data primer SPSS, 2025

Hasil dari pengolahan data pada Tabel 16 diperoleh nilai uji koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) pada persamaan pertama yaitu, sebesar 0,854. Nilai e<sub>3</sub> pada persamaan pertama adalah sebagai berikut:

$$e3 = \sqrt{1 - R1^2}$$

$$= \sqrt{1 - (0,854)^2}$$

$$= \sqrt{1 - 0,729}$$

$$= \sqrt{1 - 0,271}$$

$$e3 = 0,520$$

4) Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>) Total

Dari persamaan pertama, persamaan kedua dan persamaan dapat diketahui nilai uji koefisien determinasi total (R<sup>2</sup> Total) adalah sebagai berikut:

$$R2 \text{ Total} = 1 - (e1^2 \times e2^2 \times e3^2)$$

$$= 1 - (0,8002 \times 0,8572 \times 0,5202)$$

$$= 1 - (0,640 \times 0,734 \times 0,270)$$

$$= 1 - 0,127$$

$$R2 \text{ Total} = 0,873$$

$$R2 \text{ Total} = 87,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi total (R<sup>2</sup> Total), maka dapat diartikan bahwa variabel Hasil Belajar Mahasiswa dijelaskan oleh variabel *Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar dan Minat Belajar (87,3%) dan sisanya 12,7% mungkin dijelaskan variabel lain diluar model penelitian ini, misal kualitas dosen, lingkungan belajar, pengaruh teman sebaya dan lain-lain.

d. Uji Korelasi

Hasil analisis uji koefisien korelasi ini telah disajikan sebagai berikut:

**Tabel 17. Hasil Uji Korelasi**

		Correlations				
		Artificial Intelligence	Pembelajaran Daring	Motivasi Belajar	Minat Belajar	Hasil Belajar
Artificial Intelligence	Pearson Correlation	1	,737**	,737**	,666**	,794**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	120	120	120	120	120
Pembelajaran Daring	Pearson Correlation	,737**	1	,704**	,672**	,744**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	120	120	120	120	120
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,737**	,704**	1	,741**	,877**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	120	120	120	120	120
Minat Belajar	Pearson Correlation	,666**	,672**	,741**	1	,809**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	120	120	120	120	120
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,794**	,744**	,877**	,809**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	120	120	120	120	120

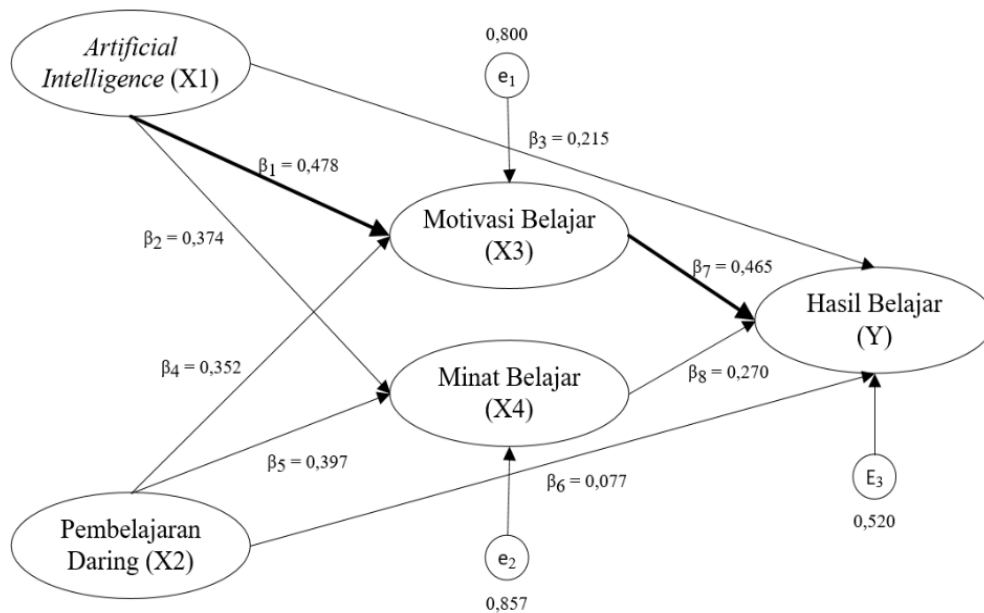
\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil olah data primer SPSS, 2025

Adapun uji koefisien korelasi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Diketahui korelasi sangat kuat (0,737) dan signifikan antara penggunaan *Artificial Intelligence* dengan peningkatan motivasi belajar mahasiswa.
- b) Pembelajaran daring menunjukkan hubungan yang kuat (0,704) dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar.
- c) *Artificial Intelligence* berkorelasi kuat (0,666) dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa.
- d) Terdapat hubungan kuat (0,672) dan berpengaruh signifikan antara variabel pembelajaran daring dengan variabel minat belajar.
- e) *Artificial Intelligence* memiliki korelasi terkuat (0,794) dan sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.
- f) Meskipun kuat (0,744), pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar sedikit lebih rendah dibanding AI.
- g) Menunjukkan korelasi terkuat (0,877) dibanding variabel lain, membuktikan peran krusial motivasi dalam pencapaian akademik.
- h) Minat belajar berkorelasi sangat kuat (0,809) dengan hasil belajar, menegaskan pentingnya faktor intrinsik ini.

e. Analisis Jalur



**Gambar 1. Diagram Hasil Analisa Jalur**

Berdasarkan hasil dari analisis jalur melalui tahap perhitungan yaitu pengaruh langsung, pengaruh tidak langsung dan pengaruh total maka diperoleh hasil bahwa jalur pengaruh tidak langsung antara *Artificial Intelligence* terhadap variabel Hasil Belajar melalui variabel intervening yaitu Motivasi Belajar merupakan jalur yang paling dominan untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta Tahun Akademik 2024/2025 Ganjil, karena memiliki nilai koefisien lebih besar diantara jalur-jalur yang lainnya dengan nilai koefisien sebesar 0,222.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat kita terapkan dalam implikasi manajerial sebagai berikut :

1. *Artificial Intelligence* terhadap Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi Belajar, yang pada gilirannya juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta. Temuan ini sama seperti penelitian Nelliraharti (2024) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan AI terhadap motivasi belajar mahasiswa, serta didukung oleh hasil studi Novianti et al., (2020) dan Wini et al., (2022) menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara Motivasi Belajar Mahasiswa dengan pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta.

Berdasarkan hasil pembahasan analisis jalur diatas memiliki pengaruh dalam upaya peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. Namun pengaruh tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar, dengan melihat hasil perhitungan analisis pengaruh tidak langsung, dengan nilai yang lebih dominan atau lebih tinggi yaitu sebesar 0,222 sedangkan pengaruh langsung memiliki nilai 0,215. Artinya untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Tahun Akademik 2024/2025 Ganjil yang dilakukan dengan jalur meningkatkan Motivasi Belajar untuk mendorong peningkatan Hasil Belajar secara tidak langsung.

## 2. *Artificial Intelligence* terhadap Hasil Belajar berdasarkan Minat Belajar

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwasannya *Artificial Intelligence* memberikan pengaruh positif dan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Minat Belajar, yang secara berantai juga berdampak signifikan pada perbaikan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta. Temuan ini konsisten oleh penelitian Handayani & Marsofiyati (2025), mengungkapkan bahwa implementasi AI menciptakan pengalaman belajar yang personal dan efektif, sehingga secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar. Lebih lanjut, hasil ini seperti hasil studi Sujana, et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa minat belajar mahasiswa memberikan dampak yang positif serta signifikan, baik secara parsial maupun secara simultan, terhadap capaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan analisis jalur diatas memiliki pengaruh dalam upaya peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. Namun pengaruh langsung lebih efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar, dengan melihat hasil perhitungan analisis pengaruh langsung, dengan nilai yang lebih dominan atau lebih tinggi yaitu sebesar 0,215 sedangkan pengaruh tidak langsung memiliki nilai 0,101. Artinya untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Tahun Akademik 2024/2025 Ganjil tidak harus dilakukan dengan jalur Minat Belajar untuk mendorong peningkatan Hasil Belajar secara tidak langsung.

## 3. Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar

Hasil penelitian membuktikan bahwa adanya pembelajaran daring maka secara positif dan signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, yang berdampak signifikan terhadap hasil belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta. Berdasarkan hasil tersebut didukung oleh penelitian Pratiwi et al., (2022) serta Syafari & Montessori (2021), yang mengungkapkan bahwa adanya pembelajaran daring yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, studi Novianti et al., (2020) dan Wini et al., (2022) juga menguatkan temuan ini dengan membuktikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar.

---

Berdasarkan hasil pembahasan analisis jalur diatas memiliki pengaruh dalam upaya peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. Namun pengaruh tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar, dengan melihat hasil perhitungan analisis pengaruh tidak langsung, dengan nilai yang lebih dominan atau lebih tinggi yaitu sebesar 0,164 sedangkan pengaruh langsung memiliki nilai 0,077. Artinya untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Tahun Akademik 2024/2025 Ganjil harus dilakukan dengan jalur Motivasi Belajar untuk mendorong peningkatan Hasil Belajar secara tidak langsung.

#### 4. Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar berdasarkan Minat Belajar

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa adanya pembelajaran daring dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta, sementara motivasi belajar terbukti berpengaruh signifikan terhadap capaian hasil belajar Mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Idkhan et al., (2023) dan Mohzana (2023) yang menunjukkan dampak signifikan pembelajaran daring dalam membangkitkan minat belajar peserta didik. Lebih lanjut, temuan Sujana, et al., (2024) memperkuat hubungan ini dengan membuktikan bahwa minat belajar memberikan kontribusi positif yang signifikan, baik secara parsial maupun secara simultan, terhadap hasil belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta.

Berdasarkan hasil pembahasan analisis jalur diatas memiliki pengaruh dalam upaya peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. Namun pengaruh tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar, dengan melihat hasil perhitungan analisis pengaruh tidak langsung, dengan nilai yang lebih dominan atau lebih tinggi yaitu sebesar 0,107 sedangkan pengaruh langsung memiliki nilai 0,077. Artinya untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Tahun Akademik 2024/2025 Ganjil harus dilakukan dengan jalur Motivasi Belajar untuk mendorong peningkatan Hasil Belajar secara tidak langsung.

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini dapat ditarik sebagai berikut:

1. *Artificial Intelligence* berpengaruh signifikan terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar mahasiswa. Sedangkan pada pembelajaran daring hanya berpengaruh pada motivasi dan minat belajar mahasiswa.
2. Motivasi Belajar maupun Minat Belajar berperan penting sebagai mediator dalam memperkuat dampak *Artificial Intelligence* dan Pembelajaran Daring terhadap peningkatan Hasil Belajar mahasiswa.

3. Analisis Uji F yang diperoleh menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar, dan Minat Belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar
4. Hasil dari Uji Determinasi yaitu sebesar 87,3% variasi Hasil Belajar dapat dijelaskan oleh keempat variabel dalam model (*Artificial Intelligence*, Pembelajaran Daring, Motivasi, dan Minat Belajar), sementara 12,7% sisanya dipengaruhi faktor eksternal seperti kualitas dosen, lingkungan belajar, atau interaksi sosial.
5. Hasil analisis jalur menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* terhadap Hasil Belajar melalui Motivasi Belajar merupakan yang paling dominan dan efektif (koefisien: 0,222) dibandingkan jalur lainnya.

Adapun saran yang untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa FIKOM UDB Surakarta sebagai berikut:

1. Tingkatkan pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran untuk mendorong motivasi, minat, dan hasil belajar mahasiswa.
2. Lakukan perbaikan metode pembelajaran daring agar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tidak hanya minat dan motivasi.
3. Pertimbangkan faktor lain seperti kualitas dosen, lingkungan belajar, dan dukungan sosial karena masih berpengaruh terhadap hasil belajar.
4. Prioritaskan strategi pembelajaran yang mengoptimalkan AI untuk meningkatkan motivasi belajar, karena jalur ini paling efektif dalam mendorong hasil belajar.

#### DAFTAR REFERENSI

- Desmi Fitri S, Fanny Selfinta, Nurbayeni, M., & Maulida, S. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Yayasan Madrasah Islamiyah Medan. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.750>
- Fadliyana, A., Ardianti, S. D., & Santoso, D. A. (2023). The Influence Of Interest In Learning On The Learning Outcomes Of Grade Iv Students In The Eyes Maths Lessons. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v8i2.4538>
- Handayani, J. R., & Marsofiyati. (2025). *Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence ( AI ) dan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah*

---

*Teknologi Digital Pendidikan Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta . pembelajaran yang relevan dengan era digitalisasi , yang mampu.*

- Idkhan, A. M., Irfan, A. M., & Indra Putra, I. (2023). E-efektifitas Pembelajaran Daring Pada Minat Belajar Serta Dampaknya Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Ptm Ft Unm. *JoVI: JOURNAL of VOCATIONAL INSTRUCTION*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.55754/jov.v2i1.46815>
- Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 223–232. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.6069>
- Nelliraharti. (2024). *PENGARUH ARTIFICIAL INTELLIGENCE ( AI ) TERHADAP MOTIVASI PENDAHULUAN* Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah membawa banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan kita saat ini . Salah satunya adalah transformasi pergeseran ke era informasi , di mana. 10(April), 139–151.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Pratiwi, D., Wahdah, N., Anshari, M. R., Agama, I., Negeri, I., & Raya, P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Siswa SMPN 8 Palangka Raya depan , karena siswa diberikan lebih banyak fleksibilitas . Jenis pembelajaran. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 80–90.
- Sujana, I. N., Dharmayasa, I. P. A., & Ardiani, N. W. D. (2024). The Impact of Students' Learning Interests and Parenting Patterns on Economic Learning Outcomes. *Mimbar Ilmu*, 29(1), 185–192. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.58463>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>
- Wahyuni, N. D., Purwoko, A. A., & Andayani, Y. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada (Mata Pelajaran Kimia) Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 234. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5599>
- Wini, W. M., Nerita, S., & Sari, L. Y. (2022). The Relationship of Students Learning Motivation with Biology Learning Outcomes for Class XI. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.55215/jber.v3i1.4649>