

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE* (AI) DAN KEMAMPUAN LITERASI
DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
Bunga Wannesia
2113031062**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS LAMPUNG

OLEH

BUNGA WANNESIA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya tingkat motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi, yang tercermin dari rendahnya inisiatif untuk belajar secara mandiri serta minimnya minat dalam mencari dan mengakses materi pembelajaran tambahan di luar perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling* dengan jumlah responden sebanyak 65 mahasiswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket berskala *semantic differential* dan data dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, penggunaan teknologi AI (X_1) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, kemampuan literasi digital (X_2) juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, Kemudian, secara simultan kedua variabel memberikan pengaruh terhadap variasi motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi cerdas dan penguatan kecakapan digital sangat relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi AI secara bijak dan peningkatan literasi digital perlu diintegrasikan dalam strategi pembelajaran di perguruan tinggi.

Kata Kunci: Kecakapan Informasi, Kemandirian Belajar, Keterampilan Teknologi, Keterlibatan Mahasiswa, Pembelajaran Digital.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) USAGE AND DIGITAL LITERACY SKILLS ON THE LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS IN THE ECONOMIC EDUCATION STUDY PROGRAM AT THE UNIVERSITY OF LAMPUNG

BY

BUNGA WANNESIA

This research was motivated by the suboptimal level of learning motivation among students of the Economics Education Study Program, as indicated by their low initiative for independent learning and limited interest in seeking and accessing additional learning materials outside of lectures. The aim of this study is to determine the influence of AI technology usage and digital literacy skills on students' learning motivation. This study employed a quantitative method with an ex post facto approach. The sampling technique used was stratified random sampling, with a total of 65 student respondents. Data were collected through a semantic differential scale questionnaire and analyzed using multiple linear regression assisted by SPSS. The results showed that partially, the use of AI technology (X_1) had a significant effect on students' learning motivation, and digital literacy skills (X_2) also had a significant influence. Furthermore, simultaneously, both variables contributed to the variation in students' learning motivation. These findings emphasize that the integration of intelligent technology and the enhancement of digital competencies are highly relevant in supporting a more effective and motivating learning process. Therefore, the wise use of AI and the improvement of digital literacy need to be integrated into higher education learning strategies.

Keywords: Digital Engagement, Intelligent Tools, Self-Regulated Learning, Technology Competence.

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE* (AI) DAN KEMAMPUAN LITERASI
DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

BUNGA WANNESIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN
KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Bunga Wannesia
NPM : 2113031062
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

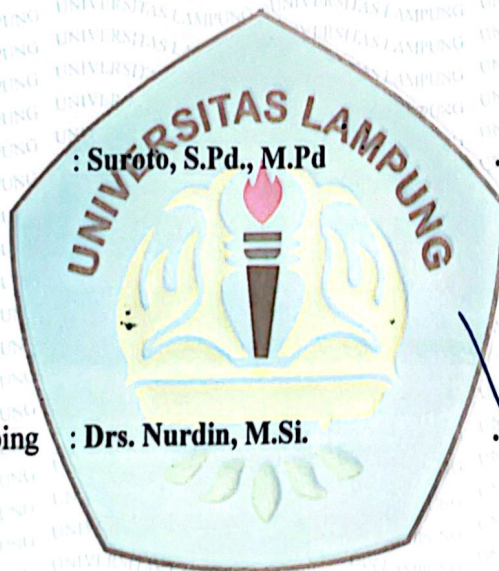
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Suroto, S.Pd., M.Pd.

Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Nurdin, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Allet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 7 Agustus 2025



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedong Meneng – Bandar Lampung 35145

Telepon: (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail : fkip@unila.ac.id, laman <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Wannesia
NPM : 2113031062
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis yang diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 7 Agustus 2025

Pembuat Pernyataan,



Bunga Wannesia

2113031062

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Bunga Wannesia yang biasa dipanggil Wannesia. Penulis lahir di Tanjung Karang pada tanggal 22 Desember 2002, yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan bapak Hilwantoni dan Ibu Neneng Syabilla. Penulis berasal dari Pagar Alam, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) SD Negeri 1 Kedaton, lulus pada tahun 2015.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) SMP Negeri 10 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018.
3. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) SMK Negeri 4 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2021.
4. Pada tahun 2021, penulis diterima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2024, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di Desa Banding, Kec. Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Banding Lampung Selatan. Penulis aktif di organisasi kampus yakni sebagai Staff Ahli PSDM *Association of Economic Education Students* (Assets). Kemudian, pada tanggal 28 April 2025 penulis melaksanakan Seminar Proposal dan 28 Juli 2025 melaksanakan Seminar Hasil.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridho-Nya serta pertolongan sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan bangga dan rasa syukur penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Diri Sendiri

Terima kasih untuk Bunga Wannesia yang telah bertahan dalam segala lelah, ragu, dan gagal namun tetap memilih untuk melangkah. Terima kasih karena tidak menyerah dan percaya bahwa kamu bisa.

Kedua Orang Tuaku

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mamah yang selalu memberikan doa, dukungan, kepercayaan serta kerja kerasnya yang selalu menjadi alasan saya untuk terus melangkah dan tidak menyerah. Terima kasih mamah selalu kuat dan berkorban, perempuan hebat yang sudah membesarkan, mendidik, dan memberikan pendidikan yang layak untuk anak-anaknya.

Keluargaku

Terima kasih untuk keluargaku yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa untuk keberhasilanku, karya ini bukti dari dukungan dan doa kalian.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung.

MOTTO

“Be patient. Indeed, the promise of Allah is true.”

(QS. Ar - Rum: 60)

“He (Allah) Said, Do not be afraid; I am with you both, hearing and seeing.”

(QS. Thaha: 46)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya.”

(Bunga Wannesia)

“Long story short, I survived.”

(Taylor Swift)

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kemudahan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Shalawat serta salam penulis hanturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, bimbingan, kritik, serta saran dari berbagai pihak. Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

8. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus sebagai Pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, motivasi, arahan serta dukungan selama empat tahun menempuh perkuliahan. Semoga Allah SWT melimpahkan rezeki, kesehatan serta kemudahan-Nya kepada Ibu dan keluarga.
9. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II. Terima kasih telah memberikn bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rezeki, kesehatan, serta kemudahan-Nya kepada Bapak dan keluarga.
10. Bapak Drs. Nurdin, M.Si., selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik, saran, arahan, dan masukannya kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua arahan dan sarannya, semoga Bapak selalu dilimpahkan rezeki, kesehatan serta kemudahan-Nya kepada Bapak dan keluarga.
11. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu kepada penulis. Semoga segala kebaikan Bapak dan Ibu, Allah SWT balas dengan kelimpahan pahala, rezeki, serta kesehatan dan keberkahan.
12. Terima kasih kepada staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam penyelesaian syarat administrasi selama penulis menempu. dan menyelesaikan perkuliahan.
13. Terima kasih untuk Mamah, perempuan hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih sudah melahirkan dan merawat saya dengan penuh cinta dan kasih, selalu berjuang dan mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya, menjadi tulang punggung keluarga dan menyimpan setiap keluhan. Terima kasih telah mengorbankan banyak hal bahkan mungkin lebih dari yang seharusnya demi memastikan anak-anakmu bisa tumbuh, belajar, dan menjadi sesuatu di dunia ini. Terima kasih untuk setiap doa yang diam-diam mamah panjatkan setiap malam, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi untuk melihat saya berjuang sampai akhir. Mamah harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Semoga Mamah selalu bahagia.

14. Terima kasih untuk kakakku tersayang, Regita Syalsabilla Pasha. Terima kasih telah menjadi sosok anak pertama yang selalu kuat dan sosok yang membanggakan untuk adik-adikmu. Terima kasih sudah selalu mengusahakan yang terbaik untuk adik-adikmu, semoga kamu selalu bahagia dan hal-hal baik datang kepadamu.
15. Terima kasih untuk adikku tersayang, Putri Tahara. Terima kasih telah menjadi sosok adik yang selalu ada dan memberikan semangat serta dukungan. Terima kasih sudah selalu bertanya dan peduli, semoga kamu selalu bahagia dan hal-hal baik datang kepadamu.
16. Terima kasih untuk sahabatku, Nirmala Sari. Terima kasih sudah selalu menjadi pendengar untuk setiap keluh kesah dalam segala hal. Terima kasih karna selalu menemani dan menunggu di belakang setiap saya bimbingan. Terima kasih selalu menjadi teman untuk bertukar pikiran, pendapat, dan teman berdebat. Terima kasih karna selalu mengatakan “istirahat dulu, sini bagi tugasnya ke aku, gapapa proses orang beda-beda”.
17. Terima kasih untuk sahabatku, Aqila Ade Putri. Terima kasih selalu berusaha ada dan menemani saat saya bimbingan. Terima kasih sudah selalu memberikan semangat dan dukungan. Terima kasih sudah menjadi teman yang selalu peduli dan mengatakan “gapapa nge, satu-satu yang penting selesai”.
18. Terima kasih kepada seluruh teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 atas segala kebersamaan, kenangan, dan bantuan selama penulis menjalankan proses perkuliahan. Terima kasih telah menjadi bagi dalam proses pendewasaan. Semoga kalian selalu sehat dan dimudahk segala urusannya.
19. Terima kasih untuk diri saya sendiri, terima kasih Bunga Wannesia karena sudah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dilalui dengan rasa cemas, bingung dan tidak yakin dengan diri sendiri, setiap pagi yang dimulai dengan semangat, dan setiap langkah kecil yang terus diusahakan meski terasa berat. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah. Terima kasih karena terus berjuang, tetap belajar, tetap mencoba, dan tidak berhenti. Maaf karena kadang terlalu keras dalam menilai diri sendiri. Maaf karena pernah meragukan kemampuan diri sendiri dan terlalu sering membandingkan diri

dengan orang lain. Semoga saya terus tumbuh menjadi pribadi yang lebih sabar dan lebih menghargai diri sendiri. Terima kasih, maaf, dan selamat untuk saya Bunga Wannesia.

20. Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang dilakukan dengan pahala yang berlipat ganda.

Bandar Lampung, 7 Agustus 2025

Bunga Wannesia

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	13
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS.....	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.1.1 Motivasi Belajar (Y)	14
2.1.2 Teknologi AI (X_1).....	16
2.1.3 Kemampuan Literasi Digital (X_2).....	18
2.2 Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Pikir.....	30
2.4 Hipotesis	32
III. METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sampel	33
3.2.1 Populasi.....	33
3.2.2 Sampel	34
3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	34
3.4 Variabel Penelitian	35
3.5 Definisi Konseptual Variabel	36
3.6 Definisi Operasional Variabel	36
3.7 Teknik Pengumpulan Data	38
3.8 Uji Persyaratan Instrumen	39
3.8.1 Uji Validitas.....	39
3.8.2 Uji Reliabilitas	41

3.9 Uji Persyaratan Analisis Data.....	43
3.9.1 Uji Normalitas	43
3.9.2 Uji Homogenitas	43
3.10 Uji Persyaratan Regresi Linear Berganda (Uji Asumsi Klasik)	44
3.10.1 Uji Linearitas	44
3.10.2 Uji Multikolinearitas.....	44
3.10.3 Uji Autokorelasi.....	45
3.10.4 Uji Heteroskedastisitas	45
3.11 Pengujian Hipotesis.....	46
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
4.2 Gambaran Umum Penelitian	50
4.3 Deskripsi Data Penelitian	51
4.4 Uji Persyaratan Statistik Parametrik	58
4.5 Uji Asumsi Klasik	60
4.6 Pengujian Hipotesis	63
4.7 Pembahasan	70
4.8 Implikasi Hasil Penelitian	88
4.9 Keterbatasan Penelitian	90
V. SIMPULAN DAN SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung	3
2. Hasil Kuesioner Penggunaan Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung	7
3. Hasil Kuesioner Kemampuan Literasi Digital Pada Mahasiswa FKIP Universitas Lampung	10
4. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	22
5. Populasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung	33
6. Definisi Operasional Variabel.....	37
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Teknologi AI.....	40
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Literasi Digital.....	40
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	41
10. Tingkat Besarnya Reliabilitas	42
11. Hasil Uji Reliabilitas Teknologi AI	42
12. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Literasi Digital	42
13. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	43
14. Data ketua program studi pendidikan ekonomi	43
15. Distribusi Frekuensi Variabel Teknologi AI (X_1)	52
16. Kategori Variabel Teknologi AI	52
17. Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Literasi Digital (X_2).....	54
18. Kategori Variabel Kemampuan Literasi Digital	54
19. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar (Y).....	56
20. Kategori variabel Motivasi Belajar	57
21. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	58
22. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	59
23. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	60
24. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas.....	61
25. Rekapitulasi Hasil Uji Autokolerasi	61
26. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas	63
27. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	64
28. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	65
29. Koefisien Regresi Teknologi AI (X_1) dan Kemampuan Literasi Digital (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Y).....	67

30. ANOVA Rekapitulasi Hasil Uji Teknologi AI (X_1) dan Kemampuan Literasi Digital (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Y).....	69
31. Rekapitulasi Hasil Uji Pengaruh Teknologi AI (X_1) dan Kemampuan Literasi Digital (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Y).....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	31
2. Kurva Durbin Watsons.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	102
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	103
3. Angket Penelitian Pendahuluan	104
4. Surat Izin Penelitian	105
5. Surat Balasan Penelitian.....	106
6. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian.....	107
7. Instrumen Penelitian.....	110
8. Uji Validitas Instrumen	115
9. Uji Reliabilitas	118
10. Hasil Kuesioner Penelitian.....	120
11. Dokumentasi Penyebaran Angket.....	121
12. Rekapitulasi Tabulasi Data Penelitian	122
13. Uji Normalitas.....	124
14. Uji Homogenitas	124
15. Uji Linear Garis Regresi	125
16. Uji Multikolinearitas	126
17. Uji Autokorelasi	126
18. Uji Heteroskedastisitas.....	126
19. Hasil Uji Hipotesis	127
20. Hasil Uji Turnitin	129

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi pengembangan masyarakat yang rasional, damai, terbuka, dan demokratis, reformasi di bidang ini harus dilanjutkan untuk meningkatkan standar pendidikan dan memajukan negara secara keseluruhan. Untuk menjamin kualitas dan profesionalisme dalam mencapai tujuan bersama, khususnya kemajuan suatu bangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia sebagai generasi penerus (Irawan, Pujiati, & Suroto, 2022). Seperti yang tertulis dalam (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2003) yang menyatakan bahwa: Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pada UU No. 20 tahun 2003 jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pada bab VI pasal 19 ayat 1 disebutkan bahwa “pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang terdiri atas pendidikan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi”. Selama pendidikan tinggi, mahasiswa tidak hanya harus memiliki kemampuan akademik yang diperlukan, tetapi mereka juga harus memiliki dorongan kuat untuk belajar dan kemandirian. Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam mencetak siswa yang berprestasi sangat bergantung pada tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada jenjang pendidikan tinggi, peran institusi menjadi sangat penting dalam membentuk lulusan yang berkualitas guna menjawab tantangan masa depan.

Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi faktor krusial dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Motivasi sendiri merupakan istilah yang umum digunakan untuk menjelaskan keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Para ahli umumnya sepakat bahwa teori motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong dan mengarahkan perilaku individu, yang pada dasarnya berakar pada kebutuhan-kebutuhan fundamental (Aziz *et al.*, 2020).

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh dorongan kebutuhan, harapan, dan cita-cita akademik, tetapi juga dapat muncul dari faktor intrinsik, seperti keinginan dan tekad untuk meraih keberhasilan (Winata, 2021). Sejalan dengan Wulandari *et al.* (2018) yang menambahkan bahwa faktor eksternal seperti penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, serta kegiatan pembelajaran yang menarik juga turut berperan dalam membentuk motivasi tersebut. Pendapat Wijaya (2018) juga menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk belajar dan mengubah perilakunya. Sebaliknya, menurut Lutfiwati (2020), rendahnya motivasi belajar dapat menjadi hambatan serius dalam proses pembelajaran. Sari *et al.* (2022) mengatakan bahwa dalam konteks perkembangan dunia pendidikan yang terus berubah, perhatian terhadap motivasi belajar menjadi semakin penting. Hal ini disebabkan oleh peran sentral motivasi dalam membangkitkan semangat belajar siswa, sekaligus membantu mereka merumuskan harapan serta merancang masa depan yang diinginkan (Lutfiwati, 2020).

Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa cenderung mengalami penurunan, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Sebuah studi yang dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta mengungkapkan bahwa sebanyak 70% mahasiswa mengalami rendahnya motivasi belajar yang disebabkan oleh rasa jenuh, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta penyampaian materi yang dianggap kurang menarik (Anas & Aryani, 2024). Temuan ini sejalan dengan hasil pra-penelitian terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di

Universitas Lampung, yang menunjukkan bahwa keterbatasan variasi pembelajaran dan pemberian tugas yang bersifat repetitif menjadi faktor utama menurunnya motivasi belajar mereka.

Motivasi merupakan elemen fundamental dalam proses pembelajaran yang memiliki dampak langsung terhadap pencapaian akademik peserta didik (Aziz *et al.*, 2020). Tanpa adanya motivasi yang memadai, peserta didik cenderung mengalami hambatan dalam mengembangkan potensi akademiknya secara optimal. Fatah *et al.* (2025) mengemukakan bahwa motivasi belajar tercermin dalam berbagai karakteristik perilaku yang dapat diidentifikasi pada peserta didik, seperti minat, perhatian, ketekunan, konsentrasi, dan ketajaman berpikir. Berdasarkan data-data tersebut, peneliti mengkaji lebih lanjut mengenai Motivasi Belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022 dan 2023 Universitas Lampung. Berikut ialah tabel hasil kuesioner yang didapat:

Tabel 1. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban			
		Ya	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang saya pelajari.	18	60	12	40
2.	Saya termotivasi untuk mencari materi tambahan di luar yang diberikan dosen.	12	40	18	60
3.	Saya tetap belajar meskipun tidak ada ujian atau tugas.	13	43,3	17	56,7

Sumber : Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan 2025

Berdasarkan hasil kuesioner penelitian pendahuluan mengenai motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi, meskipun sebagian besar mahasiswa menunjukkan indikasi memiliki motivasi belajar yang cukup baik, terdapat proporsi yang cukup signifikan (sekitar 40%) yang termotivasi aktif mencari

materi tambahan di luar yang diberikan dosen. Selain itu, sebagian besar mahasiswa cenderung kurang konsisten belajar secara mandiri tanpa adanya ujian atau tugas (hanya 43,3% yang tetap belajar).

Berbagai faktor diketahui memengaruhi tingkat motivasi belajar, termasuk metode pengajaran, materi yang disampaikan, serta lingkungan belajar secara keseluruhan. Dalam konteks ini, teknologi AI menghadirkan pendekatan baru dengan menyediakan sistem pembelajaran yang terpersonalisasi, yang berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Teknologi AI dalam dunia pendidikan dirancang secara khusus untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran. Sianturi *et al.* (2025) menekankan bahwa integrasi teknologi AI memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan partisipatif. Pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik menjadi fokus utama, di mana kegiatan belajar disesuaikan dengan tujuan serta kebutuhan individu masing-masing.

Sebagai contoh, sistem pembelajaran adaptif berbasis AI dapat menyesuaikan materi serta aktivitas pembelajaran dengan tingkat pemahaman peserta didik secara *real-time*. Selain itu, AI juga mampu memfasilitasi kolaborasi dan diskusi kelompok, memberikan umpan balik dan penilaian secara otomatis, serta mendukung proses belajar mandiri yang lebih efektif (Abdurrahman *et al.*, 2025). Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik (Ronsumbre *et al.*, 2023). Menurut Yollanda (2024) tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi indikator penting dari motivasi belajar yang dimiliki. Sejalan dengan pendapat Hapsari *et al.* (2024), yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang eksplisit, seperti *game based learning* dan *mobile learning*, terbukti mampu merangsang motivasi intrinsik. Oleh karena itu, penerapan AI dengan pendekatan yang tepat dapat menjadi solusi potensial dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sekaligus memperdalam pemahaman materi dan membantu mereka dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran.

Menurut Ishmatun *et al.* (2023), meskipun AI menunjukkan korelasi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, penerapannya perlu mempertimbangkan aspek aksesibilitas, kualitas konten, serta interaktivitas yang menarik bagi peserta didik. Teknologi AI merujuk pada sistem komputer yang dirancang untuk menjalankan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kemampuan kognitif manusia (Kirana *et al.*, 2024). Perkembangan teknologi AI kini semakin merambah ke berbagai sektor termasuk dunia pendidikan, memainkan peran penting dalam mendukung hampir seluruh aspek proses pembelajaran akademik.

Secara konseptual, kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu meniru cara berpikir manusia untuk menyelesaikan berbagai persoalan kompleks. Teknologi ini bertujuan menciptakan komputer yang dapat mengeksekusi tugas secara setara atau bahkan lebih efektif daripada manusia. Rich dan Knight mendefinisikan AI sebagai kajian mengenai cara membuat komputer menjalankan tugas-tugas yang pada masa kini lebih baik dilakukan oleh manusia (Nelliraharti, 2024). Sementara itu, Purba *et al.* (2025) menjelaskan bahwa AI adalah bagian dari ilmu komputer yang memungkinkan mesin bekerja sebagaimana manusia dalam melakukan aktivitas tertentu.

Meskipun teknologi ini membawa banyak manfaat, implementasinya juga memunculkan sejumlah tantangan yang perlu dikelola secara bijaksana agar tidak menghambat motivasi belajar mahasiswa (Rifky, 2024). Sejalan dengan pendapat Sianturi *et al.* (2025), banyak mahasiswa melihat AI sebagai sarana efektif dalam menyelesaikan kesulitan akademik, termasuk dalam menyelesaikan tugas kuliah. Pandangan ini dapat dimaklumi, mengingat AI memang menawarkan solusi yang cepat dan praktis. Namun demikian menurut pendapat Nurhayati (2024), di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan AI yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap proses pendidikan. Jika tidak dimanfaatkan secara bijak, AI dapat menjadi bumerang yang mengancam kualitas pembelajaran di masa depan. Salah satu risiko utama adalah munculnya ketergantungan berlebihan terhadap

teknologi, yang dapat melemahkan kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan (Zahra & Hidayat, 2020). Sejalan dengan pendapat Abdurrahman *et al.* (2025), yang menyatakan bahwa realitas saat ini menunjukkan bahwa AI telah menjadi faktor yang turut berkontribusi terhadap menurunnya motivasi sebagian mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan pemanfaatan AI dengan penguatan kapasitas kognitif dan karakter belajar mahasiswa, guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang sehat dan berkelanjutan (Setiawan, 2023).

Perkembangan teknologi khususnya teknologi AI, telah membawa transformasi signifikan dalam sektor pendidikan, termasuk di lingkungan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Di kalangan mahasiswa, aplikasi berbasis AI umum digunakan untuk memperoleh informasi secara instan dan mempercepat penyelesaian berbagai tugas akademik. Namun, ketergantungan terhadap sistem AI dapat menimbulkan implikasi terhadap motivasi belajar, serta pencapaian keterampilan dan pengetahuan sebagai hasil dari proses pembelajaran (Juanta *et al.*, 2024). Meskipun demikian, menurut Paskalis (2023), AI mampu mendorong peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui kemudahan dalam mengakses informasi dan bantuan dalam memahami materi pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, temuan Abdurrahman (2025) menunjukkan bahwa AI berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif dengan memberikan dukungan cepat terhadap proses pemahaman mahasiswa. Penelitian lain oleh Nelliraharti (2024) turut menguatkan pandangan tersebut, yang menyimpulkan bahwa penggunaan AI memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

Di sisi lain, tidak sedikit studi yang mengangkat potensi dampak negatif dari penggunaan AI dalam konteks pendidikan. Sianturi (2025) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi AI secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, yang justru menurunkan tingkat motivasi belajar mahasiswa.

Peneliti tersebut menyoroti bahwa kemudahan dalam mengakses informasi dan menyelesaikan tugas secara otomatis dapat menyebabkan penurunan inisiatif belajar serta membuat mahasiswa menjadi pasif. Senada dengan itu, hasil penelitian Zahra & Hidayat (2020) menunjukkan bahwa ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi AI dapat menghambat pengembangan pola pikir kritis dan kreativitas mahasiswa. Oleh karena itu, meskipun AI menawarkan berbagai kemudahan, pemanfaatannya harus dilakukan secara bijak agar tidak menggerus esensi dari proses belajar yang aktif dan reflektif.

Untuk memahami lebih lanjut tentang penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023. Berikut adalah hasil kuesioner mengenai variabel Sumber Belajar Teknologi *Artificial Intelligence* (AI):

Tabel 2. Hasil Kuesioner Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban			
		Ya	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1.	Saya pernah menggunakan teknologi AI untuk membantu proses belajar?	23	76,7	7	23,3
2.	Saya merasa percaya diri menggunakan teknologi AI untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.	19	63,3	11	36,7
3.	Teknologi AI membantu saya memahami materi kuliah dengan lebih mudah.	18	60	12	40

Sumber : Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan 2025

Berdasarkan hasil kuesioner penelitian awal, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Universitas Lampung sudah cukup signifikan dan memberikan dampak positif terutama dalam memudahkan akses informasi serta meningkatkan pemahaman materi kuliah. Tingginya tingkat penggunaan dan kepercayaan diri dalam pemanfaatan AI mengindikasikan bahwa mahasiswa sudah mulai beradaptasi dengan teknologi digital dalam konteks akademik. Namun demikian, masih terdapat sekitar 23-40% mahasiswa yang belum memanfaatkan AI secara optimal, sehingga perlu adanya dorongan lebih lanjut agar seluruh mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran mereka.

Menurut Lestari *et al.* (2024), rendahnya motivasi belajar pada mahasiswa dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan akademik dan sosial mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa di era saat ini. Salah satu faktor yang semakin mendapatkan perhatian adalah pengaruh literasi digital (Mulyati, 2023). Nasution & Siregar (2021) mengatakan bahwa, dalam konteks digitalisasi yang terus berkembang, kemampuan literasi digital menjadi keterampilan krusial yang menentukan cara mahasiswa mengakses, menafsirkan, dan memanfaatkan informasi. Dalam hal ini, literasi digital bukan hanya kebutuhan, melainkan suatu keharusan (Huba & Pranata, 2024).

Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) bersama Katadata Insight Center (KIC) pada tahun 2024, indeks literasi digital Indonesia tercatat pada angka 3,49 dari skala 0–5. Sedangkan pada peringkat global, Indonesia berada di peringkat ke-56 dari 63 negara yang disurvei. Skor ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih berada dalam kategori sedang (Kusnandar, 2022). Mahasiswa, yang termasuk dalam kelompok generasi milenial, merupakan pengguna aktif dan dominan di ranah media digital (Amelia & Ulumu, 2019). Menurut Manubey *et al.* (2022), literasi digital menjadi aspek penting yang harus dimiliki mahasiswa untuk memastikan pemanfaatan teknologi secara optimal dan bertanggungjawab dalam era *Society 5.0*. Kemampuan ini

memberikan dasar teknis dan konseptual yang diperlukan dalam berinteraksi dengan berbagai platform digital (Muyassaroh *et al.*, 2022).

Lebih dari sekadar alat bantu akademik, media digital kini telah menjadi bagian integral dari kehidupan mahasiswa. Sejalan dengan pendapat Syabaruddin & Imamudin (2022), ketergantungan terhadap media digital telah menjadi kebutuhan primer dalam mendukung proses pencarian informasi. Kemudian menurut Yanti *et al.* (2021), akses yang lebih mudah terhadap berbagai sumber informasi merupakan keuntungan besar, namun di sisi lain, hal ini menuntut keterampilan khusus dalam memilah dan mengevaluasi informasi secara kritis yang merupakan inti dari literasi digital. Dalam konteks ini, mahasiswa yang memiliki literasi digital yang baik dan mampu menggunakan media digital secara bijak cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi (Sri Mulyati, 2023). Dengan demikian, sesuai dengan pendapat Sestiani *et al.* (2022) yang mengatakan bahwa penguatan literasi digital bukan hanya mendukung kecakapan teknologi mahasiswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan semangat belajar di era digital saat ini.

Literasi digital tidak hanya mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Sujana & Rachmatin, 2019). Beberapa studi menyebutkan bahwa penguasaan literasi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat motivasi belajar individu (Hendriyani *et al.*, 2022; Kholid & Darmawan, 2023; Mulyati, 2023). Penelitian dari Hendriyani *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara literasi digital dan motivasi belajar. Namun, temuan dari Manubey *et al.* (2022) menunjukkan hasil yang berbeda. Penelitian mereka menyatakan bahwa meskipun pemanfaatan literasi digital oleh dosen dan mahasiswa mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, secara statistik literasi digital tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Dalam konteks ini, Lestari *et al.* (2024) menambahkan bahwa literasi digital justru dapat menjadi penghambat

motivasi belajar apabila tidak digunakan secara bijaksana. Oleh sebab itu, penting bagi mahasiswa dan pendidik untuk tidak hanya menguasai literasi digital, tetapi juga memahami cara penggunaannya secara produktif dan bertanggung jawab agar dapat memberikan manfaat optimal terhadap motivasi dan hasil belajar. Untuk memahami lebih lanjut tentang kemampuan literasi digital mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023. Berikut adalah hasil kuesioner mengenai variabel Literasi Digital:

Tabel 3. Hasil Kuesioner Kemampuan Literasi Digital Pada Mahasiswa FKIP Universitas Lampung

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban			
		Ya	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1.	Saya menggunakan media digital	23	76,7	7	23,3
2.	Saya memanfaatkan informasi digital untuk meningkatkan pengetahuan akademik	20	70	10	30
3.	Saya bisa mengevaluasi dan membandingkan sumber informasi digital, yang mendorong saya lebih termotivasi dalam belajar	18	60	12	40

Sumber : Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan 2025

Berdasarkan hasil kuesioner penelitian pendahuluan secara keseluruhan, kemampuan literasi digital mahasiswa FKIP Universitas Lampung tergolong baik. Mayoritas mahasiswa sudah aktif menggunakan media digital, memanfaatkan informasi digital untuk mendukung pembelajaran, serta memiliki kemampuan kritis dalam mengevaluasi sumber informasi. Kemampuan ini berkontribusi positif terhadap motivasi dan kualitas belajar mahasiswa. Namun, masih terdapat sekitar 30-40% mahasiswa yang belum

sepenuhnya menguasai literasi digital secara optimal, sehingga perlu upaya peningkatan literasi digital agar seluruh mahasiswa dapat belajar secara efektif dan kritis di era digital.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diatas, oleh karena itu penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung cenderung rendah.
2. Terdapat banyak mahasiswa belum memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) secara optimal.
3. Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) secara berlebih dapat mengakibatkan ketergantungan.
4. Masih banyak mahasiswa belum sepenuhnya menguasai kemampuan literasi digital dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan dibatasi pada Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) (X_1) dan Kemampuan Literasi Digital (X_2) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y) Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?

2. Apakah terdapat pengaruh kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
2. Pengaruh kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
3. Pengaruh secara simultan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keilmuan dalam penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital serta menjadi referensi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian terkait Pengaruh Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

b. Manfaat Praktis

1) Pihak Program Studi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan pada pustaka program studi terutama pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.

2) Pihak Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa atau pembaca dalam mengoptimalkan kegiatan baik akademik maupun non-akademik yang dijalani semasa perkuliahan serta dipergunakan sebagai bahan acuan yang relevan dimasa mendatang.

3) Pihak Peneliti

Menjadi sarana belajar untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan serta memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi di lapangan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung*” ialah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah kemampuan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*, kemampuan literasi digital, dan motivasi belajar mahasiswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022-2023.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Motivasi Belajar (Y)

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan konsep penting dalam memahami perilaku manusia, termasuk dalam konteks pembelajaran (Muhammad, 2017). Menurut Anas dan Farida (2018), istilah "motivasi" berasal dari bahasa Latin *motivus*, yang berarti dorongan, alasan mendasar, atau ide utama yang mendorong seseorang untuk bertindak. Menurut Yuni *et al.* (2016), motivasi dianggap sebagai faktor yang sangat memengaruhi setiap aktivitas manusia.

Motivasi belajar didefinisikan sebagai kondisi internal dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu Nasrah & Muafiah, (2020). Lutfiwati (2020) menambahkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang, yang mampu menimbulkan kegiatan belajar, mempertahankan kontinuitasnya, serta mengarahkan aktivitas belajar tersebut menuju tercapainya tujuan yang diinginkan.

Sejalan dengan itu, Wijaya (2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar mahasiswa merupakan suatu kondisi internal yang mengarahkan perilaku mahasiswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tinggi yang mereka jalani. Mariyana *et al.* (2023) mengatakan bahwa motivasi berfungsi sebagai pengarah, penggerak, dan penentu intensitas perilaku belajar mahasiswa.

Menurut Novianti *et al.* (2022), motivasi memiliki peran esensial dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat dan ketekunan individu dalam mencapai tujuan akademik. Gumanti & Respita (2025) menyatakan bahwa perilaku manusia sangat ditentukan oleh motivasi, yang memberikan arah, intensitas, dan ketekunan terhadap tindakan seseorang. Menurut Emda (2018), dalam perspektif behavioristik, motivasi dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa penghargaan (*reward*) dan hukuman (*punishment*), yang berperan dalam membentuk perilaku belajar siswa.

Lebih lanjut, Pasaribu (2020) mengidentifikasi sejumlah ciri perilaku yang mencerminkan keberadaan motivasi belajar, seperti minat, perhatian, ketekunan, konsentrasi, dan ketajaman dalam memahami materi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar bukan hanya sekadar dorongan awal, melainkan juga penentu keberlangsungan dan arah dari aktivitas belajar. Lebih lanjut, Febriana (2024) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan syarat mendasar dalam proses pendidikan. Sari & Wulandari (2020) mengatakan bahwa tanpa adanya motivasi yang kuat, proses pembelajaran cenderung tidak efektif karena individu tidak memiliki dorongan atau semangat yang cukup dalam menjalani kegiatan akademik.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Nurhidayah (2018), motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor ekstrinsik meliputi lingkungan (alam dan sosial), perhatian orang tua, kurikulum, pengajar, sarana prasarana, fasilitas, dan administrasi. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Aziz *et al.*, (2020) faktor intrinsik yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa mencakup: (1) minat terhadap bidang ilmu yang dipelajari, serta (2) orientasi dan tujuan pribadi dalam menempuh pendidikan tinggi.

Di sisi lain, Gusti (2018) menyebutkan beberapa faktor ekstrinsik yang turut berperan dalam membentuk motivasi belajar mahasiswa, antara lain: (1) kualitas dosen dalam menyampaikan materi; (2) tingkat kompleksitas dan relevansi materi kuliah; (3) metode pembelajaran yang diterapkan oleh dosen. Kemudian Emda (2018) menambahkan bahwa faktor ekstrinsik motivasi belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, dan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Secara keseluruhan, baik faktor intrinsik maupun ekstrinsik berkontribusi secara signifikan terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa.

3. Indikator Motivasi Belajar

Nasrah dan Muafiah (2020) mengidentifikasi sejumlah indikator yang mencerminkan adanya motivasi belajar dalam diri seseorang. Indikator-indikator tersebut meliputi: (1) adanya dorongan kuat serta keinginan untuk meraih keberhasilan; (2) munculnya kebutuhan dan dorongan internal untuk terlibat dalam proses pembelajaran; Sagara *et al.* (2023) juga menambahkan indikator terciptanya motivasi belajar yaitu: (1) ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik; (2) kemampuan untuk tetap bertahan dan berupaya menghadapi berbagai tantangan atau kesulitan yang muncul selama belajar. Sejalan dengan penelitian Ikhwandari (2019) yang menyatakan indikator motivasi belajar yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

2.1.2 Teknologi AI (X₁)

1. Definisi Teknologi AI

Menurut Abdurrahman (2025) AI merupakan cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu meniru proses kognitif manusia, seperti pembelajaran,

pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta pengenalan pola. Sedangkan Nelliraharti (2024), mendeskripsikan AI sebagai bidang ilmu yang mengkaji bagaimana merancang komputer agar dapat berpikir dan bertindak layaknya manusia, bahkan dalam beberapa hal mampu menyelesaikan tugas secara lebih efisien daripada manusia.

Istilah *Artificial Intelligence* merujuk pada sistem komputer yang dirancang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti analisis, komunikasi, dan adaptasi dalam situasi yang kompleks (Kirana *et al.*, 2024). Menurut Rifky (2024), dalam konteks pendidikan, penerapan AI diarahkan pada pengembangan sistem pembelajaran yang interaktif dan mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif. Lebih lanjut, Susanto (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan AI berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan melibatkan siswa secara aktif.

Teknologi ini dapat menyajikan tantangan belajar yang sesuai dengan kemampuan individu, sehingga turut memperkuat rasa percaya diri mereka dalam menghadapi materi pembelajaran Pratiwi *et al.* (2020). Selain itu, sejalan dengan pendapat Nurhayati (2024) yang menyatakan bahwa AI juga mendorong peningkatan motivasi belajar melalui interaksi yang lebih responsif serta pemberian umpan balik secara langsung dan membangun. Paskalis (2023) juga menambahkan bahwa penerapan AI dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa melalui proses personalisasi dan adaptasi terhadap kebutuhan belajar mereka. Sistem berbasis AI mampu mengumpulkan serta menganalisis data mengenai preferensi dan minat belajar setiap siswa. Informasi ini kemudian digunakan untuk menyusun pendekatan pembelajaran yang relevan dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar (Mustika, 2024). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknologi, tetapi juga sebagai penggerak dalam

menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik secara individual.

2. Indikator Penggunaan Teknologi AI

Muchminin *et al.* (2024) mengutarakan bahwa terdapat empat indikator yang digunakan untuk mengukur kecerdasan buatan (AI).

1. *Mechanical Intelligence* (Kecerdasan Mekanis): Kecerdasan mekanis memungkinkan kecerdasan buatan (AI) untuk melakukan tugas mekanis seperti penghitungan, penyortiran data, atau pencarian informasi dalam *database*.

2. *Intuitive Intelligence* (Kecerdasan Intuitif): Kecerdasan Intuitif merupakan tingkat kecerdasan dimana kecerdasan buatan mempunyai kemampuan untuk memahami dan menafsirkan pola-pola yang tidak jelas atau sulit dipahami manusia.

Sejalan dengan pendapat diatas, Ishmatun *et al.* (2023) menambahkan *Analytical Intelligence* (Kecerdasan Analitik): memungkinkan AI untuk menganalisis data dan informasi, membuat prediksi, dan mengambil keputusan berdasarkan hasil analisis.

Sedangkan menurut Fatah *et al.* (2025), indikator penggunaan AI dalam dunia pendidikan meliputi: 1) Intensitas, seberapa sering siswa menggunakan AI. 2) Kemanfaatan, seberapa membantu AI dalam meningkatkan produktifitas siswa dalam belajar. 3) Efektifitas, seberapa baik siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan kinerja.

2.1.3 Kemampuan Literasi Digital (X₂)

1. Definisi Kemampuan Literasi Digital

Kemampuan literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis digital dari berbagai sumber secara efektif (Yanti, 2021). Menurut Hendriyani *et al.* (2022), penguasaan literasi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

motivasi belajar. Akses yang lebih luas terhadap informasi serta kemudahan dalam mengeksplorasi berbagai sumber pembelajaran berbasis digital menjadikan proses belajar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini (Kholid dan Darmawan, 2023).

Kajin (2018) menyatakan bahwa literasi digital merupakan komponen penting dalam pembelajaran modern karena berperan dalam membentuk individu yang lebih berwawasan ilmiah serta selaras dengan dinamika dunia pendidikan kontemporer. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman konseptual yang memperkuat motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ririen dan Daryanes, 2022). Sejalan dengan pendapat Mulyati (2023) yang mengatakan bahwa, dengan pemanfaatan internet yang bijak, mahasiswa dapat mengatur waktu secara lebih efektif dan memperoleh sumber data yang valid untuk mendukung kegiatan akademiknya. Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya memperkuat aspek teknis pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung terhadap tumbuhnya motivasi belajar melalui akses informasi yang kredibel dan relevan (Sestiani *et al.*, 2022).

Pendapat Kajin (2018) juga mendukung pandangan tersebut dengan menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital dapat mendorong perkembangan motivasi belajar mahasiswa. Sejalan dengan pendapat Ririen & Haryanes (2022) yang mengatakan, hal ini disebabkan oleh karakteristik pembelajaran digital yang interaktif, fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat individu. Menurut Mulyani *et al.* (2021), literasi digital dapat dipahami sebagai kapasitas seseorang dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara optimal guna mendukung proses pendidikan. Dalam pengertian yang lebih luas, Septiawan *et al.* (2020) menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi

secara efektif dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia pendidikan.

Kemudian, Usli (2023) memberikan definisi yang lebih komprehensif, yakni bahwa literasi digital atau *technology literacy* merupakan kesadaran, sikap, dan keterampilan seseorang dalam menggunakan perangkat dan sumber daya digital secara tepat untuk mengakses, mengelola, dan mengevaluasi informasi. Syabaruddin & Imamudin (2022) menambahkan, bahwa literasi juga meliputi kemampuan untuk membangun pengetahuan baru, mengekspresikan diri melalui media digital, serta berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam konteks sosial tertentu. Secara keseluruhan, literasi digital memainkan peran strategis dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih mandiri, terarah, dan bermakna. Dengan adanya keterampilan ini, mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif, tetapi mampu menjadi pembelajar aktif yang termotivasi dan adaptif dalam menghadapi tantangan era digital.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Literasi Digital

Syah *et al.* (2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan literasi digital, salah satunya adalah intensitas penggunaan media *online* (Huba & Pranata, 2024): 1) Perkembangan gawai atau perangkat yang memungkinkan seseorang mengakses segala informasi menggunakan perangkatnya. 2) Nilai akademik, keterampilan literasi digital mengacu pada kemampuan memanfaatkan dan mengelola data digital. 3) Peran Keluarga: Keluarga membantu mengenalkan kebiasaan membaca. 4) Intensitas Membaca: Kemampuan literasi digital seseorang dapat dipengaruhi oleh intensitas membaca.

Nasrullah *et al.*, 2019 menyatakan ada delapan komponen yang membentuk literasi digital: 1) budaya, terkait dengan cara pengguna memahami dunia digital yang beragam; 2) kognitif, berkaitan dengan

cara berpikir pengguna untuk menilai konten yang ada; 3) konstruktif, yaitu berkaitan dengan menjadikan sesuatu itu ahli dan aktual; 4) komunikatif dalam dunia digital; 5) kepercayaan diri; 6) kreatif; 7) kritis; dan 8) bertanggungjawab.

3. Indikator Kemampuan Literasi Digital

Mulyati (2020) menyatakan bahwa kemampuan literasi digital dapat dinilai menggunakan empat indikator inti, yang meliputi:

1) Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kompetensi ini mencakup sejumlah area, termasuk kapasitas seseorang dalam menggunakan *search engine* untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan melalui internet dan menyelesaikan berbagai latihan pembelajaran daring.

2) Pandu Arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*)

Kapasitas untuk membaca dan memahami lingkungan hiperteks. Keterampilan ini mencakup pemahaman fungsi *hyperlink* dan hiperteks, perbedaan antara membaca buku teks dan menggunakan *browsing* internet, cara kerja web yakni mengetahui konsep *bandwidth*, *http*, *html*, dan *url*, serta properti halaman web.

Kemudian Usli (2023) juga menambahkan hal-hal yang menjadi indikator literasi digital meliputi: (1)Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), kemampuan untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap informasi yang diperoleh secara daring. (2)Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*), kemampuan untuk mengumpulkan dan menilai fakta dan opini secara objektif dan baik merupakan kompetensi dalam penyusunan pengetahuan.

Sedangkan menurut Lestari, *et al.* (2024), indikator yang mencakup kemampuan literasi digital yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi secara daring, kemampuan untuk menghasilkan berita terkini, kemampuan untuk memeriksa ulang informasi setelah

diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua bentuk media untuk mendukung keakuratan informasi, dan kemampuan untuk mencocokkan sumber informasi daring dengan sumber informasi luring.

2.2 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan peneliti sebagai bahan acuan tambahan dan pertimbangan, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1	Paskalis, (2023)	Narrative Review : Penggunaan AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Hasil Penelitian: Pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan memiliki potensi yang luar biasa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi AI, para pengajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih pribadi dan disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan individu siswa. Dalam pembelajaran yang dipersonalisasi ini, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. AI juga memiliki peran penting dalam memberikan umpan balik yang konstruktif dan tepat waktu kepada siswa, serta memungkinkan akses fleksibel terhadap materi pembelajaran melalui chatbot. Persamaan: Terletak pada variabel penggunaan teknologi AI dan motivasi belajar. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada tempat penelitian. Tempat penelitian ini di sekolah, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan ini di Universitas Lampung.

Tabel 4. Lanjutan

2	Sianturi <i>et al.</i> , (2025)	Pengaruh Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Dan Jaringan Internet Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Prodi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan	Kebaruan: Kebaruan penelitian yang akan di laksanakan terletak pada variabel yang akan digunakan penulis akan menambahkan variabel kemampuan literasi digital sebagai variabel independen, serta subjek menggunakan mahasiswa sebagai sampel penelitian. Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: AI secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung (4,468) > t-tabel (1,68107) dan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05. Jaringan internet kampus secara parsial juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung (3,432) > t-tabel (1,68107) dan tingkat signifikansi 0,001 < 0,05. Secara simultan, Artificial Intelligence (AI) dan jaringan internet kampus berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dengan nilai F-hitung (32,600) > F-tabel (3,09) dan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, variabel independen menjelaskan 98% dari variasi motivasi belajar mahasiswa, sementara 2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel penggunaan teknologi AI dan motivasi belajar, serta subjek menggunakan mahasiswa sebagai sampel. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di program studi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
---	---------------------------------	--	--

Tabel 4. Lanjutan

			Kebaruan: Kebaruan penelitian yang akan di laksanakan terletak pada variabel yang akan digunakan yaitu penulis akan menambahkan variabel kemampuan literasi digital sebagai variabel independen.
3	Nelliraharti , (2024)	Pengaruh <i>Artificial Intelligence (AI)</i> Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Hasil Penelitian: Berdasarkan pengujian hipotesis terlihat bahwa H_0 ditolak, artinya koefisien regresi terdapat signifikan atau pengaruh yang signifikan AI terhadap motivasi belajar mahasiswa. Besarnya pengaruh AI terhadap motivasi belajar mahasiswa yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah sebesar 0,600. Hal ini menunjukkan pengaruh yang kuat antara AI dengan motivasi belajar mahasiswa. Sedangkan untuk menyatakan besar kecilnya kontribusi (sumbangan) variabel X terhadap variabel Y atau koefisien determinan = $r^2 \times 100\% = 36\%$. Hal ini menjelaskan perubahan pada motivasi belajar mahasiswa oleh variabel Artificial Intelligence sebesar 36% sisanya 64% ditentukan oleh tingkat variabel lain. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel teknologi AI dan motivasi belajar, serta subjek menggunakan mahasiswa sebagai sampel. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada tempat penelitian. Tempat penelitian ini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Kebaruan: Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan variabel kemampuan literasi digital sebagai variabel independen.
4	Fatah et al, (2025)	Peran <i>Self-Directed Learning</i> dan Kecerdasan Buatan	Hasil Penelitian: Hasil uji simultan menunjukkan bahwa kombinasi SDL dan AI secara bersama-

Tabel 4. Lanjutan

		(AI) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa	sama memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar mahasiswa, dengan nilai kontribusi sebesar 37,7% berdasarkan nilai adjusted R Square. Meskipun faktor lain seperti lingkungan belajar, metode pengajaran dosen, dan dukungan sosial juga berperan dalam membentuk motivasi belajar mahasiswa, temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara SDL dan AI dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel teknologi AI dan motivasi belajar. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada tempat penelitian. Tempat penelitian ini di Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Kebaruan: Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan variabel kemampuan literasi digital sebagai variabel independen.
5	Purba et al., (2025)	Pengaruh Penggunaan Teknologi AI (<i>Artificial Intelligence</i>) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Unimed	Hasil Penelitian: Teknologi AI berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan menyediakan pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan adaptif. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan AI, seperti tutor virtual dan sistem rekomendasi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta pemahaman mereka terhadap materi. Uji statistik Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan AI, dengan nilai $p < 0.001$, yang mengindikasikan peningkatan motivasi belajar. Meskipun AI memberikan banyak manfaat, tantangan seperti ketergantungan teknologi tetap perlu diperhatikan. Secara keseluruhan, AI dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar jika

Tabel 4. Lanjutan

			diterapkan secara optimal. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel teknologi AI dan motivasi belajar. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di Pendidikan Teknik Elektro Unimed, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Kebaruan: Kebaruan penelitian yang akan di laksanakan terletak pada variabel yang akan digunakan yaitu penulis akan menambahkan variabel kemampuan literasi digital sebagai variabel independen.
6	Febriana, (2024)	Pengaruh Literasi Digital Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 MI Pembangunan Jakarta	Hasil Penelitian: Hasil olah data melalui uji t dimana t hitung literasi digital > t tabel, yaitu $3,993 > 1,99$ dan nilai signifikasinya $0,00 < 0,05$ dan t hitung kecerdasan emosional > t tabel, yaitu $3,995 > 1,993464$ dan nilai signifikasinya $0,00 < 0,05$ yang berarti literasi digital dan kecerdasan emosional berpengaruh terhadap motivasi belajar secara parsial. Selanjutnya dilakukan Uji F yang menunjukan F hitungnya adalah 29,223 > F tabelnya adalah 3,123907. Selanjutnya dari nilai signifikansi bernilai $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh literasi digital dan kecerdasan emosional terhadap motivasi belajar secara simultan. Kemudian untuk mengetahui sebesar apa variabel-variabel tersebut mempengaruhi variabel motivasi belajar, dilakukan Uji Koefisien Determinasi (R Square) dan didapatkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,433, artinya variabel literasi digital dan kecerdasan emosional (X_1 dan X_2 berpengaruh sebesar 43% terhadap variabel motivasi belajar (Y). Persamaan: Persamaan terletak pada variabel literasi digital dan motivasi belajar.

Tabel 4. Lanjutan

			Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada subjek penelitian menggunakan siswa kelas 5 sebagai sampel, sedangkan pada penelitian menggunakan subjek mahasiswa sebagai sampel. Kebaruan: Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan variabel sumber teknologi AI sebagai variabel independen.
7	Azizah et al., (2024)	Pengaruh Self-Efficacy Dan Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil analisis, dapat ditunjukkan bahwasannya pertanyaan dari setiap indikatornya yakni self-efficacy, literasi digital, dan motivasi dinyatakan valid karena menghasilkan nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$. Setiap indikator juga terdistribusi dengan normal serta tidak mengalami multikolinearitas serta tidak 164 J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 5, No. 2, Juni 2024, pp. 157-166 e-ISSN 2722-6069 mengalami heterokedastisitas. Indikator yang telah diisi oleh 65 responden tersebut setelah diujikan menggunakan Uji T memberikan hasil bahwasannya nilai signifikansi variabel X_1 (Self-efficacy) sebesar 0,000 artinya nilai signifikansinya $< 0,05$ dikatakan bahwa self-efficacy dapat mempengaruhi suatu hasil yang signifikan terhadap motivasi belajar. Begitu juga dengan variabel X_2 (Literasi Digital) yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi tersebut $< 0,05$ dan dapat dikatakan pula bahwasannya literasi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan begitu maka H_1 dan H_2 dalam penelitian ini diterima. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel literasi digital dan motivasi belajar, serta menggunakan subjek mahasiswa sebagai sampel.

Tabel 4. Lanjutan

			Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di Pendidikan Administrasi Perkatntoran Universitas Surabaya, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Kebaruan: Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan variabel teknologi AI sebagai variabel independen.
8	Mulyati, (2023)	Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Dan Self Regulated Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Hasil Penelitian: Dalam hasil uji hipotesis penelitian diatas, kita dapat melihat apakah Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital terhadap motivasi belajar diterima ini terlihat dari hasil Uji t yaitu 5,461 lebih besar t tabel (1,66) dan koef signifikan 0,036 (kurang dari 0,05). Artinya semakin tinggi kompetensi literasi digital yang dikuasai mahasiswa maka secara langsung mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan sefl regulated learning terhadap motivasi belajar diterima, hal ini ditunjukkan dari hasil Uji t yaitu 7,872 lebih besar t tabel (1,66) dan koef signifikan 0,011 (kurang dari 0,05). Artinya semakin baik self regulated learning pada diri mahasiswa maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar. Secara simultan melalui Uji F dari hasil pengujian dengan tabel Anova juga menunjukan bahwa secara bersama-sama terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital dan self regulated learning terhadap motivasi belajar mahasiswa yaitu sebanyak 72,1 dan sisanya dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel literasi digital dan variabel motivasi belajar, serta subjek menggunakan mahasiswa

Tabel 4. Lanjutan

			sebagai sampel
			Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel X1. Kebaruan: Kebaruan penelitian yang akan di laksanakan penulis akan menambahkan variabel teknologi AI sebagai variabel independen.
9	Sipayung & Kurniawan (2024)	Analisis Metode Pembelajaran Aktif dan Literasi Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan SEM-PLS	Hasil Penelitian: Hasil analisis menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran aktif dan Literasi Digital berpengaruh positif secara signifikan terhadap Motivasi Belajar mahasiswa dengan nilai koefisien determinasi 83,3%. Motivasi Belajar sebagai variabel intervening berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa dengan nilai koefisien determinansi sebesar 10,7%. Persamaan: Persamaan terletak pada variabel literasi digital dan motivasi belajar. Perbedaan: Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel X1. Kebaruan Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan teknologi AI sebagai variabel independen.
10	Usli, (2023)	Pengaruh Literasi Digital dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2020	Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan terhadap data hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai pengaruh Literasi Digital dan Kemandirian Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2020, maka diperoleh kesimpulan yaitu hasil analisis persamaan regresi linear berganda $Y = 14.210 + 0,371x_1 + 0,272x_2 + e$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara literasi digital dan kemandirian belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan

Tabel 4. Lanjutan

	Ekonomi stambuk 2020, yang artinya apabila terjadi peningkatan literasi digital dan kemandirian belajar mahasiswa maka motivasi belajar mahasiswa juga akan meningkat. Persamaan: Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel literasi digital dan variabel motivasi belajar, serta menggunakan subjek mahasiswa sebagai sampel. Perbedaan: Perbedaan dalam penelitian terletak pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di Pendidikan Eknomi Stambuk, sedangkan penelitian yang akan di laksanakan ini di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Kebaruan: Kebaruan penelitian yaitu penulis akan menambahkan variabel teknologi AI sebagai variabel independen.
--	--

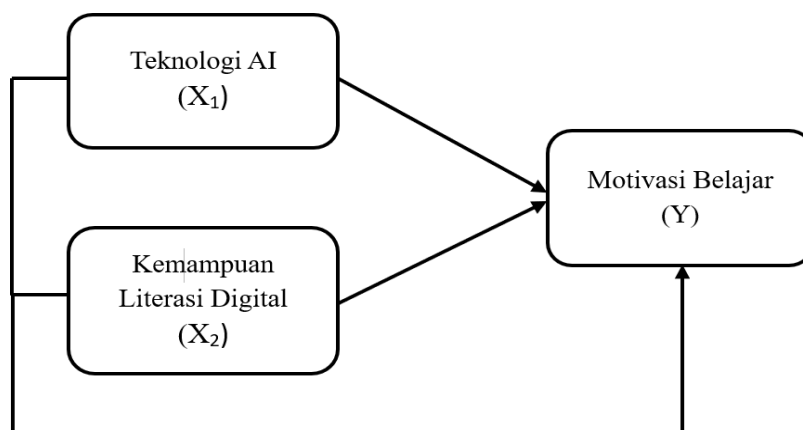
2.3 Kerangka Pikir

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen kunci dalam proses pembelajaran yang dapat memengaruhi arah, intensitas, dan keberlangsungan aktivitas akademik mahasiswa. Muhammad (2017) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, mempertahankan keberlangsungannya, serta mengarahkan aktivitas tersebut untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pemicu, tetapi juga sebagai pengarah dan penguat perilaku belajar mahasiswa. Dalam era transformasi digital, motivasi belajar tidak lagi hanya dipengaruhi oleh faktor internal dan lingkungan tradisional, melainkan juga oleh penguasaan teknologi dan kemampuan literasi digital.

Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran diduga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan yang lebih personal, adaptif, dan interaktif. Pratiwi *et al.* (2020) menyebutkan bahwa AI berperan dalam

menyajikan tantangan belajar yang sesuai dengan kemampuan individu, memberikan umpan balik langsung, serta membangun interaksi yang mendukung rasa percaya diri mahasiswa.

Kemampuan literasi digital sebagai kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis digital juga diduga berkontribusi terhadap tumbuhnya motivasi belajar. Hendriyani *et al.* (2022) menegaskan bahwa literasi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi karena memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh sumber belajar yang valid dan beragam, serta mengelola pembelajaran secara mandiri. Kemampuan ini menjadikan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan mengaplikasikannya dalam konteks akademik. Motivasi belajar tidak begitu saja ada dalam diri mahasiswa, melainkan perlu adanya upaya belajar yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Pada pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi, mahasiswa perlu memiliki literasi digital yang baik. Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan kemampuan literasi digital akan berdampak pada motivasi belajar. Dengan demikian secara garis besar kerangka pikir pada penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
2. Terdapat pengaruh kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
3. Terdapat Pengaruh secara simultan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yang mana merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, teknik pengambilan sampel yang digunakan pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *ex post facto*, di mana pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan survei yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat utama dalam pengumpulan data.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023.

Tabel 5. Populasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2022	108
2023	78
Jumlah	186

Sumber: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung

3.2.2 Sampel

Besar sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin (Rusman, 2023).

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = banyak sampel

N = ukuran populasi

e^2 = *error tolerance* (batas toleransi error)

Terdapat pula kriteria tertentu dalam rumus Slovin, yaitu

- a. Nilai $e = 0,1$ (10%) untuk populasi jumlah besar.
- b. Nilai $e = 0,2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil.
- c. Nilai $e = 0,5$ (50%) untuk populasi dalam jumlah kecil.

Jumlah sampel dalam penelitian ini dihitung dengan rumus Slovin diatas dengan ketentuan Nilai $e = 0,1$ (10%) dikarenakan populasi yang cukup besar, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{186}{1 + 186 (0,1)^2}$$

=65,035 (dibulatkan menjadi 65)

Berdasarkan perhitungan diatas maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 65 mahasiswa.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini digunakan probabilitas sampling sebagai metode pengambilan sampel, dan metode *stratified random sampling* digunakan untuk mengambil sampel secara acak dari suatu populasi secara proporsional dimana populasi dibagi menjadi beberapa subkelompok atau strata berdasarkan karakteristik tertentu (Pujiati *et al.*, 2025). *Stratified random sampling* dipilih karena populasi pada penelitian ini bersifat homogen, yakni populasi berasal dari Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung angkatan 2022 dan 2023.

Peneliti melakukan perhitungan alokasi proporsional agar memastikan bahwa setiap sampel dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Berikut ialah rumus alokasi proporsional untuk menentukan sampel di setiap angkataannya.

$$Jumlah\ sampel = \frac{Jumlah\ mahasiswa\ setiap\ angkatan}{Jumlah\ populasi} \times Jumlah\ sampel$$

a. Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022

$$Angkatan\ 2022 = \frac{108}{186} \times 65 = 37,7\ \text{dibulatkan}\ 38$$

Berdasarkan rumus pengambilan sampel, dari 108 mahasiswa angkatan 2022 dan 186 populasi. Maka, jumlah sampel yang diambil dari angkatan 2022 adalah sebanyak 38 mahasiswa dari 65 sampel keseluruhan. Sampel dipilih dengan menggunakan *spinner*, sehingga hasilnya dapat dianggap representatif untuk populasi.

b. Pendidikan Ekonomi Angkatan 2023

$$Angkatan\ 2023 = \frac{78}{186} \times 65 = 27,2\ \text{dibulatkan}\ 27$$

Berdasarkan rumus pengambilan sampel, dari 78 mahasiswa angkatan 2023 dan 186 populasi. Maka, jumlah sampel yang diambil dari angkatan 2023 adalah sebanyak 27 mahasiswa dari 65 sampel keseluruhan. Sampel dipilih dengan menggunakan *spinner*, sehingga hasilnya dapat dianggap representatif untuk populasi.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang berperan penting dalam analisis data dan interpretasi hasil, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Dalam penelitian ini, variabel independen yang dimaksud ialah Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) (X_1) dan Kemampuan Literasi Digital (X_2).

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Dalam penelitian ini, variabel dependen yang dimaksud ialah Motivasi Belajar (Y).

3.5 Definisi Konseptual Variabel

Berikut ini adalah definisi konseptual dari variabel-variabel penelitian.

1. Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, mempertahankan keberlangsungannya, serta mengarahkan aktivitas tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) (X_1)

Teknologi AI adalah sistem yang dirancang untuk meniru proses kognitif manusia, seperti pembelajaran, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah, serta diterapkan untuk meningkatkan efisiensi dan personalisasi dalam proses pembelajaran.

3. Kemampuan Literasi Digital (X_2)

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

3.6 Definisi Operasional Variabel

1. Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar diukur berdasarkan sejauh mana skor menjawab indikator dari dorongan internal untuk belajar, menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas, mampu bertahan dalam menghadapi kesulitan, serta

menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Variabel motivasi belajar diukur dengan menggunakan instrumen angket. Skala yang digunakan yaitu skala interval dan pengukuran *semantic diferensial* dengan alternatif pilihan jawaban 6, 5, 4, 3, 2, 1 dimulai dari angka terbesar menyatakan sangat setuju dan angka terkecil menyatakan sangat tidak setuju.

2. Teknologi Artificial Intelligence (AI) (X₁)

Penggunaan AI dalam pembelajaran diukur dari seberapa sering dan efektif mahasiswa menggunakan teknologi berbasis AI untuk membantu proses belajarnya. Variabel penggunaan teknologi AI diukur dengan menggunakan instrumen angket. Skala yang digunakan yaitu skala interval dan pengukuran *semantic diferensial* dengan alternatif pilihan jawaban 6, 5, 4, 3, 2, 1 dimulai dari angka terbesar menyatakan sangat setuju dan angka terkecil menyatakan sangat tidak setuju.

3. Kemampuan Literasi Digital (X₂)

Literasi digital diukur berdasarkan kemampuan mahasiswa dalam mencari, mengevaluasi, dan menyusun informasi digital untuk keperluan akademik. Variabel kemampuan literasi digital diukur dengan menggunakan instrumen angket. Skala yang digunakan yaitu skala interval dan pengukuran *semantic diferensial* dengan alternatif pilihan jawaban 6, 5, 4, 3, 2, 1 dimulai dari angka terbesar menyatakan sangat setuju dan angka terkecil menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
1.	Motivasi Belajar (Y)	a. Adanya dorongan kuat serta keinginan untuk meraih keberhasilan b. Munculnya kebutuhan dan dorongan internal untuk terlibat dalam proses pembelajaran c. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik	<i>Semantic diferensial</i>	Skala Interval

Tabel 6. Lanjutan

			d. Kemampuan untuk tetap bertahan dan berupaya menghadapi berbagai tantangan atau kesulitan yang muncul selama belajar (Nasrah dan Muafiah, 2020)		
2.	Teknologi (X ₁)	AI	a. <i>Mechanical Intelligence</i> b. <i>Intuitive Intelligence</i> c. <i>Analytical Intelligence</i> (Ishmatun <i>et al.</i> , 2023)	<i>Semantic</i> <i>diferensial</i>	Skala Interval
3.	Kemampuan Literasi Digital(X ₂)		a. <i>Internet searching</i> b. <i>Hypertextual navigation</i> c. <i>Content evaluation</i> d. <i>Knowledge assembly</i> (Mulyati, 2020)	<i>Semantic</i> <i>diferensial</i>	Skala Interval

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data harus dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam hal ini, penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data primer dan sekunder yang diperoleh melalui catatan, jurnal penelitian dan buku yang digunakan dalam pelaksanaan pengambilan data. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data primer (responden) dan data sekunder (jurnal, buku, internet dan AI).

2. Angket atau Kuesioner

Pengumpulan data dalam penelitian ini yang selanjutnya adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner yang disebar kepada responden. Angket ini berisi serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dan data terkait penelitian. Skala pengukuran yang digunakan ialah skala semantic differensial dengan 6 alternatif jawaban, mulai dari 6 (sangat setuju) hingga 1 (sangat tidak setuju). Dengan demikian, responden dapat memberikan jawaban yang lebih spesifik dan akurat, sehingga data yang didapatkan lebih valid dan reliabel.

3.8 Uji Persyaratan Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas menentukan kemampuan alat ukur untuk mengukur nilai yang diinginkan. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang dapat dipercaya dan akurat dalam mengukur apa yang hendak diukur karena mereka dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. (Rusman, 2023). Pengujian validitas instrumen ini dilakukan dengan metode korelasi *product moment* dari Pearson, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor X dan nilai Y

$\sum X$: jumlah skor butir soal

$\sum Y$: jumlah skor total

$\sum X^2$: jumlah kuadrat dari skor butir soal

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat dari skor total

Standar pengukuran pada uji validitas adalah nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pertanyaan tersebut valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pertanyaan tersebut tidak valid. Data validitas yang diperoleh berdasarkan pada hasil uji coba instrumen penelitian pada 30 responden. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) (X_1)

Berdasarkan pada kriteria yang digunakan dalam pengujian validitas, seluruh item pada instrumen penelitian variabel teknologi AI yang terdiri dari 10 pernyataan dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi setiap item yang melebihi nilai r_{tabel} sebesar 0,361.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Teknologi AI

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (sig) > 0,05	Simpulan
1	0,831	>	0,361	0,000	Valid
2	0,805	>	0,361	0,000	Valid
3	0,846	>	0,361	0,000	Valid
4	0,875	>	0,361	0,000	Valid
5	0,927	>	0,361	0,000	Valid
6	0,834	>	0,361	0,001	Valid
7	0,849	>	0,361	0,000	Valid
8	0,788	>	0,361	0,000	Valid
9	0, 676	>	0,361	0,000	Valid
10	0,851	>	0,361	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

2) Kemampuan Literasi Digital (X₂)

Berdasarkan pada kriteria yang digunakan dalam pengujian validitas, seluruh item instrumen penelitian variabel kemampuan literasi digital yang terdiri dari 10 pernyataan dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi setiap item yang melebihi nilai r_{tabel} sebesar 0,361.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Literasi Digital

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (sig) > 0,05	Simpulan
1	0,828	>	0,361	0,000	Valid
2	0,867	>	0,361	0,000	Valid
3	0,853	>	0,361	0,000	Valid
4	0,839	>	0,361	0,000	Valid
5	0,859	>	0,361	0,000	Valid
6	0,810	>	0,361	0,001	Valid
7	0,817	>	0,361	0,000	Valid
8	0,903	>	0,361	0,000	Valid
9	0, 894	>	0,361	0,000	Valid
10	0,898	>	0,361	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

3) Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan pada kriteria yang digunakan dalam pengujian validitas, seluruh item pada instrumen penelitian variabel motivasi belajar yang

terdiri dari 10 pernyataan dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi setiap item yang melebihi nilai r_{tabel} sebesar 0,361.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Signifikan (sig) > 0,05	Simpulan
1	0,828	>	0,361	0,000	Valid
2	0,888	>	0,361	0,000	Valid
3	0,913	>	0,361	0,000	Valid
4	0,881	>	0,361	0,000	Valid
5	0,907	>	0,361	0,000	Valid
6	0,922	>	0,361	0,001	Valid
7	0,900	>	0,361	0,000	Valid
8	0,888	>	0,361	0,000	Valid
9	0,841	>	0,361	0,000	Valid
10	0,941	>	0,361	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

3.8.2 Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini menggunakan rumus *alfa Cronbach*, untuk menguji reliabilitas instrumen, mengingat instrumen tersebut memiliki pilihan jawaban yang beragam. Berikut rumus *alfa Cronbach* yang digunakan:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas instrumen

k : jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, kemudian dibandingkan dengan nilai r pada tabel korelasi *Product Moment*, ditetapkan bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada tingkat signifikansi 0,05. Sebaliknya, apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada tingkat signifikansi yang sama, maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Selanjutnya, interpretasi terhadap koefisien r dapat merujuk pada pedoman klasifikasi nilai koefisien sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 10. Tingkat Besarnya Reliabilitas

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: Rusman(2023)

1. Uji Reabilitas Variabel Teknologi AI

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Teknologi AI

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.949	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Dengan nilai alpha sebesar 0,949, instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

2. Uji Reabilitas Variabel Kemampuan Literasi Digital

Tabel 12 Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Literasi Digital

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.959	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Dengan nilai alpha sebesar 0,959, instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

3. Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar

Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.970	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Dengan nilai alpha sebesar 0,970, instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

3.9 Uji Persyaratan Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Dengan menggunakan statistik parametik, uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal (Rusman, 2023). Model regresi yang baik memiliki distribusi normal. Uji normalitas menggunakan Kolmogrov-Smirnov ditentukan lolos jika nilai signifikansi (*p-value*) > 0,05. Kriteria uji normalitas dijelaskan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. > 0,05 maka data terdistribusi normal.
- b) Jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas mengevaluasi homogenitas data antara variabel X dan Y. Tujuan uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih distribusi sama (Rusman, 2023). dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ialah:

- a) Apabila nilai signifikansi (sig.) > 0,05 berarti sampel berdistribusi homogen.
- b) Apabila nilai signifikansi (sig.) < 0,05 berarti sampel berdistribusi tidak homogen

3.10 Uji Persyaratan Regresi Linear Berganda (Uji Asumsi Klasik)

3.10.1 Uji Linearitas

Tujuan dari uji linearitas adalah untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel dependen dan independen bersifat linear. Jika hasilnya menunjukkan bahwa hubungan itu linear, maka kita dapat menggunakan model regresi linear (Rusman, 2023). Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode Anova dengan hiotesis sebagai berikut:

H_0 = Model regresi berbentuk linear

H_1 = Model regresi berbentuk tidak linear

Aturan dalam pengambilan keputusan uji linearitas yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *deviation from linearity* > alpha (0,05) maka H_0 diterima. Namun jika sebaliknya H_0 ditolak.
- b) Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dengan dk pembilang = k-2, dan dk penyebut = n-k, maka H_0 diterima. Namun jika sebaliknya H_0 ditolak.

3.10.2 Uji Multikolinearitas

Multikoleniaritas adalah korelasi linear yang sangat kuat antara dua atau lebih variabel bebas. Tujuan uji multikoleniaritas adalah untuk mengetahui apakah ada korelasi tinggi antara variabel bebas dalam model regresi. Idealnya, tidak akan terjadi multikoleniaritas antara variabel bebas dalam analisis regresi (Rusman, 2023). Untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antar variabel dapat diketahui apabila:

- a) Apabila nilai *tolerance* > 0,10 dan VIF < 10 maka menerima bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas.
- b) Apabila nilai *tolerance* < 0,10 dan VIF > 10 maka menunjukkan adanya gejala multikolinearitas.

3.10.3 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengidentifikasi adanya korelasi. Jika ini terjadi, varians penaksiran akan sangat kecil dan uji statistik tidak dapat digunakan karena akan menghasilkan kesimpulan yang tidak akurat (Rusman, 2023).

Berikut uji autokorelasi menggunakan metode *Durbin Watson* dengan:

$$DW = \frac{\sum(e - e_{t-1})^2}{\sum e_t^2}$$

Pengambilan keputusan berdasarkan kriteria berikut:

- Apabila nilai d (durbin watson) $< dL$ atau nilai $d > (4-dL)$ maka H_0 ditolak, yang artinya terjadi autokorelasi.
- Apabila nilai d (durbin watson) berada diantara dU dan $(4-dU)$, maka H_0 diterima, yang artinya tidak terjadi autokorelasi.
- Apabila nilai d (durbin watson) berada diantara dL dan dU atau nilai d berada diantara $(4-dU)$ dan $(4-dL)$, maka tidak ada kesimpulan yang pasti.

3.10.4 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk memastikan bahwa tidak ada penyimpangan asumsi klasik untuk setiap pengamatan. Menurut Ghozali, uji ini digunakan untuk menemukan ketidaksamaan dalam varians residual model regresi (Rusman, 2023). Pada penelitian ini digunakan model Rank Spearman yang koefisien korelasinya dihitung dengan rumus:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

ρ_{xy} = koefisien korelasi Rank Spearman

6 = konstanta

$\sum$ = kuadrat selisih antar rangking dua variabel

N = jumlah pengamatan

Untuk menguji hipotesis digunakan statistik t dengan rumus:

$$t = \frac{\rho_{xy}\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-\rho_{xy}^2}}$$

Hipotesis yang akan diuji ialah:

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya atau regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya atau regresi mengandung gejala heteroskedastisitas

Kriteria pengujian dalam model regresi, yakni:

- a. Apabila nilai Sig. > $\alpha = 0,05$, maka persamaan regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas.
- b. Apabila nilai Sig. < $\alpha = 0,05$, maka persamaan regresi mengandung gejala heteroskedastisitas.

3.11 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji linear sederhana serta untuk mengukur tingkat keterkaitan hubungan antara semua variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dan regresi linear multiple.

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Uji t digunakan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel independen dengan variabel dependen, dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan

$\hat{Y}$ = Nilai ramalan untuk variabel Y

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi penentu ramalan yang menunjukkan nilai peningkatan atau penurunan variabel Y

X= Variabel bebas

Y= Variabel terikat

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ dan probabilitas signifikansi $> \alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ dan probabilitas signifikansi $< \alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2. Uji Regresi Linear Multiple

Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda untuk mengukur pengaruh dua atau lebih variabel terhadap variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan nilai variabel dependen berdasarkan perubahan nilai variabel independen dan untuk menentukan arah hubungan antara variabel independen dan dependen, dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Motivasi Belajar

a = Konstanta

b_1, b_2 = Koefisien Regresi

X_1 = Teknologi AI

X_2 = Kemampuan Literasi Digital

e = *Error Term* [batas toleransi kesalahan]

Kriteria pengujian hipotesis yang digunakan yaitu

- 1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 , dengan dk pembilang = K dan dk penyebut = $n-k-1$ dengan membandingkan nilai signifikansi (sig) dengan probabilitas signifikansi $< \alpha = 0,05$.
- 2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan menolak H_1 , dengan dk pembilang = K dan dk penyebut = $n-k-1$ dengan membandingkan nilai signifikansi (sig) dengan probabilitas signifikansi $> \alpha = 0,05$.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data serta uji hipotesis yang telah dilakukan pada variabel penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, sehingga didapat kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh secara positif dan signifikan teknologi AI terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hal ini membuktikan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi AI pada mahasiswa maka semakin tinggi pula motivasi belajar mahasiswa tersebut.
2. Ada pengaruh secara positif dan signifikan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hal ini menyatakan bahwa semakin baik kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa maka akan semakin baik juga motivasi belajar mahasiswa tersebut.
3. Ada pengaruh secara signifikan dan simultan penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hal ini membuktikan bahwa apabila mahasiswa menggunakan teknologi AI dan memiliki kemampuan literasi digital yang baik, maka motivasi belajar mereka akan semakin baik dan meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, maka saran yang ingin peneliti berikan adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat menggunakan teknologi AI secara bijak, misalnya untuk mencari referensi, memahami materi, atau melatih keterampilan akademik, dapat menjadi alternatif yang mendukung peningkatan motivasi belajar. Namun, penting juga untuk tetap menjaga keseimbangan agar tidak ketergantungan pada teknologi yang dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar.
2. Kemampuan literasi digital juga terbukti memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, mahasiswa mungkin dapat mulai lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, seperti memilah informasi yang akurat, memahami konteks digital, dan menggunakan sumber-sumber informasi digital secara tepat dan bertanggung jawab. Pemilihan sumber informasi yang valid, relevan, dan berdasarkan fakta menjadi aspek penting dalam membentuk literasi digital yang baik serta mendukung peningkatan motivasi belajar.
3. Mengacu pada temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dan kemampuan literasi digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, maka mahasiswa diharapkan mampu mengoptimalkan keduanya secara seimbang. Dengan penggunaan teknologi AI yang tepat dan penguasaan literasi digital yang memadai, motivasi belajar mahasiswa diharapkan dapat meningkat, baik dalam konteks perkuliahan maupun dalam rangka mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. R., Rizki, M. B., & Pradana, R. B. 2025. Pengaruh penggunaan AI terhadap kompetensi dan motivasi belajar mahasiswa. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 201-209.
- Amelia, D. J., & Ulumu, B. 2019. Literasi Digital di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Muhamamdiyah Malang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 31-42.
- Anas, M., & Aryani, F. 2024. Motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 16(1), 41-46.
- Aziz, T., Oktaria, D., & Oktafany. 2020. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa tingkat akhir dalam proses tutorial di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Medula*, 9(4), 773-778.
- Azizah, S. N., Putry, L. D., Devi, D. A., Pahlevi, T., & Maula, F. I. 2024. Pengaruh self-efficacy dan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 157-166.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 155-172.
- Fatah, A. N., Gumilar, R., & Sartika, S. H. 2025. Peran self-directed learning dan kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 2(3), 463–471.
- Febriana, F. 2024. Pengaruh literasi digital dan kecerdasan emosional terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 MI Pembangunan Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45-58.
- Firdaus, A., & Aulia, R. 2024. Peran AI dan Literasi Digital dalam Pendidikan Tinggi di Era Society 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 12–25.
- Fitriyah, N., & Astuti, L. 2021. Literasi Digital sebagai Penentu Minat Belajar Mahasiswa di Era Digital Learning. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 45–55.
- Gumanti, D., & Respita, R. 2025. Pengaruh literasi ekonomi, literasi digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi SMAN 2 Gunung Talang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 2830-2845.
- Hapsari, L., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. 2024. Pengaruh artificial intelligence (AI) terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Empati*, 13(4), 313-324.

- Hapsari, L., Ramdani, A., & Widodo, S. 2023. Integrasi AI dalam Learning Management System: Dampak terhadap Retensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 8(1), 90–104.
- Hendriyani, Y., Ronaldo, R., Irfan, D., Budayawan, K., & Zulhendra, Z. 2022. Pengaruh Literasi Digital, Dan Internet Addiction Terhadap Online Learning, Dan Dampak Selanjutnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen Teknik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 98-127.
- Huba, N. H., & Pranata, R. 2024. Analisis kemampuan literasi digital mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), 1450-1462.
- Irawan, F., Pujiati., Suroto, S., & Rizal, Y. 2022. Pengaruh Persepsi Kampus Program Mengajar, Lingkungan Keluarga, dan Kondisi Ekonomi Keluarga terhadap Minat Menjadi Guru. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 427-436.
- Ishmatun, N. A., Atmoko, A., Indra Dewi, R. S., & Kusumajanti, W. 2023. Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. *At - Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 151-158.
- Juanta, P. F., Alexa, H., Andrian, D., & Nababan, V. S. 2024. Analisis pengaruh penggunaan chatbot sebagai asisten pembelajaran AI terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(1), 61-77.
- Kajin, S. 2018. Pengaruh pembelajaran berbasis literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious* 2(1), 133–142.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). 2023. *Indeks Literasi Digital Nasional Tahun 2023*. Jakarta: Kominfo RI. Diakses 17 Juli 2025, dari: <https://satudata.kominfo.go.id/laporan-literasi-2023>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemendikbud RI. Diakses 02 Januari 2025, dari: <https://peraturan.bpk.go.id?Details?43920?uu-no-20-tahun-2003>.
- Kholid, K., & Darmawan, D. 2023. The Influence of Digital Literacy and Learning Media Utilization on Student Learning Motivation. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(2), 393–403.
- Kirana, M. D., Asbari, M., & Rusdita, R. 2024. Anak Indonesia pencipta AI untuk pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 34–37.
- Komdigi. 2025. *Literasi Digital Indonesia*. Satu Data Komdigi. Diakses 3 Juli 2025, dari: <https://data.komdigi.go.id/article/literasi-digital-indonesia>.
- Kurniawan, A., & Pratiwi, S. 2023. Pembelajaran Adaptif Berbasis AI: Inovasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 14(2), 110–123.

- Kusumadewi, H., & Nurfadilah, L. 2023. Transformasi Digital di Perguruan Tinggi: Peran AI dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 7(2), 77–89.
- Lestari, S., Nurmalisa, Y., & Mentari, A. 2024. Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(1), 22–30.
- Lutfiwati, S. 2020. Motivasi belajar dan prestasi akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 54-63.
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. 2022. Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4288–4294.
- Margono, B., & Handayani, R. 2020. Efikasi Diri dan Teknologi Digital: Adaptasi Teori Bandura dalam Konteks Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 55–70.
- Mariyana, W., Winatha, I. K., Rahmawati, F., & Rizal, Y. 2023. Pengaruh minat belajar, perhatian orang tua, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa. *Journal of Social Science Education*, 4(1), 22–28.
- Muhammad, M. 2017. Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 66-87.
- Muliani, A., Karimah, M., Liana, M. A., Anodhea, S., Pramudita, E., Riza, M. K., & Indramayu, A. 2021. Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2). 24-38
- Mulyati, S. 2023. Pengaruh kompetensi literasi digital dan self regulated learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 210-216.
- Munir. 2020. *Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta
- Mustika, Y. 2024. Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dalam Proses Kegiatan Belajar di Mata Kuliah IPA Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang. *J. Anal.*, 3(1), 112–122.
- Muyassaroh, I., Arsanti, M., & Hasanudin, C. 2022. Urgensi Literasi Digital Bagi Mahasiswa Di Era Society 5.0. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 1(1), 11-25.
- Nasrah & Muafiah. 2020. Analisis Motivai Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207- 213.
- Nasution, A. I. 2020. Peran Literasi Digital dan Teknologi dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–110.
- Nasution, I., & Sari, A. 2021. Pemanfaatan Chatbot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 123–135.

- Nasution, M., & Siregar, S. 2021. Integrasi Teknologi Digital dan Literasi Informasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 45–56.
- Nelliraharti. 2024. Pengaruh artificial intelligence (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Journal of Education Science*, 10(1), 139-151.
- Novianti, M. S., Nurdin, N., Pujiati, P., & Rizal, Y. 2022. Pengaruh minat belajar terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Waytenong. *Journal of Social Science Education*, 3(1), 79–86.
- Nurfadillah, A., & Mulyadi, R. 2023. Pengaruh Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar Mandiri Mahasiswa di Era Digitalisasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(2), 211–223.
- Nurhayati, N. 2024. Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1). 1063–1071.
- Pasaribu, M. F., Tanjung, D. S., & Azelina, D. 2020. Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap motivasi belajar siswa di kelas V SDN 04 Pangkatan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 375–380.
- Paskalis, M. D. C. 2023. Penggunaan AI terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-135.
- Pratiwi, D., & Hasanah, U. 2023. Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemandirian dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora Digital*, 7(1), 21–30.
- Pratiwi, R. B. A., Naufal, M., Prameswari, F. E., Faiz, F., Putri, N. D., Al Fazza, R., & Setyaputri, N. Y. 2020. Transformasi konseling multibudaya: Penggunaan kecerdasan buatan (AI) terhadap rasa percaya diri dan motivasi belajar Generasi Z. Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 21-33.
- Pujiati, P., Rusman, T., & Yuliyanto, R. 2025. *Metodologi penelitian pendidikan berbasis kasus*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Purba, S., Lubis, D. B., Sihombing, G. B., & Simarmata, J. 2025. Pengaruh penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan pendidikan teknik elektro Unimed. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(3), 379-384.
- Putra, H. 2020. Aplikasi Self Determination Theory pada Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 8(3), 12-34.
- Putra, R. A., & Suryani, I. 2022. Literasi Digital sebagai Prediktor Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 11(2), 140–156.
- Rahayu, I., & Sembiring, A. 2024. Literasi Teknologi sebagai Penentu Pemanfaatan AI dalam Pendidikan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Digital*, 9(1), 88–96.
- Rahmawati, D., & Santoso, B. 2021. Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Konteks Pembelajaran Digital: Peran Literasi dan Dukungan Teknologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(4), 76–89.

- Ramadhan, T., & Susanti, E. 2022. Literasi Digital sebagai Mediator antara Akses Teknologi dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 6(3), 77–88.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rifky, S. 2024. Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi Indonesian. *Journal Multidiscip. Soc. Technol*, 2(1), 37–42.
- Ririen, D., & Daryanes, F. 2022. Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1). 31-47.
- Ronsumbre, S., Rukmawati, T., Sumarsono, A., & Waremra, R. S. 2023. Pembelajaran digital dengan kecerdasan buatan (AI): Korelasi AI terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1464–1474.
- Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung.
- Safitri, R., & Marlina, N. 2020. Hubungan Literasi Digital dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 18(3), 112– 120.
- Sari, D. & Wulandari, N. 2020. Pengaruh Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 134-141
- Sari, D. P., & Ramadhani, T. 2021. Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 123–130.
- Sari, N., Rizal, Y., & Rufaidah, E. 2022. Pengaruh Metode Mengajar Guru, Fasilitas, dan Lingkungan Melalui Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 9(1).12-28.
- Sestiani, R. A., Septiana, A. C., Putri Setiawan, X. P., & Muhid, A. 2022. Edukasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Self Regulated Learning pada Mahasiswa. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 6(2). 11-23.
- Setiawan, A. 2023. Penggunaan Chat GPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknol. Informasi)*, 4(1), 49–58.
- Sianturi, L., Sagala, K. I., & Sipayung, G. F. 2025. Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) dan jaringan internet kampus terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, 6(2), 1395-1400.
- Sipayung, M. S., & Kurniawan, D. (2024). Analisis metode pembelajaran aktif dan literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa dengan SEM-PLS. *Journal Scientific of Mandalika*, 6(5), 121-145.
- Suhartono, R. 2017. Penerimaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 72-83.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. 2019. Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7.

- Sulaiman, H., & Wahyuni, D. 2021. Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55–64.
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. 2022. Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 942–950.
- Usli, V. 2023. Pengaruh literasi digital dan kemandirian belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2020. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(8), 473–480.
- Utami, R., & Rahman, A. 2023. Peningkatan Literasi Digital untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 30–42.
- Wahyuni, L., & Rizky, I. 2022. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Mahasiswa: Sebuah Kajian Empiris. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 18(2), 87–99.
- Warsita, B. 2018. *Pembelajaran Berbasis Literasi Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wijaya, I. G. N. S. 2018. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 8(2), 133-141.
- Winata, I. K. 2021. Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24.
- Wulandari, M., Rusman, T., & Rizal, Y. 2018. Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 6(1), 51-62.
- Yanti, N., Mulyati, Y., Sunendar, D., & Damaianti, V. 2021. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 59–71.
- Yollanda, E. 2024. Tren Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahasiswa: Kajian Literatur. *Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi dan Manajemen*, 4(2), 22-35.
- Yuliani, E., & Wahyudi, D. 2023. Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI dan Dampaknya terhadap Motivasi Intrinsik Mahasiswa. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 11(1), 67–79.
- Yuni, E., Winatha, I. K., & Nurdin, N. 2016. Pengaruh motivasi belajar, minat baca terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 4(3), 27-42.
- Yusri, F., & Rahmawati, N. 2020. Pengaruh Literasi Digital dan Pemanfaatan Teknologi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(2), 123–132.
- Zahra, A. A., & Hidayat, M. T. 2020. Integrasi Teknologi Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45–55.