

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN
KREATIVITAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR
YANG DIMODERASI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)*
PADA MAHASISWA FEB UNISSULA**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1

Program Studi Manajemen



Disusun oleh :

**Anggun Hemalia Putri
NIM : 30402200015**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEMARANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR YANG DIMODERASI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* PADA MAHASISWA FEB

UNISSULA

Disusun oleh :

Anggun Hemalia Putri

NIM : 30402200015

Telah disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya dapat diajukan ke hadapan
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

UNISSULA

Semarang, 21 Oktober 2025

جامعة سلطان عبد الصمد
Pembimbing,



Prof. Nurhidayati, S.E., M.Si., PhD

NIK. 210499043

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP
PRESTASI BELAJAR YANG DIMODERASI *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE (AI)* PADA MAHASISWA FEB UNISSULA**

Disusun oleh :
Anggun Hemalia Putri
30402200015

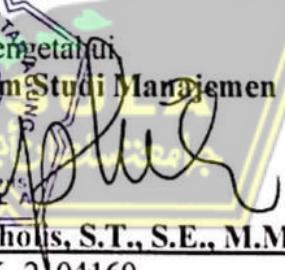
Pada tanggal, 21 Oktober 2025

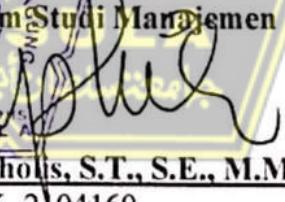
Susunan Dewan Pengui

Pembimbing


Prof. Nurhidayati, S.E., M.Si., PhD
NIK. 210499043

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar
Sarjana Manajemen


Ketua Program Studi Manajemen


Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., M.M
NIK. 2104160

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Anggun Hemalia Putri

NIM : 30402200015

Program studi : S1 Manajemen

Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis

Universitas : Universitas Islam Sultan Agung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR YANG DIMODERASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA MAHASISWA FEB UNISSULA”** merupakan karya peneliti sendiri dan tidak ada unsur plagiarism dengan cara yang tidak sesuai etika atau tradisi keilmuan. Peneliti siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran etika akademik dalam penelitian ini.

Semarang, 21 Oktober 2025

Yang menyatakan,



Anggun Hemalia Putri
NIM. 30402200015

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anggun Hemalia Putri
NIM : 30402200015
Program Studi : S1 Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

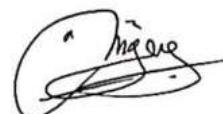
Dengan ini menyerahkan hasil karya ilmiah berupa Tugas Akhir Skripsi dengan judul :

“PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR YANG DIMODERASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA MAHASISWA FEB UNISSULA”

Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksekutif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya tulis ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan Pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 21 Oktober 2025
Yang Memberi Pernyataan



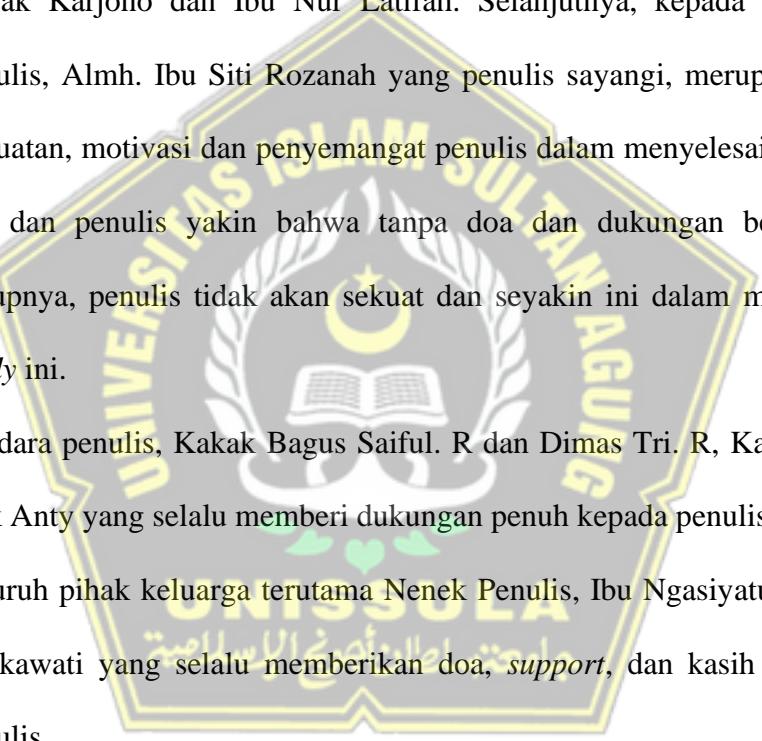
Anggun Hemalia Putri
NIM. 304017003

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan taufik, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul: "Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi *Artificial Intelligence (AI)* Pada Mahasiswa FEB UNISSULA"

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung, Semarang. Dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, penulis menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi. Namun, berkat bantuan, arahan, dan doa dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Nurhidayati, S.E., M.Si., PhD., selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten membimbing, memberikan dorongan dan arahan, serta membantu selama proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Bapak Prof. Dr. Heru Sulistyo, S.E., M.Si., MM., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.
3. Bapak Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., M.M., selaku Kepala Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.

- 
4. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan pengalaman berharga selama masa studi.
 5. Kepada orang tua tercinta penulis yang selalu memberikan dukungan moral, doa, nasihat, dan semangat tiada henti dalam setiap langkah penulis, baik selama proses pendidikan hingga penyusunan pra skripsi ini, beliau adalah Bapak Karjono dan Ibu Nur Latifah. Selanjutnya, kepada Ibu kandung penulis, Almh. Ibu Siti Rozanah yang penulis sayangi, merupakan sumber kekuatan, motivasi dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan Studi S1 ini, dan penulis yakin bahwa tanpa doa dan dukungan beliau semasa hidupnya, penulis tidak akan sekuat dan seyakin ini dalam menyelesaikan *study* ini.
 6. Saudara penulis, Kakak Bagus Saiful. R dan Dimas Tri. R, Kak Kisma dan Kak Anty yang selalu memberi dukungan penuh kepada penulis.
 7. Seluruh pihak keluarga terutama Nenek Penulis, Ibu Ngasiyatun dan Bulek Miskawati yang selalu memberikan doa, *support*, dan kasih sayang pada penulis.
 8. Teman-teman tercinta, khususnya Florita, Nina, Bella, Intan, Aris, dan Adin yang telah memberikan semangat, motivasi, dan menjadi tempat untuk berbagi cerita, suka maupun duka.
 9. Teman-teman seperjuangan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

10. Terakhir, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, yang sudah berusaha, bertahan, dan berjuang sejauh ini dalam mewujudkan cita-cita diri dan harapan Orang Tua. Meski sering gagal, setidaknya terima kasih sudah menguatkan diri untuk terus berusaha, hingga menjadi Sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi positif, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang manajemen.

Semarang, 21 Oktober 2025

Penulis

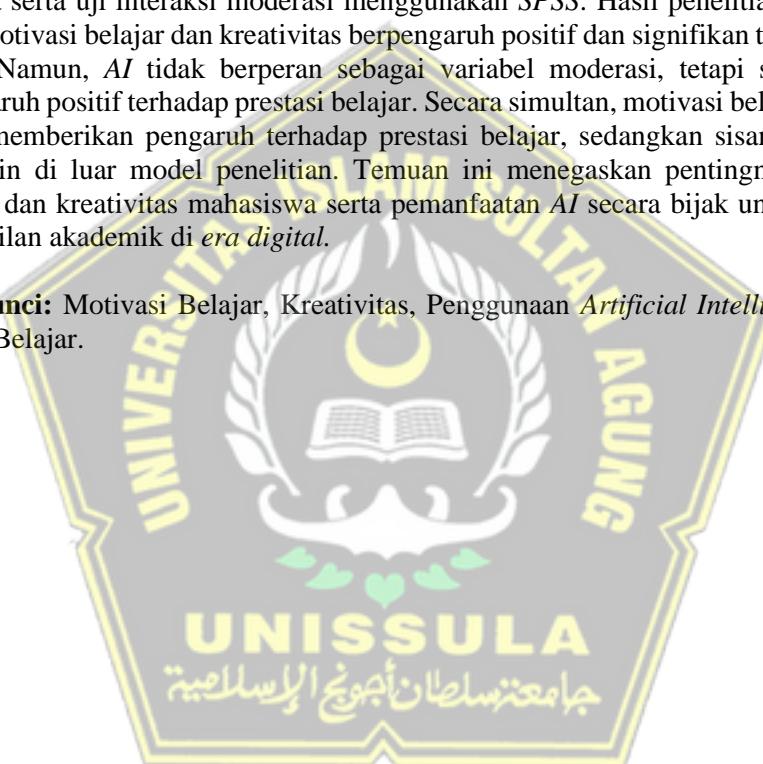
Anggun Hemalia Putri



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar dan kreativitas terhadap prestasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Islam Sultan Agung, dengan memasukkan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai variabel moderasi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya pemanfaatan teknologi *AI* dalam pembelajaran, yang menimbulkan peluang sekaligus tantangan terhadap motivasi, kreativitas, dan capaian akademik mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *explanatory*. Sampel penelitian berjumlah 100 mahasiswa angkatan 2022–2024 yang diperoleh menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis dengan regresi linier berganda serta uji interaksi moderasi menggunakan *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Namun, *AI* tidak berperan sebagai variabel moderasi, tetapi secara langsung berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Secara simultan, motivasi belajar, kreativitas, dan *AI* memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan motivasi dan kreativitas mahasiswa serta pemanfaatan *AI* secara bijak untuk mendukung keberhasilan akademik di *era digital*.

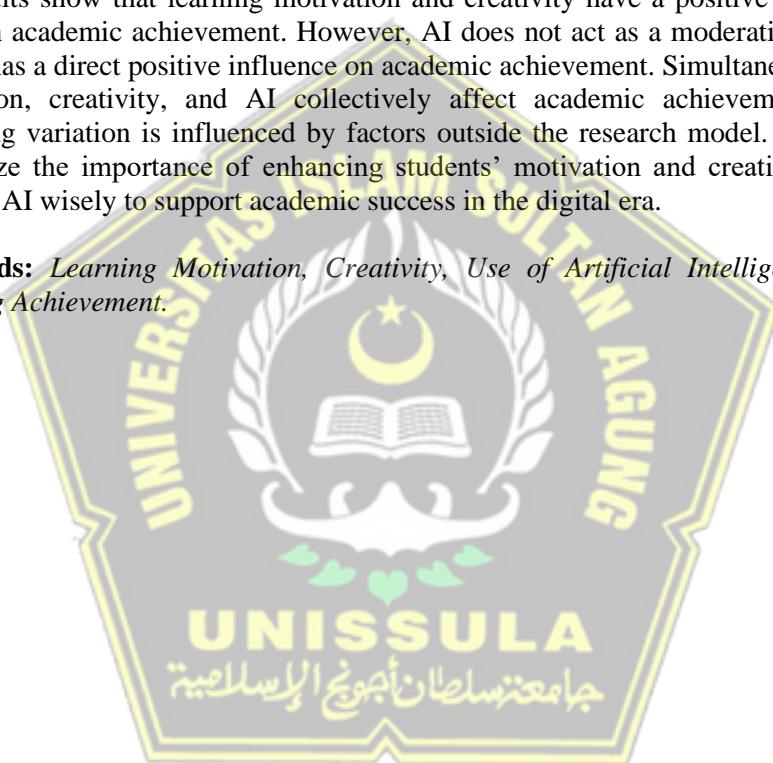
Kata Kunci: Motivasi Belajar, Kreativitas, Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*, dan Prestasi Belajar.



ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of learning motivation and creativity on the academic achievement of students at the Faculty of Economics and Business (FEB), Sultan Agung Islamic University, by including Artificial Intelligence (AI) as a moderating variable. The background of this research is based on the increasing use of AI technology in education, which presents both opportunities and challenges for students' motivation, creativity, and academic performance. The research method employed is quantitative with an explanatory approach. The sample consisted of 100 students from the 2022–2024 cohorts, determined using the Slovin formula. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression and moderation interaction tests with SPSS. The results show that learning motivation and creativity have a positive and significant effect on academic achievement. However, AI does not act as a moderating variable but instead has a direct positive influence on academic achievement. Simultaneously, learning motivation, creativity, and AI collectively affect academic achievement, while the remaining variation is influenced by factors outside the research model. These findings emphasize the importance of enhancing students' motivation and creativity as well as utilizing AI wisely to support academic success in the digital era.

Keywords: *Learning Motivation, Creativity, Use of Artificial Intelligence (AI), and Learning Achievement.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	i
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Variabel-variabel Penelitian	8
2.1.1 Motivasi Belajar	8
2.1.2 Kreativitas.....	10
2.1.3 <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	11
2.1.4 Prestasi Belajar	12

2.2 Pengembangan Hipotesis.....	13
2.2.1 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar	13
2.2.2 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar	14
2.2.3 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi <i>Artificial Intelligence</i>	15
2.2.4 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi <i>Artificial Intelligence</i>	19
2.3 Model Empirik.....	21
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel	22
3.2.1 Populasi	22
3.2.2 Sampel	23
3.3 Metode Pengumpulan data	24
3.3.1 Data Primer.....	25
3.3.2 Data Sekunder.....	26
3.4 Variabel dan Indikator	27
3.5 Uji Instrumen	28
3.5.1 Uji Validitas Dan Uji Reabilitas	28
3.5.2 Uji Asumsi Klasik.....	29
3.6 Analisis Data.....	30
3.6.1 Analisis Deskriptif	30
3.6.2 Analisis Regresi Linier Berganda	31

3.6.3 Uji Hipotesis	32
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi Responden.....	35
4.1.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
4.1.2 Responden Berdasarkan Program Studi	37
4.1.3 Responden Berdasarkan Angkatan.....	39
4.2 Deskripsi Variabel.....	40
4.2.1 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar (X1).....	41
4.2.2 Deskripsi Variabel Kreativitas (X2)	42
4.2.3 Deskripsi Variabel Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (X3).....	44
4.2.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar (Y)	47
4.3 Analisis Data	49
4.3.1 Uji Validitas.....	49
4.3.2 Uji Reliabilitas	50
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	51
4.4.1 Uji Normalitas	52
4.4.2 Uji Multikolinearitas.....	52
4.4.3 Uji Heteroskedastisitas	54
4.5 Uji <i>Path Analysis</i> (Analisis Jalur).....	55
4.5.1 Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....	55
4.6 Uji Hipotesis	57
4.6.1 Uji t (Uji Parsial)	57

4.6.2 Uji F (Uji Model).....	59
4.6.3 Uji Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>)	61
4.6.4 Uji Regresi Moderasi (<i>Moderated Regression Analysis/MRA</i>)....	62
4.7 Pembahasan Penelitian.....	66
4.7.1 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar	66
4.7.2 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar	67
4.7.2 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi Penggunaan <i>Artifcial Intelligence (AI)</i>	69
4.7.3 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi Penggunaan <i>Artifcial Intelligence (AI)</i>	73
BAB V	76
PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	78
5.3 Keterbatasan Penelitian	80
5.4 Agenda Penelitian Mendatang.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Empirik 21

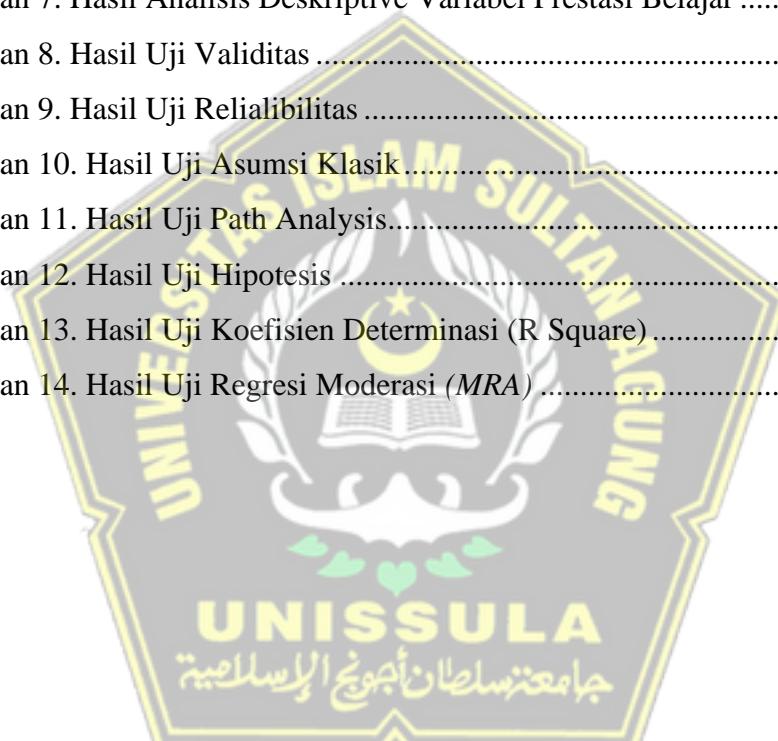


DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Data Mahasiswa FEB Unissula Tahun 2022-2024	23
Tabel 3. 2 Nilai Kuesioner	26
Tabel 3. 3 Variabel dan Indikator	27
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	36
Tabel 4. 2 Program Studi	37
Tabel 4. 3 Angkatan	39
Tabel 4. 4 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar.....	41
Tabel 4. 5 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Kreativitas	43
Tabel 4. 6 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator <i>Artificial Intelligence</i>	45
Tabel 4. 7 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Prestasi Belajar	47
Tabel 4. 8 tabel Hasil Uji Validitas	49
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Uji Reabilitas	51
Tabel 4. 10 Tabel Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	52
Tabel 4. 11 Tabel Uji Multikolinearitas	53
Tabel 4. 12 Tabel Uji Heteroskedastisitas.....	54
Tabel 4. 13 Tabel Uji Regresi Linear Berganda	56
Tabel 4. 14 Tabel Uji t	58
Tabel 4. 15 Tabel Uji F	60
Tabel 4. 16 Tabel Uji <i>R Square</i>	61
Tabel 4. 17 Tabel Uji <i>MRA</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	91
Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian.....	94
Lampiran 3. Hasil Analisis Deskriptif Responden SPSS versi 27	99
Lampiran 4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar	99
Lampiran 5. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kreativitas.....	100
Lampiran 6. Hasil Analisis Deskriptif Variabel <i>Artificial Intelligence / AI</i>	102
Lampiran 7. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Prestasi Belajar	103
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas	105
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas	109
Lampiran 10. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	111
Lampiran 11. Hasil Uji Path Analysis.....	113
Lampiran 12. Hasil Uji Hipotesis	113
Lampiran 13. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R Square)	114
Lampiran 14. Hasil Uji Regresi Moderasi (<i>MRA</i>)	114



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan di perguruan tinggi. Prestasi belajar tidak hanya mencerminkan seberapa besar pengetahuan yang dikuasai mahasiswa, tetapi juga mencakup aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* sebagai hasil dari keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan akademik (Saparwadi, 2021; Waritsman, 2020). Dalam lingkup pendidikan tinggi, prestasi belajar kerap menjadi dasar dalam evaluasi kinerja akademik mahasiswa, termasuk dalam hal pemberian beasiswa, kelulusan, hingga peluang kerja di masa depan.

Pencapaian prestasi belajar mahasiswa tidak hanya ditentukan oleh faktor intelektual semata, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, dukungan sosial, teknologi, motivasi belajar, dan kreativitas. Diantara berbagai faktor tersebut, motivasi belajar dan kreativitas menempati posisi krusial karena keduanya berkaitan erat dengan dorongan internal dan potensi berpikir mahasiswa dalam menjalani proses belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan tertentu (Djaali, 2007; Uno, 2016). Mahasiswa dengan motivasi tinggi cenderung tekun, gigih, serta memiliki rasa ingin tahu yang kuat dalam memahami materi. Mereka juga lebih mampu mempertahankan semangat belajar dalam jangka panjang dan berorientasi

pada pencapaian hasil akademik yang optimal (Nurhayati *et al.* 2020; Syachtiyani dan Trisnawati, 2021).

Di samping itu, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau solusi baru melalui proses berpikir *divergen* dan kritis (Nurani *et al.* 2020; Qorib *et al.* 2022). Dalam konteks pendidikan, kreativitas penting agar mahasiswa tidak hanya menghafal konsep, namun harus mampu menyusun gagasan, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan pemahamannya dalam berbagai bentuk. Kreativitas menjadi modal dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan tantangan pembelajaran yang dinamis.

Banyak penelitian telah membuktikan bahwa motivasi belajar dan kreativitas memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar. Penelitian oleh Jannah *et al.* (2021) menyatakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi akademik siswa. Sementara itu, Aslach *et al.* (2020) menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar karena mahasiswa kreatif lebih responsif, inovatif, dan mandiri.

Namun demikian, terdapat pula hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh tidak signifikan. Misalnya, dalam penelitian Syifa (2025) ditemukan bahwa motivasi belajar tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa di Program Studi Pendidikan Agama Islam. Demikian pula, penelitian oleh Salsabila dan Ramdhini (2020) menunjukkan bahwa meskipun kreativitas berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, namun pengaruh tersebut tidak signifikan. Hasil-hasil yang kontradiktif ini menunjukkan adanya *gap* penelitian, di mana faktor-faktor internal seperti motivasi dan kreativitas tidak selalu

berkontribusi langsung terhadap prestasi akademik tanpa melibatkan faktor lain yang mendukung.

Dalam hal ini, penggunaan teknologi bernama *Artificial Intelligence (AI)* hadir sebagai salah satu teknologi yang berpotensi menjadi faktor moderator. *AI* merupakan kecerdasan buatan yang diciptakan melalui algoritma komputer untuk meniru cara berpikir dan belajar manusia (Fetzer, 1990; Russell dan Norvig, 2021). Dalam dunia pendidikan, teknologi *AI* telah banyak dimanfaatkan atau digunakan sebagai media pembelajaran digital yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih personal, adaptif, dan interaktif (Marlin *et al.* 2023; Rochmawati *et al.* 2023).

Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *AI* atau kecerdasan buatan berperan positif terhadap motivasi belajar, kreativitas, maupun prestasi belajar. Nelliraharti (2024) menyebutkan bahwa penggunaan *AI* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa, dengan kontribusi hingga 36%. Yanti *et al.* (2024) menambahkan bahwa dalam penggunaannya secara tepat, *AI* berdampak signifikan terhadap motivasi belajar melalui pendekatan yang efisien dan memfasilitasi berpikir kritis.

Dari sisi kreativitas, penelitian (Astsaniah *et al.* 2024; Kisno *et al.* 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan *AI* dapat memperkaya ide-ide baru, meningkatkan keterbukaan terhadap inovasi, serta mendorong mahasiswa menghasilkan solusi yang kreatif. Sehingga, penggunaan teknologi *AI* dapat menjadi alat bantu yang memperluas wawasan mahasiswa dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan dalam menyelesaikan masalah akademik.

Namun, di sisi lain, terdapat hasil penelitian yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan *AI*. Studi oleh (Jurusan Bimbingan dan Konseling UNESA, 2024; Ulfah, 2024; Wecks *et al.* 2024) menyatakan bahwa kebergantungan menggunakan *AI* dapat menurunkan *critical thinking*, kemandirian belajar, dan kemampuan *reflektif* mahasiswa. Firdaus *et al.* (2025) bahkan menyebut bahwa penggunaan *AI* yang tidak bijak justru dapat melemahkan kreativitas, karena mahasiswa lebih memilih solusi *instan* daripada berpikir sendiri.

Dengan demikian, menggunakan teknologi berupa *AI* dapat berperan sebagai pedang bermata dua, artinya dapat memperkuat hubungan antara motivasi dan kreativitas terhadap prestasi belajar, atau sebaliknya, justru memperlemah hubungan tersebut apabila penggunaannya tidak tepat. Penelitian oleh Yassir dan Saharuna (2024) mendukung bahwa penggunaan kecerdasan buatan dapat berperan sebagai mediator atau moderator dalam hubungan motivasi dan kreativitas terhadap hasil belajar. Sedangkan Sianturi *et al.* (2025) menunjukkan bahwa pengaruh positif penggunaan dari *AI* terhadap motivasi belajar bahkan dapat mencapai 98% apabila didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung (FEB UNISSULA) yang berada dalam lingkungan akademik berbasis teknologi. Pengamatan menunjukkan bahwa mahasiswa FEB UNISSULA telah menggunakan *AI*, baik sebagai alat bantu pembelajaran maupun untuk kepentingan instan, seperti menjawab soal otomatis, menyusun tugas tanpa memahami substansi, hingga meniru karya ilmiah. Fenomena ini berisiko menurunkan motivasi, kreativitas, dan

kualitas hasil belajar, karena penggunaan *AI* yang tidak bijak dapat mengurangi proses berpikir kritis dan independen mahasiswa.

Dengan melihat berbagai *gap* dan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar dan kreativitas terhadap prestasi belajar, serta peran dari penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai variabel moderator yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan tinggi, khususnya dalam mendukung pengembangan strategi pembelajaran *digital* dan *knowledge management* yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Sejalan dengan hal tersebut, *knowledge management* di perguruan tinggi sangat dipengaruhi oleh cara individu maupun organisasi menciptakan, menyimpan, dan menerapkan pengetahuan. Motivasi, kreativitas, serta prestasi belajar adalah bagian dari siklus pengetahuan yang harus dikelola dengan baik. Karena *knowledge management* itu sendiri merupakan proses sistematis yang bertujuan meningkatkan efektivitas organisasi melalui pemanfaatan pengetahuan yang dimiliki Alavi dan Leidner (2001). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan strategi penggunaan *AI* yang optimal dan bijak, guna menunjang pembelajaran aktif, reflektif, dan berorientasi pada pencapaian hasil akademik yang maksimal di lingkungan pendidikan tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah studi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar?
2. Bagaimana pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar?
3. Bagaimana pengaruh motivasi belajar yang dimoderasi *Artificial Intelligence* (*AI*) terhadap pretasi belajar?
4. Bagaimana pengaruh kreativitas yang di moderasi *Artificial Intelligence* (*AI*) terhadap prestasi belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun tujuan dari penelitian diantara lain sebagai berikut:

5. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar?
6. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar?
7. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh motivasi belajar yang dimoderasi *Artificial Intelligence* (*AI*) terhadap pretasi belajar?
8. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kreativitas yang di moderasi *Artificial Intelligence* (*AI*) terhadap prestasi belajar?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

- Menambah *referensi* ilmiah dalam manajemen pengetahuan (*knowledge management*).
- Menambah wawasan ilmiah mengenai *korelasi* antara penggunaan *AI*, motivasi belajar, kreativitas, dan prestasi belajar.
- Mengkaji penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai variabel moderasi dalam konteks pendidikan tinggi.
- Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengaruh teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis:

- Menyediakan wawasan bagi tenaga pendidik tentang pentingnya motivasi dan kreativitas dalam menunjang prestasi mahasiswa.
- Membantu mahasiswa memahami penggunaan *AI* sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar secara efektif.
- Menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan FEB UNISSULA.
- Memberikan masukan bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan kebijakan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Variabel-variabel Penelitian

2.1.1 Motivasi Belajar

Menurut Syah dan Pertiwi (2024) motivasi belajar adalah suatu kegiatan yang dijalankan individu atas kesadaran pribadi dengan tujuan mendapatkan pemahaman atau pengalaman sebagai dampak dari hubungan dengan lingkungan sekitar. Motivasi belajar merupakan suatu pendorong yang berasal dari dalam maupun luar diri individu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mempertahankannya, dan mengarahkan perilaku belajar tersebut ke arah tujuan tertentu (Djaali, 2007) dan (Uno, 2016). Menurut Nurhayati *et al.* (2020) motivasi belajar dapat dipahami sebagai energi penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, dan mempertahankan perilaku belajar siswa, yang dapat berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik), seperti keinginan untuk memperoleh pengetahuan, mencapai prestasi, dan memenuhi kebutuhan intelektual; maupun dari luar diri (motivasi ekstrinsik), seperti dorongan dari orang tua, pengaruh lingkungan belajar yang kondusif, peran teman sebaya, serta kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. Santoso (2024) menyatakan motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan semangat, konsentrasi, dan pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh sinergi antara dorongan dari dalam diri siswa dan ketersediaan sumber belajar yang menunjang, seperti media

pembelajaran yang interaktif (Ramdhani & Sobandi, 2020). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong dari dalam diri individu yang berfungsi mengarahkan dan mendorongnya terlibat dalam proses pembelajaran guna meraih pengetahuan, pencapaian, dan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Vhalery *et al.* (2020) terdapat 4 indikator dalam mengukur motivasi belajar, sebagai berikut:

- 1) Adanya minat belajar
- 2) Adanya hasrat/ rasa keingintahuan
- 3) Adanya *reward*/ hadiah
- 4) Adanya dorongan untuk berprestasi

Menurut Syachtiyani dan Trisnawati (2021) terdapat ciri-ciri seseorang yang termotivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Tekun/ rajin belajar
- 2) Ulet/ tidak mudah putus asa
- 3) Memiliki minat belajar
- 4) Kemandirian belajar
- 5) Menyukai tantangan
- 6) Berpendirian kuat

Sehingga, indikator dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar adalah adanya minat belajar, adanya rasa keingintahuan, dan adanya dorongan untuk berprestasi.

2.1.2 Kreativitas

Menurut teori Humanistik Rogers, (Qorib *et al.*, 2022) kreativitas merupakan kemampuan manusia untuk mengembangkan dan menemukan hal-hal baru dengan mewujudkan potensi diri, untuk pemecahan masalah dan mencapai kemajuan. Sedangkan menurut Nurani *et al.* (2020) kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu baru dengan menggabungkan informasi dan berpikir kritis untuk menghasilkan gagasan atau karya. Maka, dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan individu dalam mewujudkan potensi diri dengan menciptakan sesuatu yang baru melalui proses pemecahan masalah, pengolahan informasi, dan penerapan berpikir kritis untuk menghasilkan ide atau karya.

Menurut Tri Agustiana *et al.* (2020) terdapat indikator dalam mengukur kreativitas, yaitu:

- 1) *Fluency*/ kelancaran berpikir: kemampuan menghasilkan banyak ide.
- 2) *Freedom*/ kebebasan berpikir: kebebasan dalam mencari ide, solusi, dan pembuatan *output* dari berbagai sudut pandang.
- 3) *Originality*/ keaslian: kemampuan menghasilkan ide unik dan asli.
- 4) *Elaboration*/ kerincian: kemampuan mengembangkan objek secara detail.
- 5) *Evaluation*/ evaluasi: kemampuan pengambilan keputusan berdasar analisis.

Selanjutnya, indikator kreativitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *fluency*/ kelancaran berpikir, *freedom*/ kebebasan berpikir, dan *originality*/ keaslian.

2.1.3 *Artificial Intelligence (AI)*

Istilah *Artificial Intelligence* pertama kali dicetuskan oleh John Mc Carty pada proyek penelitian musim panas Dartmouth tahun 1956 tentang “*Artificial Intelligence*” (Jiang *et al.*, 2022). Inti *AI* secara luas merupakan teori penelitian, metode, teknologi, serta aplikasi untuk memperluas, mensimulasikan, memaksimalkan kecerdasan manusia, dan berdampak mendalam pada kehidupan manusia (Jiang *et al.*, 2022). Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi berupa *AI* membantu siswa belajar dengan cara yang sesuai kemampuan dan gaya belajarnya, mendorong berpikir kritis dan kreatif, mengatasi kesulitan dan pemahaman saat proses pembelajaran, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia *modern* yang terus berkembang (Rochmawati *et al.*, 2023). Penggunaan kecerdasan buatan seperti *GPT* dalam pendidikan membantu pembelajaran jadi lebih personal, mudah diakses, cepat dapat umpan balik, serta mendorong siswa berpikir kritis dan berdiskusi (Marlin *et al.*, 2023). Sehingga dapat disimpulkan, bahwa *Artificial Intelligence (AI)* dalam konteks ini adalah pemaksimalan pengetahuan digital seseorang dalam menggunakan teknologi *AI* sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas proses belajar mengajar secara optimal.

Menurut Iskandar *et al.* (2023) terdapat sejumlah indikator dalam mengimplementasi *Artificial Intelligence (AI)* sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan tentang *AI*, mencakup pengetahuan/ wawasan, pendalaman, dan pemanfaatan/ penggunaan teknologi *AI* dalam pembelajaran.

- 2) Respon/ dukungan adanya *AI*, yaitu dukungan/ penerimaan penggunaan teknologi *AI* dalam proses pembelajaran.
- 3) Tujuan penggunaan *AI*, tujuan penggunaan *AI* dalam proses pembelajaran, seperti pencarian materi dan pemecahan masalah saat pembelajaran.
- 4) Intensitas/ keseringan penggunaan *AI*, meliputi tingkat keseringan penggunaan teknologi *AI* selama proses pembelajaran.
- 5) Keefisienan dan keefektifan penggunaan *AI*, sejauh mana keefektifan dan keefisienan penggunaan *AI* membantu pelaksanakan tugas atau perintah.
- 6) *AI* sebagai media pengetahuan, sejauh mana *AI* meningkatkan pengetahuan dan informasi tertentu pada penggunanya.
Sehingga, indikator yang digunakan untuk mengukur *AI* dalam penelitian ini yaitu pengetahuan tentang *AI*, respon/ dukungan adanya *AI*, dan intensitas penggunaan *AI*.

2.1.4 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah perubahan menyeluruh pada diri peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, bukan hanya dilihat dari satu aspek potensi saja (Saparwadi, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Waritsman (2020) menyatakan prestasi belajar yaitu hasil capaian seseorang dalam aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif yang menjadi tolok ukur kinerjanya dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Yulianti *et al.* (2019) prestasi belajar adalah capaian yang diraih oleh seseorang setelah proses pembelajaran, yang diukur melalui penilaian dalam jangka waktu

tertentu. Sehingga, dapat disimpulkan prestasi belajar yaitu hasil pencapaian seseorang melalui penilaian dalam jangka waktu tertentu setelah proses pembelajaran, sebagai tolok ukur kinerja dalam proses pembelajaran.

Menurut Pratiwi dan Meilani (2018) dan Syamsuriana *et al.* (2022) terdapat 3 indikator dalam mengukur prestasi belajar yaitu:

- 1) *Kognitif*/ ranah cipta, meliputi kemampuan berpikir, memahami, dan menyimpulkan.
- 2) *Afektif*/ ranah rasa, meliputi sikap, nilai, dan pembentukan karakter.
- 3) *Psikomotorik*/ ranah karsa, meliputi keterampilan fisik dan ekspresi komunikasi.

Sedangkan, menurut Wahyuntini dan Endarti (2021) menjelaskan bahwa indikator untuk mengukur prestasi belajar mahasiswa adalah *IPK*/ *Indeks Prestasi Kumulatif*.

Sehingga, dalam penelitian ini indikator yang akan digunakan untuk mengukur prestasi belajar yaitu *kognitif*/ ranah cipta, *afektif*/ ranah rasa, *psikomotorik*/ ranah karsa, dan *IPK*/ *Indeks Prestasi Kumulatif*.

2.2 Pengembangan Hipotesis

2.2.1 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar karena motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong mahasiswa untuk lebih giat, tekun, dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurhayati *et al.*, 2020). Ketika seorang mahasiswa memiliki motivasi belajar

yang tinggi, baik karena keinginan untuk meraih *IPK* tinggi, mendapatkan penghargaan, atau mencapai tujuan pribadi lainnya, maka mahasiswa tersebut akan cenderung lebih aktif dalam mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, serta berusaha memahami materi secara mendalam (Vhalery *et al.*, 2020) dan (Syachtiyani dan Trisnawati, 2021). Hal ini secara langsung berdampak positif terhadap capaian akademiknya, seperti nilai ujian yang memuaskan, kenaikan indeks prestasi, hingga peluang mendapatkan beasiswa atau penghargaan akademik. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasi belajar, maka semakin besar pula kemungkinan mahasiswa untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Berdasarkan penelitian Jannah *et al.* (2021) menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Namun hasil penelitian Novianti *et al.* (2020) menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif pada prestasi belajar siswa namun tidak signifikan. Sehingga hipotesis pertama yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H1: Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar.

2.2.2 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar

Kreativitas dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar karena individu yang kreatif cenderung mampu mengembangkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan pendekatan yang inovatif, serta berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran (Qorib *et al.*, 2022). Mahasiswa yang

memiliki kreativitas tinggi akan lebih mudah dalam menemukan cara belajar yang efektif, mengaitkan informasi lama dengan pengetahuan baru, dan menghasilkan gagasan orisinal dalam tugas atau proyek akademik (Tri Agustiana *et al.*, 2020). Hal ini tentu berkontribusi pada peningkatan kualitas pemahaman dan capaian akademik secara keseluruhan.

Hasil penelitian sebelumnya Aslach *et al.* (2020) menunjukkan hasil bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan pada prestasi belajar siswa. Sedangkan, pada penelitian Salsabila dan Ramdhini (2020) menunjukkan hasil bahwa kreativitas berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Sehingga hipotesis kedua yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H2: Kreativitas berpengaruh terhadap prestasi belajar.

2.2.3 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi *Artificial Intelligence*

Motivasi belajar dapat berpengaruh lebih kuat terhadap prestasi belajar apabila dimoderasi oleh *Artificial Intelligence* (AI), karena dalam penggunaannya AI mampu menjadi alat bantu yang memperkuat dorongan internal mahasiswa dalam proses pembelajaran, bahkan menurunkan keingintahuan jika kecanduan menggunakan AI sebagai batu loncatan atau alat instan. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih terdorong untuk mencari sumber belajar tambahan, berlatih secara mandiri, dan mengeksplorasi materi lebih luas (Vhalery *et al.*, 2020). Ketika hal ini

didukung oleh penggunaan *AI* yang adaptif, interaktif, dan personal seperti *ChatGPT* atau aplikasi pembelajaran berbasis *AI* lainnya, proses belajar menjadi lebih efisien dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing individu (Marlin *et al.*, 2023) dan (Yanti *et al.*, 2024). Penggunaan *AI* yang tepat dapat memberikan umpan balik cepat, menyajikan materi yang sesuai kebutuhan, serta menstimulasi daya pikir kritis, sehingga memperkuat semangat belajar dan membantu mahasiswa mencapai hasil akademik yang lebih tinggi (Hapsari *et al.*, 2025; Purba *et al.*, 2025). Sebaliknya, apabila keterampilan digital dalam menggunakan *AI* rendah atau dengan tujuan memperoleh hasil instan, akan menurunkan motivasi individu dalam belajar dan ketergantungan pada teknologi (Abdurrahman *et al.*, 2025). Pemaksimalan *literasi digital* dalam menggunakan teknologi *AI* terbukti berperan aktif dalam meningkatkan motivasi, kemandirian, dan hasil belajar yang berpotensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut (Yang, 2024). Oleh karena itu, penggunaan *AI* dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antara motivasi dan prestasi belajar, dan berdampak nyata terhadap capaian akademik mahasiswa (Nuromavita dan Ian, 2025).

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *AI* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Penelitian Hapsari *et al.* (2025) menyatakan semakin tinggi intensitas pemakaian *AI* sebagai media pembelajaran, kian besar pula motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini diperkuat oleh Purba *et al.* (2025) yang juga menemukan bahwa pemanfaatan teknologi berupa *AI* berpengaruh

signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, Nuromavita dan Ian (2025) mengungkapkan bahwa *AI* dan motivasi belajar secara simultan memiliki pengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar mahasiswa. Penelitian Yassir dan Saharuna (2024) menambahkan bahwa pemanfaatan *AI* memberikan pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan motivasi dan kreativitas sebagai mediator. Hal ini menunjukkan bahwa *AI* tidak hanya memberikan dampak langsung, tetapi juga memengaruhi proses pembelajaran secara tidak langsung. Dalam penelitian Nelliraharti (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kecerdasan buatan dan motivasi belajar dengan kontribusi sebesar 36%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi *AI* mampu meningkatkan dorongan internal mahasiswa dalam proses pembelajaran. Senada dengan itu, Yanti *et al.* (2024) menyatakan bahwa penerapan media *AI* berdampak signifikan pada peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan efisien, yang mendorong berpikir kritis serta pengambilan keputusan. Penggunaan *AI* dalam konteks ini berperan sebagai alat fasilitasi pembelajaran aktif dan reflektif di lingkungan pendidikan tinggi. Wei, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang dimediasi oleh *AI* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan kemandirian melalui keterlibatan yang lebih tinggi dan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, sehingga menunjukkan potensi besar dari *AI* dalam merevolusi kinerja atau prestasi individu. Dilanjutkan temuan penelitian Hendrawan *et al.* (2024)

menyimpulkan bahwa penggunaan *AI*, khususnya *ChatGPT*, secara signifikan dan positif meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan mendorong motivasi, pemahaman materi, dan inovasi dalam proses pembelajaran di *era digital*. Penelitian tesis oleh Syifa (2025) juga menunjukkan bahwa teknologi kecerdasan buatan berpengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Islam Indonesia (UII). Namun, menariknya, studi yang sama menemukan bahwa motivasi belajar tidak ada pengaruh signifikan pada prestasi akademik. Dalam konteks ini menandakan dampak penggunaan *AI* dalam pendidikan bersifat kontekstual, tergantung pada jenis program studi, karakteristik mahasiswa, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Dari berbagai hasil penelitian yang telah dikaji, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan sarana berupa *AI* berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Lebih dari itu, penggunaan dari *AI* juga berpotensi sebagai variabel moderator yang memperkuat hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Dalam istilah lain, motivasi belajar yang tinggi akan lebih optimal dalam mendorong prestasi apabila didukung oleh penggunaan teknologi pembelajaran yang adaptif, personal, dan interaktif seperti menggunakan kecerdasan buatan.

Dengan landasan tersebut, hipotesis ketiga yang diajukan adalah:

H3: Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dimoderasi Artificial Intelligence (AI).

2.2.4 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi

Artificial Intelligence

Kreativitas dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dimoderasi oleh penggunaan teknologi berupa *Artificial Intelligence* (*AI*) karena dapat menjadi alat bantu yang memperkaya ide, memperluas wawasan, dan mempermudah proses eksplorasi gagasan. Mahasiswa yang kreatif akan lebih mudah memanfaatkan *AI* untuk menghasilkan solusi baru, menulis karya ilmiah, atau menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang unik (Astsaniah *et al.*, 2024; Kisno *et al.*, 2023). Dengan menggunakan *AI*, mereka bisa mengakses referensi luas dan belajar dari berbagai sudut pandang, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik. Namun, di sisi lain, jika penggunaan *AI* dilakukan secara berlebihan dan tidak bijak, hal ini justru dapat menurunkan kreativitas mahasiswa karena mereka menjadi terlalu bergantung pada jawaban instan, tanpa proses berpikir kritis atau usaha sendiri (Firdaus *et al.*, 2025). Ketergantungan ini bisa membuat mahasiswa pasif, kurang mandiri, dan tidak berkembang dalam hal kemampuan analisis maupun *problem solving*, yang pada akhirnya dapat menurunkan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan *AI* bisa memperkuat atau justru melemahkan pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar, tergantung pada bagaimana penggunaannya dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian Kisno *et al.* (2023) penggunaan *AI* berpengaruh positif pada peningkatan kreativitas siswa, karena mempermudah akses pembelajaran, mendorong munculnya ide-ide kreatif,

dan meningkatkan keterbukaan pada hal-hal baru dan inovatif dalam proses belajar. Hasil tersebut dikuatkan oleh penelitian Astsaniah *et al.* (2024) bahwa pemanfaatan *AI* yang optimal akan berpengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa, namun penggunaannya harus bijak agar tidak melemahkan kemampuan berpikir kritis dan mandiri. Sedangkan, hasil penelitian Firdaus *et al.*, (2025) menyatakan bahwa dalam penggunaanya, *AI* berpengaruh negatif pada kreativitas, karena ketergantungan berlebihan pada teknologi *AI* akan mengurangi proses berpikir kritis, analitis dan kreativitas mahasiswa. Hasil penelitian Yassir dan Saharuna (2024) menyatakan peran penggunaan media *AI* secara tidak langsung berpengaruh positif pada prestasi akademik melalui mediasi kreativitas.

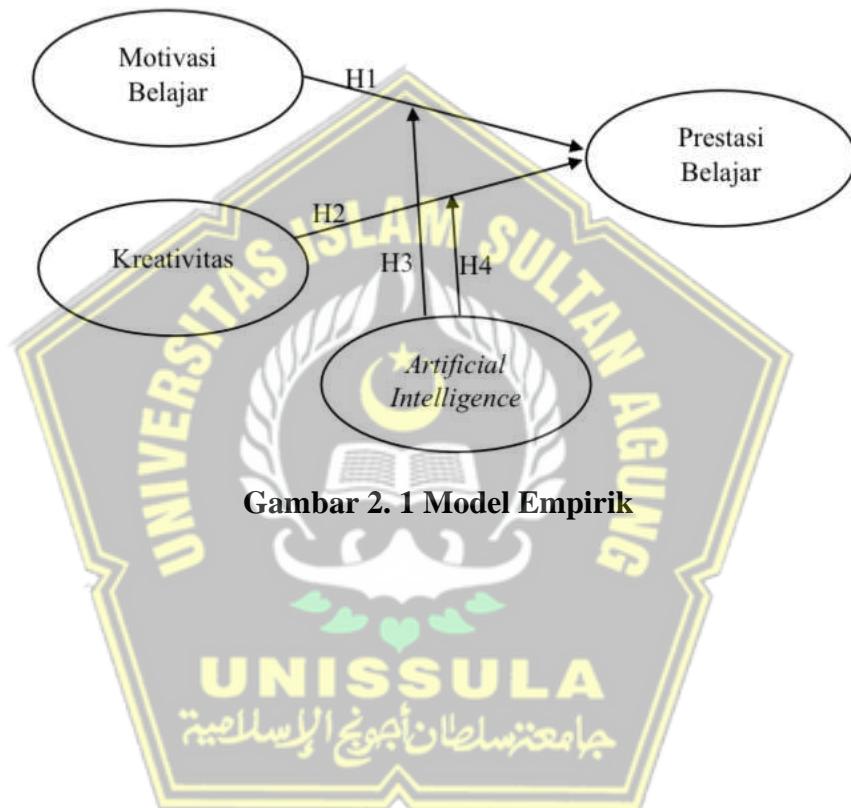
Berdasarkan penelitian Deta dan Widha (2013) menyatakan kreativitas lebih tinggi pada siswa cenderung diikuti oleh peningkatan capaian prestasi belajarnya, karena siswa kreatif lebih empatik, disiplin, dan tanggap dalam menyelesaikan tugas dan praktikum. Hasil penelitian tersebut dikuatkan penelitian Aslach *et al.* (2020) yang menyatakan bahwa kreativitas berpengaruh positif pada hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian Saputra (2020) menyatakan kreativitas berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun, hasil penelitian Salsabila dan Ramdhini (2020) menunjukkan kreativitas berpengaruh pada prestasi belajar namun tidak signifikan.

Sehingga hipotesis keempat yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H4: Kreativitas berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dimoderasi Artificial Intelligence (AI)

2.3 Model Empirik

Melalui analisis literatur yang mendalam dan sistematis, dapat dikemukakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dan kreativitas yang dimoderasi oleh penggunaan teknologi bernama *Artificial Intelligene (AI)*. Maka, model empirik penelitiannya sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *exploratory* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *exploratory* disebut juga penelitian kolerasional. Penelitian *exploratory* yaitu bentuk penelitian yang menganalisis keterhubungan antar variabel sekaligus menjelaskan faktor-faktor penyebab dari suatu peristiwa (Sari *et al.* 2022). Variabel tersebut adalah motivasi belajar, kreativitas, penggunaan *Artificial Intelligence*, dan prestasi belajar.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi yaitu kumpulan lengkap unsur didalam penelitian yang meliputi objek dan subjek penelitian yang memiliki ciri khas tertentu (Amin *et al.*, 2023). Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Angkatan 2022 sampai 2024 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung dengan total 3.263 Mahasiswa dari enam jurusan. Rincian datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Data Mahasiswa FEB Unissula Tahun 2022-2024

Program Studi	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024
S1 Manajemen	310	237	230
S1 Akuntansi	155	222	179
D3 Akuntansi	25	20	21
S2 Manajemen	172	404	1013
S2 Akuntansi	48	49	73
S3 Manajemen	40	37	28
Jumlah	750	969	1544

Sumber: (Universitas Islam Sultan Agung, 2025)

3.2.2 Sampel

Sampel yaitu sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data utama dalam penelitian. Metode dalam menjaring responden dilakukan melalui *teknik sampling*. *Teknik sampling* sendiri merupakan metode untuk menentukan sampel dengan jumlah yang sesuai berdasarkan ukuran yang ditetapkan, mempertimbangkan karakteristik dan distribusi populasi, sehingga diperoleh sampel yang mewakili populasi secara akurat. (Suriani *et al.*, 2023). Dalam penelitian ini, metode penentuan sampel menggunakan metode *Non Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan kriteria tertentu (Subhaktiyasa, 2024). Mengingat populasi dalam penelitian ini sudah diketahui jumlah pastinya yaitu 3.263 mahasiswa. Sehingga, penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin (Imam Machali, 2021) yaitu:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

$d = \text{Presisi} / \text{tingkat penyimpangan}$, disini adalah 10% (0,01)

Maka, berdasarkan rumus tersebut penentuan sampelnya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{3263}{(3263) \cdot (0,01) + 1} = \frac{3263}{33,63} = 97,026465 \text{ dibulatkan menjadi } 100$$

Sehingga, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden. Responden tersebut adalah 100 mahasiswa FEB UNISSULA Angkatan 2022 hingga 2024.

3.3 Metode Pengumpulan data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode survei melalui kuesioner serta studi kepustakaan atau literatur. Teknik pengumpulan data kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyampaikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden sebagai bahan penelitian (Rusliyawati *et al.* 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode survei dengan menyebarkan *kuesioner online* melalui *Google Form* kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) UNISSULA angkatan 2022–2024 dari semua program studi, tentunya yang sudah menggunakan teknologi *AI*, dengan total sampel yang dibutuhkan sebanyak 100 orang, berdasarkan hasil perhitungan rumus Slovin dari jumlah populasi 3.263 mahasiswa. Pemilihan *Google Form* dilakukan karena praktis, efisien, dan memudahkan pengolahan data. Untuk memastikan bahwa responden berasal dari seluruh prodi di FEB, saya menyertakan pertanyaan pada bagian awal kuesioner yang meminta responden mencantumkan program studi dan angkatan mereka, sehingga dapat dilakukan seleksi dan verifikasi jika terdapat data yang tidak sesuai kriteria.

Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *platform* yang relevan bagi mahasiswa, seperti *Instagram* dan *WhatsApp*, baik melalui grup fakultas maupun jaringan pertemanan secara personal. Selain itu, peneliti juga melakukan penyebaran *offline* dengan mencetak *QR Code* dari *link Google Form* dan menempatkannya di area strategis kampus, seperti *lobby* utama FEB. Pendekatan langsung secara lisan (*word of mouth*) juga dilakukan kepada mahasiswa yang sedang berada di kampus sebagai penyampaian informasi pengisian kuesioner. Untuk mahasiswa program pascasarjana (S2 dan S3) yang mayoritas mengikuti perkuliahan secara *online*, peneliti akan menyertakan surat resmi penelitian dari fakultas dan bekerja sama dengan admin Tata Usaha untuk membagikan *link kuesioner* ke kontak mahasiswa terkait. Melalui strategi kombinasi *online* dan *offline* ini, diharapkan data dari seluruh program studi di FEB dapat terkumpul secara merata hingga mencapai target 100 responden yang sesuai kriteria penelitian.

Sedangkan metode studi kepustakaan/ literatur merupakan pengumpulan data dari berbagai sumber informasi seperti buku, artikel ilmiah, hasil riset sebelumnya, hasil penelitian mahasiswa seperti skripsi, tesis, disertasi, sumber dari *internet*, dan sumber lain yang relevan untuk melakukan penelaahan secara kritis (Sayfullooh *et al.* 2023).

3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari pihak pertama yang dikenal sebagai responden, melalui kuisioner/ lisan dengan metode wawancara (Hikmawati, 2020). Dari penelitian ini, peneliti memperoleh data dan informasi secara langsung melalui kuisioner yang

diajukan kepada mahasiswa FEB UNISSULA angkatan 2022 hingga 2024. Kuisiner tersebut isinya meliputi motivasi belajar, kreativitas, penggunaan *AI* dan prestasi belajar.

Proses pengumpulan data melalui angket dilakukan menggunakan skala *interval*, dengan aturan penilaian yang dijabarkan berikut ini:

Tabel 3. 2 Nilai Kuesioner

<i>Sangat Tidak Setuju</i>	1	2	3	4	5	<i>Sangat Setuju</i>
----------------------------	---	---	---	---	---	----------------------

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder atau dikenal dengan penelitian studi kepustakaan yaitu menggunakan bahan penelitian yang berasal dari sumber kedua secara *research jurnal* melalui sumber kepustakaan yang tervalidasi (Hikmawati, 2020). Data sekunder penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian jurnal terdahulu melalui *google scholar* dan data jumlah mahasiswa yang diperoleh dari admin UNISSULA yang diakses melalui SIM KEPEGAWAIAN UNISSULA (Universitas Islam Sultan Agung, 2025).

3.4 Variabel dan Indikator

Tabel 3. 3 Variabel dan Indikator

NO	Definisi Operasional Variabel	Indikator	Sumber
1	Motivasi belajar merupakan pendorong dari dalam diri individu yang berfungsi mengarahkan dan mendorongnya terlibat dalam proses pembelajaran guna meraih pengetahuan, pencapaian, dan hasil belajar yang maksimal. Sumber: Djaali (2007); Uno (2016) dan (Nurhayati <i>et al.</i> 2020)	1. Minat belajar 2. Adanya rasa keingintahuan 3. Adanya dorongan untuk berprestasi	(Vhalery <i>et al.</i> 2020)
2	Kreativitas adalah kemampuan individu dalam mewujudkan potensi diri dengan menciptakan sesuatu yang baru melalui proses pemecahan masalah, pengolahan informasi, dan penerapan berpikir kritis untuk menghasilkan ide atau karya. Sumber: Qorib <i>et al.</i> (2022) dan (Nurani <i>et al.</i> 2020)	1. <i>Fluency</i> / kelancaran berpikir, 2. <i>Freedom</i> / kebebasan berpikir, 3. <i>Originality</i> / keaslian.	(Tri Agustiana <i>et al.</i> 2020)
3	Artificial Intelligence (AI) adalah pemaksimalan pengetahuan digital seseorang dalam menggunakan teknologi AI sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas proses belajar mengajar secara optimal. Sumber: Jiang <i>et al.</i> (2022) dan (Rochmawati <i>et al.</i> 2023)	1. Pengetahuan tentang AI, 2. Respon/ dukungan adanya AI, 3. Intensitas penggunaan AI.	(Iskandar <i>et al.</i> 2023)
4	Prestasi belajar yaitu hasil pencapaian seseorang melalui penilaian dalam jangka waktu tertentu setelah proses pembelajaran, sebagai tolok ukur kinerja dalam proses pembelajaran. Sumber: Saparwadi (2021); Waritsman (2020); dan (Yulianti <i>et al.</i> 2019)	1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik 4. <i>IPK</i>	Pratiwi dan Meilani (2018); Syamsuriana <i>et al.</i> (2022); dan Wahyuntini dan Endarti, (2021)

3.5 Uji Instrumen

Pada penelitian ini teknik analisis menggunakan SPSS 27 untuk menguji hubungan antara variabel *dependent* dan *independent*.

3.5.1 Uji Validitas Dan Uji Reabilitas

3.5.1.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuisioner, pertanyaan, maupun pernyataan dalam suatu penelitian, namun terkecuali untuk data sekunder yang tidak memerlukan uji validitas. Kriteria uji validitas yaitu membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel, lalu nilai r ini menjadi tolak ukur valid pertanyaan yang digunakan dalam penelitian. Jika r hitung $>$ r table, maka *instrument* penelitian dikatakan *valid*, sebaliknya jika r hitung $<$ r table maka *instrument* penelitian tersebut *invalid* (Darma, 2021).

3.5.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji untuk mengetahui dan mengukur variabel melalui pertanyaan ataupun pernyataan dalam penelitian. Uji reliabilitas dilaksanakan dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan taraf signifikansi 0,5 ; 0,6; hingga 0,7 sesuai kebutuhan penelitian. Apabila nilai α lebih dari tingkat signifikansi yang ditentukan maka *realibel*, sebaliknya bila nilai α kurang dari tingkat signifikansi maka tidak *realibel*. Pengujian reabilitas dilakukan menggunakan alat SPSS (Darma, 2021).

3.5.2 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yaitu kondisi yang harus dipenuhi pada model regresi *OLS* (*Ordinary Least Squares*) agar model dianggap *valid* sebagai alat prediksi. *OLS* dibagi menjadi dua yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear berganda (Aditiya *et al.* 2023). Asumsi klasik meliputi beberapa pengujian diantaranya, uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas (Ratnawati *et al.* 2021).

3.5.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan independen dalam model regresi memiliki sebaran data yang normal. Suatu model regresi dikatakan baik apabila data yang digunakan berdistribusi normal atau setidaknya mendekati normal.

Cara pengujinya dilakukan sebagai berikut:

- 1) Analisis grafik, yaitu membandingkan data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal.
- 2) Analisis statistik, apabila signifikansi $> 0,05$ maka distribusi datanya normal (Ratnawati *et al.* 2021).

3.5.2.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi antar variabel bebas, bila saling berkorelasi maka variabel tersebut tidak *orthogonal* atau sama dengan nol. Cara mendekripsi adanya kolerasinya dengan cara, sebagai berikut:

- 1) Nilai R^2 yang dihasilkan tinggi.

- 2) Analisis matrik korelasi antar variabel bebas (umumnya diatas 0,90)
- 3) Melihat nilai *tolerance* dan lawan/ *VIF* (*Variance Inflation Faktor*)
(Ratnawati *et al.* 2021)

3.5.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji ini digunakan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidakaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain, apabila *variance* berbeda maka terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya jika diuji dan hasilnya *variance* adalah sama, maka terjadi homoskedastisitas. Cara mendeteksi uji ini dengan cara sebagai berikut:

- 1) Melihat grafik *plot* antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (SRESID).
- 2) *Uji park*
- 3) *Uji glejser*
- 4) *Uji white* (Ratnawati *et al.* 2021)

3.6 Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran kecenderungan jawaban responden terhadap setiap variabel penelitian. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5, di mana skor 1 menunjukkan penilaian terendah dan skor 5 menunjukkan penilaian tertinggi. Nilai rata-rata dari setiap indikator kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Untuk menentukan batasan setiap kategori, digunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$\text{Interval} = \frac{5 - 1}{3} = 1,33$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh interval sebesar 1,33. Dengan demikian, nilai rata-rata antara 1,00 hingga 2,33 termasuk kategori rendah, nilai 2,34 hingga 3,67 termasuk kategori sedang, dan nilai 3,68 hingga 5,00 termasuk kategori tinggi (Alkharusi, 2022).

3.6.2 Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linear berganda merupakan perluasan dari regresi sederhana, dimana terdapat satu variabel terikat (*dependent*) dan lebih dari satu variable bebas (*independent*). Persamaan regresinya dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Prestasi Belajar

b = koefisien

X₁ = Motivasi Belajar

X₂ = Kreativitas

e = *error* dari observasi (Ratnawati *et al.* 2021)

3.6.3 Uji Hipotesis

3.6.3.1 Uji t

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel bebas X1 dan X2 secara *parsial*/ individu, atau pengujian parsial regresi (b1 dan b2) terhadap variabel terikat yaitu Y. Hasilnya adalah sebagai berikut :

- 1) $H_0: b_1 = 0$, maka tidak ada pengaruh signifikan variabel X (variabel bebas) terhadap variabel Y (variabel terikat).
- 2) $H_a: b \neq 0$, maka terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y),
- 3) Taraf signifikansi atau tingkat kesalahannya adalah (a): 0,05 dan $n=100$ (Ratnawati *et al.* 2021)

3.6.3.2 Uji F (Uji Model)

Pengujian model penelitian ini menggunakan Uji F (*F Test*). Uji F merupakan pengujian signifikansi koefisien regresi variabel bebas X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y).

- 1) H_0 : variabel bebas X1, X2 dan X3 diduga bersama-sama tidak berpengaruh pada variabel terikat (Y)
- 2) H_a : Variabel bebas X1, X2, dan X3 diduga bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y)
- 3) Taraf signifikansinya 0,05 dan jumlah samplenya (n) = 100
(Ratnawati *et al.* 2021)

3.6.3.3 Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk memprediksi dan mengetahui tingkat kontribusi pengaruh variabel bebas (X) secara stimulan terhadap variabel terikat (Y). Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada *output* SPSS yaitu *R Square* atau *R2*. Semakin besar nilai dari *R Square*, maka tingkat pengaruh variabel bebas yang stimulan berpengaruh terhadap variabel X. Model variasi variabel yang dijelaskan dikuatkan akan pengujian ini. Sebaliknya, semakin rendah nilai *R2* maka rendah tingkat pengaruh variabel bebasnya secara bersama-sama terhadap variabel Y. Hal ini menunjukkan model yang lemah menerangkan variasi variabel terikat sebab nilai *R Square* jauh dari nilai 1 (Zulkarnain dan Ningrum, 2020)

3.6.3.4 Uji Regresi Moderasi atau Moderated Regression Analysis

Analisis Regresi Moderasi (*Moderated Regression Analysis/MRA*) atau yang dikenal juga sebagai uji regresi moderasi merupakan aplikasi khusus dari regresi linear berganda, di mana dalam model regresinya terdapat komponen interaksi, yaitu hasil perkalian antara dua atau lebih variabel *independen* (Liana, 2009).

Rumus persamaannya sebagai berikut:

$$Y = b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_1 X_2 + e$$

Variabel hasil perkalian antara X1 dan X2 disebut sebagai variabel moderasi karena mencerminkan peran variabel X2 dalam memoderasi

hubungan antara X1 dan Y. Sementara itu, variabel X1 dan X2 sendiri menunjukkan pengaruh langsung masing-masing terhadap variabel Y (Liana, 2009).

Hipotesis:

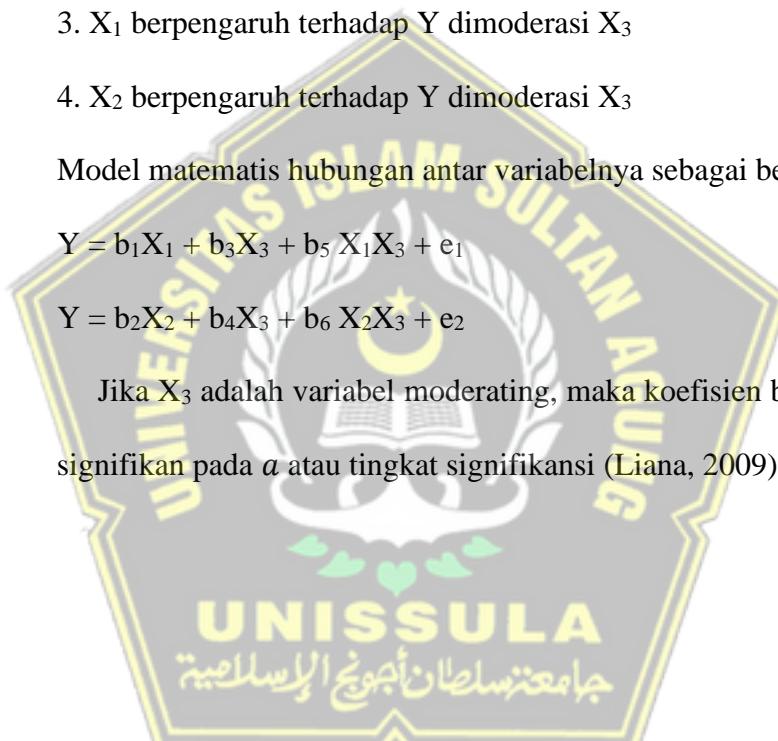
1. X₁ berpengaruh langsung terhadap Y
2. X₂ berpengaruh langsung terhadap Y
3. X₁ berpengaruh terhadap Y dimoderasi X₃
4. X₂ berpengaruh terhadap Y dimoderasi X₃

Model matematis hubungan antar variabelnya sebagai berikut:

$$Y = b_1X_1 + b_3X_3 + b_5 X_1X_3 + e_1$$

$$Y = b_2X_2 + b_4X_3 + b_6 X_2X_3 + e_2$$

Jika X₃ adalah variabel moderating, maka koefisien b₅ dan b₆ harus signifikan pada α atau tingkat signifikansi (Liana, 2009).



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung (FEB Unissula). Pemilihan mahasiswa FEB sebagai responden didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka merupakan kelompok akademik yang aktif mengikuti perkembangan teknologi, memiliki variasi tingkat motivasi belajar, kreativitas, serta sudah menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dalam proses pembelajaran saat kuliah. Dengan demikian, mereka dianggap relevan untuk menjawab tujuan penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar yang Dimoderasi *Artificial Intelligence (AI)* Pada Mahasiswa FEB Unissula.”

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *digital* menggunakan *platform* bernama *Google Form*. Cara ini dipilih karena dinilai lebih praktis, efisien, dan memudahkan responden dalam mengisi kuesioner kapan pun dan di mana pun. Jumlah kuesioner yang disebarluaskan sebanyak 100 eksemplar dan seluruhnya kembali dengan lengkap, sehingga jumlah sampel yang dapat diolah adalah 100 responden. Jumlah ini sudah memenuhi ketentuan minimum sampel dalam penelitian kuantitatif ini, dimana sudah dihitung menggunakan rumus Slovin dari seluruh populasi mahasiswa Angkatan 2022 sampai 2024 dan didapatkan sampel 100 responden, sehingga hal ini dapat dianggap representatif untuk menarik kesimpulan penelitian.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu melakukan

screening untuk memastikan bahwa seluruh responden yang mengisi kuesioner benar-benar merupakan mahasiswa FEB UNISSULA sesuai dengan kriteria penelitian. Hasil screening menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) merupakan mahasiswa FEB UNISSULA. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dinyatakan sesuai dan layak untuk diolah lebih lanjut.

Responden penelitian ini terdiri dari berbagai latar belakang yang mencerminkan kondisi nyata mahasiswa FEB UNISSULA, baik dari segi jenis kelamin, program studi, maupun angkatan. Keberagaman tersebut memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai karakteristik mahasiswa yang menjadi fokus penelitian. Selanjutnya, distribusi responden secara lebih rinci beserta visualisasinya disajikan pada bagian berikut ini:

4.1.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel berikut ini menyajikan hasil analisis deskriptif mengenai distribusi responden berdasarkan jenis kelamin yang telah diolah peneliti menggunakan program SPSS versi 27:

Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	F	Persentase %
Laki-laki	24	24%
Perempuan	76	76%
Total	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden penelitian ini adalah perempuan sebanyak 76 orang (76%), sedangkan responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 24 orang (24%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa perempuan FEB UNISSULA lebih dominan

dalam pengisian kuesioner penelitian ini.

4.1.2 Responden Berdasarkan Program Studi

Distribusi responden berdasarkan program studi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Program Studi

Program Studi	Jenjang	F	Total
Manajemen	S1	78	81
	S2	3	
	S3	0	
Akuntansi	D3	3	19
	S1	11	
	S2	5	
Total Responden		100	100

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Program Studi, dapat diketahui bahwa jumlah responden dari Program Studi Manajemen mencapai 81 orang atau 81% dari total responden. Angka ini menjadikan Program Studi Manajemen sebagai penyumbang responden terbanyak dalam penelitian ini, disusul oleh Program Studi Akuntansi. Dari total responden Program Studi Manajemen tersebut, sebanyak 78 responden (78%) berasal dari jenjang S1, 3 responden (3%) dari jenjang S2, dan tidak terdapat responden (0%) dari jenjang S3. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa S1 Manajemen.

Sementara itu, responden dari Program Studi Akuntansi berjumlah 19 orang atau sekitar 19% dari total responden. Jika dirinci, terdapat 3 responden (3%) dari jenjang D3, 11 responden (11%) dari jenjang S1, dan

5 responden (5%) dari jenjang S2.

Dominasi responden dari S1 Manajemen disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan data pada Tabel 3.1, jumlah mahasiswa aktif di Program Studi S1 Manajemen memang lebih besar dibandingkan dengan jumlah mahasiswa di program studi lainnya. Selain itu, mahasiswa S1 umumnya menjalani perkuliahan secara *luring* (tatap muka), sehingga proses penyebaran dan pengisian kuesioner dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien oleh peneliti. Sebaliknya, mahasiswa pada jenjang S2 dan S3 sebagian besar melaksanakan perkuliahan secara *daring (online)*, sehingga peluang mereka untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner menjadi lebih rendah. Di sisi lain, meskipun mahasiswa D3 Akuntansi juga melaksanakan perkuliahan secara *luring*, jumlah mahasiswa aktif pada jenjang tersebut relatif paling sedikit dibandingkan program studi lainnya. Hal ini menyebabkan partisipasi dari mahasiswa D3 Akuntansi juga rendah dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tingginya jumlah responden dari Program Studi Manajemen, terutama pada jenjang S1 disebabkan oleh banyaknya populasi mahasiswa aktif serta kemudahan akses pengisian kuesioner secara langsung (*luring*). Sebaliknya, rendahnya partisipasi dari mahasiswa program studi akuntansi dipengaruhi oleh jumlah mahasiswanya yang lebih sedikit dari prodi manajemen, kemudian pada jenjang S2 dan S3 yang sebagian dengan sistem perkuliahan *daring*, serta mahasiswa D3 Akuntansi dengan jumlah mahasiswa yang paling sedikit

dari pada keseluruhan jenjang dan prodi.

4.1.3 Responden Berdasarkan Angkatan

Untuk mengetahui sebaran responden berdasarkan tahun angkatan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Angkatan

Angkatan	F	Persentase %
2022	76	76%
2023	14	14%
2024	10	10%
Total	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat dianalisis bahwa sebagian besar responden berasal dari angkatan 2022 yaitu sebanyak 76 orang (76%). Pada angkatan tersebut mahasiswa di tahun 2025 atau saat ini sudah memasuki semester 6. Artinya, mayoritas mahasiswa yang mengisi kuesioner adalah mahasiswa yang sudah menempuh perkuliahan yang matang dan mendekati tahap akhir, sehingga mereka memiliki pengalaman belajar yang lebih banyak dan sudah terbiasa menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (*AI*) yang biasa dimanfaatkan untuk searching jurnal, mencari materi dan semua informasi yang berkaitan dengan proses perkuliahan. Sehingga mayoritas responden ini memenuhi syarat dan kriteria.

Selanjutnya, pada urutan kedua yaitu responden dari angkatan 2023 berjumlah 14 orang (14%). Mahasiswa angkatan ini termasuk mahasiswa menengah karena sudah menempuh kurang lebih 4 semester di tahun 2025. Mereka juga termasuk mahasiswa yang cukup aktif menggunakan *AI* dalam perkuliahan untuk mencari informasi, sumber materi atau bahan presentasi.

Kehadiran mereka dalam penelitian ini tetap penting karena memberikan gambaran tentang motivasi, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi di kalangan mahasiswa tahun menengah. Sementara itu, angkatan 2024 hanya berjumlah 10 orang (10%). Jumlah yang sedikit ini wajar, karena mahasiswa angkatan tersebut baru saja memulai perkuliahan sehingga mungkin belum terlalu *intens* menggunakan teknologi *AI* dan masih terbatas keterlibatannya dalam kegiatan penelitian. Namun, kontribusinya tetap dibutuhkan untuk melengkapi keragaman sampel dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, distribusi responden berdasarkan angkatan menunjukkan adanya keberagaman. Mayoritas mahasiswa berasal dari angkatan 2022 yang sudah lebih berpengalaman di perkuliahan dan memenuhi syarat sebagai responden, namun tetap ada kontribusi dari mahasiswa angkatan 2023 dan 2024 yang memberikan sudut pandang berbeda. Hal ini menjadikan data penelitian lebih beragam dan representatif.

4.2 Deskripsi Variabel

Deskripsi variabel digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian berdasarkan jawaban responden dari kuesioner yang telah disebarluaskan kepada 100 mahasiswa FEB UNISSULA. Variabel penelitian terdiri dari motivasi belajar (X1), kreativitas (X2), *Artificial Intelligence/AI* (X3), dan prestasi belajar (Y). Berikut penjelasan dari tiap deskripsi variabelnya:

4.2.1 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar (X1)

Motivasi belajar dapat diukur melalui tiga indikator, yaitu minat belajar (X1.1), adanya rasa keingintahuan (X1.2), dan adanya dorongan untuk berprestasi (X1.3).

Tabel 4. 4 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar

Item	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)		Mean	Ket
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X1.1	0	0.0	2	0.04	13	0.39	47	1.88	38	1.90	4.21	Tinggi
X1.2	0	0.0	1	0.02	8	0.24	45	1.80	46	2.30	4.36	Tinggi
X1.3	0	0.0	1	0.02	14	0.42	47	1.88	38	1.90	4.22	Tinggi
X1 Motivasi Belajar											4.26	Tinggi

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan variabel motivasi belajar (X1) adalah 4,26 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa secara umum mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) memiliki tingkat motivasi belajar yang sangat baik dalam menjalani kegiatan akademik. Dari ketiga indikator yang diukur, indikator dengan nilai mean tertinggi adalah adanya rasa keingintahuan (X1.2) dengan rata-rata sebesar 4,36. Hal ini berarti sebagian besar mahasiswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi perkuliahan dan hal baru yang mendukung proses belajar mereka. Rasa ingin tahu yang kuat mencerminkan sikap aktif dan antusias mahasiswa dalam menggali pengetahuan lebih dalam selama kegiatan akademik.

Selanjutnya, indikator adanya dorongan untuk berprestasi (X1.3) menempati posisi kedua dengan nilai rata-rata 4,22, yang menunjukkan

bahwa mahasiswa memiliki motivasi cukup tinggi untuk mencapai prestasi akademik yang baik dan berusaha menunjukkan kemampuan terbaiknya.

Sementara itu, indikator dengan nilai *mean* terendah adalah minat belajar (X1.1) dengan rata-rata 4,21. Meskipun nilainya masih berada dalam kategori tinggi, namun dibandingkan dua indikator lainnya, aspek minat belajar perlu lebih ditingkatkan. Upaya peningkatan dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar mahasiswa semakin termotivasi untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, ketiga indikator menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi, dengan nilai rata-rata keseluruhan yang juga berada pada kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa mahasiswa FEB Unissula memiliki motivasi belajar yang kuat dalam mendukung keberhasilan akademiknya. Namun, perhatian lebih dapat difokuskan pada peningkatan minat belajar mahasiswa agar motivasi belajar secara keseluruhan dapat semakin optimal dan berkontribusi lebih besar terhadap prestasi belajar mereka.

4.2.2 Deskripsi Variabel Kreativitas (X2)

Variabel kreativitas dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu *fluency* (X2.1), *freedom* (X2.2), dan *originality* (X2.3). Ketiga indikator tersebut mencerminkan kelancaran berpikir, kebebasan dalam mengemukakan ide, serta kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan

gagasan yang orisinal.

Tabel 4. 5 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Kreativitas

Item	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)		Mean	Ket.
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X2.1	0	0.0	3	0.06	35	1.05	47	1.88	15	0.75	3.74	Tinggi
X2.2	0	0.0	2	0.04	22	0.66	51	2.04	25	1.25	3.99	Tinggi
X2.3	0	0.0	2	0.04	40	1.20	41	1.64	17	0.85	3.73	Tinggi
X2 Kreativitas										3.82		Tinggi

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan variabel kreativitas (X2) sebesar 3,82, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) memiliki tingkat kreativitas yang baik dalam proses pembelajaran. Mahasiswa mampu menampilkan kelancaran berpikir, kebebasan dalam menyampaikan ide, serta kemampuan menciptakan gagasan baru yang mendukung kegiatan akademik dan pengembangan diri mereka.

Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi pada variabel kreativitas adalah *freedom* (X2.2) dengan mean sebesar 3,99. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bebas dalam mengemukakan pendapat, berani mengekspresikan ide, dan tidak ragu untuk memberikan solusi kreatif dalam kegiatan akademik. Kebebasan berpikir ini menjadi modal penting dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya, indikator *fluency* (X2.1) memiliki mean sebesar 3,74 yang menempati indikator terbesar kedua pada kreativitas setelah indikator

freedom. Sedangkan, indikator *originality* (X2.3) menempati posisi terendah dengan *mean* sebesar 3,73. Meskipun kedua indikator tersebut masih termasuk dalam kategori baik dan nilainya tidak jauh signifikan, hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide-ide baru yang orisinal perlu mendapatkan perhatian lebih.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas mahasiswa secara keseluruhan tergolong tinggi, terutama dalam indikator kebebasan berpikir. Namun, agar kreativitas dapat berkembang secara optimal, perlu adanya dorongan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan berpikir orisinal. Hal ini dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis presentasi, studi kasus, atau *forum grub discussions (fgd)* yang men-challenge mahasiswa untuk menciptakan gagasan baru dan inovatif.

4.2.3 Deskripsi Variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X3)

Artificial Intelligence (AI) dalam penelitian ini berperan sebagai variabel moderasi (X3), yaitu faktor yang dapat memperkuat atau justru melemahkan hubungan antara motivasi belajar (X1) dan kreativitas (X2) terhadap prestasi belajar (Y). Variabel penggunaan *AI* diukur menggunakan tiga indikator, yaitu pengetahuan tentang *AI* (X3.1), respon atau dukungan adanya *AI* (X3.2), dan intensitas penggunaan *AI* (X3.3). Dengan demikian, deskripsi variabel ini tidak hanya memberikan gambaran umum mengenai pemahaman, sikap, dan penggunaan *AI* oleh mahasiswa, tetapi juga

menekankan potensi perannya dalam memperkuat maupun melemahkan hubungan antarvariabel utama penelitian.

Tabel 4. 6 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Penggunaan *Artificial Intelligence*

Item	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)		Mean	Ket.
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X3.1	0	0.0	2	0.04	22	0.66	50	2.0	26	1.30	4.00	Tinggi
X3.2	0	0.0	3	0.03	21	0.63	37	1.48	39	1.95	4.12	Tinggi
X3.3	1	0.01	7	0.07	22	0.66	38	1.52	32	1.60	3.93	Tinggi
<i>X3 Penggunaan Artificial Intelligence</i>										4.01		Tinggi

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan variabel penggunaan *Artificial Intelligence* (X3) sebesar 4,01, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa FEB Unissula memiliki tingkat pengetahuan, sikap, dan penerapan AI yang baik dalam mendukung kegiatan akademik. Mahasiswa menunjukkan kesiapan dan penerimaan positif terhadap perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pembelajaran yang efisien dan inovatif.

Indikator dengan rata-rata tertinggi pada variabel penggunaan AI adalah respon atau dukungan adanya AI (X3.2) dengan nilai mean sebesar 4,12. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif terhadap penerapan AI, baik dalam mendukung kegiatan akademik maupun dalam membantu efisiensi belajar. Dukungan ini mencerminkan adanya keterbukaan mahasiswa pada inovasi teknologi yang semakin berkembang di dunia pendidikan.

Selanjutnya, indikator pengetahuan tentang AI (X3.1) memperoleh

nilai rata-rata 4,00, yang menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai konsep, fungsi, dan manfaat *AI*. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mulai mengenal teknologi kecerdasan buatan dan memahami bagaimana penggunaannya dapat menunjang proses pembelajaran.

Adapun indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah intensitas penggunaan *AI* (X3.3) dengan mean 3,93. Meskipun masih tergolong tinggi, hasil ini menandakan bahwa tingkat pemanfaatan *AI* oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Rendahnya nilai ini bisa disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap platform berbasis *AI*, kurangnya pelatihan penggunaan, atau belum terbiasanya mahasiswa mengintegrasikan teknologi *AI* secara rutin dalam aktivitas akademik.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan *Artificial Intelligence* oleh mahasiswa tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa FEB UNISSULA telah memiliki pemahaman dan penerimaan yang baik terhadap penggunaan *AI* dalam konteks pembelajaran. Namun, agar pemanfaatan *AI* dapat memberikan dampak maksimal terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas belajar, perlu adanya peningkatan pada aspek intensitas penggunaan *AI*. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui pelatihan penggunaan *AI*, integrasi *AI* dalam tugas-tugas perkuliahan, maupun pendampingan akademik berbasis teknologi agar mahasiswa lebih terbiasa menggunakan *AI* secara produktif dan bertanggung jawab.

4.2.4 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar (Y)

Prestasi belajar merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, yang dipengaruhi oleh motivasi belajar (X1) dan kreativitas (X2), dengan *Artificial Intelligence* (X3) sebagai moderator. Variabel prestasi belajar ini diukur melalui empat indikator, yaitu *kognitif* (Y.1), *afektif* (Y.2), *psikomotorik* (Y.3), dan *indeks prestasi kumulatif* atau *IPK* (Y.4). Berikut disajikan hasil distribusi jawaban responden berdasarkan indikator variabel prestasi belajar, pada tabel 4.7:

Tabel 4. 7 Distribusi Responden Berdasarkan Indikator Prestasi Belajar

Item	STS		TS		N		S		SS		Mean	Ket.
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Y.1	0	0.0	0	0.0	30	0.90	52	2.08	18	0.90	3.88	Tinggi
Y.2	0	0.0	0	0.0	33	0.99	48	1.92	19	0.95	3.86	Tinggi
Y.3	0	0.0	6	0.12	37	1.11	37	1.48	20	1.00	3.71	Tinggi
Y.4	0	0.0	1	0.02	31	0.93	47	1.88	21	1.05	3.88	Tinggi
Y Prestasi Belajar										3.83		Tinggi

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata prestasi belajar mahasiswa sebesar 3,83 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung memiliki tingkat capaian akademik yang baik secara umum, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Indikator dengan rata-rata tertinggi terdapat pada kognitif (Y.1) dan indeks prestasi kumulatif atau IPK (Y.4), masing-masing dengan nilai mean sebesar 3,88. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan akademik yang baik dalam memahami

materi perkuliahan dan mampu menjaga stabilitas nilai akademik mereka. Dengan demikian, secara umum mahasiswa sudah memiliki penguasaan pengetahuan dan hasil belajar yang tergolong tinggi.

Selanjutnya, indikator afektif (Y.2) menempati posisi kedua dengan nilai rata-rata 3,86. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap positif dalam proses pembelajaran, seperti memiliki tanggung jawab, kedisiplinan, dan dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik. Hal ini memperlihatkan bahwa dari sisi sikap dan perilaku belajar, mahasiswa telah memiliki kesungguhan yang baik dalam menjalani aktivitas perkuliahan.

Sementara itu, indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah psikomotorik (Y.3) dengan mean 3,71. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam aspek keterampilan praktis atau penerapan teori ke dalam praktik nyata masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh terbatasnya kesempatan mahasiswa untuk melakukan kegiatan praktik langsung atau karena metode pembelajaran yang cenderung berfokus pada teori dibandingkan pada penerapan.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa prestasi belajar mahasiswa tergolong tinggi, dengan kekuatan utama terletak pada kemampuan kognitif dan capaian *IPK*. Namun, agar capaian prestasi belajar menjadi lebih komprehensif dan merata, diperlukan peningkatan pada aspek psikomotorik melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aplikatif, seperti kegiatan berbasis proyek, simulasi lapangan, atau praktik langsung

yang dapat mengasah keterampilan mahasiswa secara nyata.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang dimaksud. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan *SPSS*, antara setiap butir pertanyaan dengan skor total variabel. Instrumen penelitian terdiri dari 13 butir pertanyaan yang mewakili masing-masing indikator, yaitu 3 pertanyaan untuk variabel Motivasi Belajar (X1), 3 pertanyaan untuk variabel Kreativitas (X2), 3 pertanyaan untuk variabel *Artificial Intelligence* (X3) sebagai variabel moderasi, serta 4 pertanyaan untuk variabel Prestasi Belajar (Y). Instrumen diisi oleh 100 responden, dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sehingga diperoleh nilai r tabel = 0,195.

Tabel 4. 8 Tabel Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Motivasi belajar (X1)	Minat belajar	0,877	0,195	Valid
	Adanya rasa keingintahuan	0,843	0,195	Valid
	Adanya dorongan untuk berprestasi	0,814	0,195	Valid
Kreativitas (X2)	Fluency/ kelancaran berpikir	0,843	0,195	Valid
	Freedom/ kebebasan berpikir	0,782	0,195	Valid
	Originality/ keaslian	0,785	0,195	Valid
<i>Artificial Intelligence</i> /AI (X3)	Pengetahuan tentang AI	0,843	0,195	Valid
	Respon/ dukungan adanya AI	0,782	0,195	Valid

	Intensitas penggunaan <i>AI</i>	0,785	0,195	Valid
Prestasi Belajar (Y)	<i>Kognitif</i>	0,781	0,195	Valid
	<i>Afektif</i>	0,840	0,195	Valid
	<i>Psikomotorik</i>	0,805	0,195	Valid
	<i>Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)</i>	0,772	0,195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas dengan *SPSS 27*, seluruh nilai korelasi (*r* hitung) dari setiap item lebih besar dari *r* tabel (0,195) dengan nilai signifikansi (*p* = 0,000) yang artinya di bawah 0,05. Dengan demikian, seluruh butir pertanyaan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan *valid* karena nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel (0,195), dan nilai signifikansinya dibawah taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan dapat dijadikan alat pengumpul data. Butir-butir yang dinyatakan *valid* tersebut selanjutnya digunakan untuk analisis lebih lanjut agar hasil penelitian akurat dan dapat dipercaya.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui dan mengukur variabel melalui pertanyaan dalam penelitian dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan taraf signifikansi penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 (Darma, 2021). Uji reliabilitas dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,60.

Tabel 4. 9 Tabel Hasil Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	Motivasi Belajar	0,799	Reliabel
2.	Kreativitas	0,725	Reliabel
3.	<i>Artificial Intelligence (AI)</i>	0,675	Reliabel
4.	Prestasi Belajar	0,808	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 4.9, seluruh variabel penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,60, sehingga dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya. Nilai tertinggi terdapat pada prestasi belajar (0,808), diikuti motivasi belajar (0,799), kreativitas (0,725), dan *AI* (0,675). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen pertanyaan dalam kuesioner konsisten dalam mengukur setiap konstruk variabel yang diteliti. Dengan demikian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan memberikan hasil yang stabil apabila dilakukan pengukuran ulang dalam kondisi serupa.

4.4 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk memastikan model regresi yang digunakan tepat, valid, dan dapat dipercaya. Pengujian ini menjadi syarat utama sebelum analisis regresi berganda, guna memastikan data memenuhi asumsi dasar seperti normalitas, tidak terjadi multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi, sehingga hasil analisis yang diperoleh akurat dan konsisten.

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan data pada variabel dependen dan independen berdistribusi normal. Model regresi dinilai layak jika data berdistribusi normal atau mendekatinya, dengan kriteria nilai signifikansi $> 0,05$ (Ratnawati *et al.*, 2021).

Tabel 4. 10 Tabel Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.55655236	
Most Extreme Differences	Absolute	.064	
	Positive	.055	
	Negative	-.064	
Test Statistic		.064	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.386	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.373
		Upper Bound	.398

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.10 diatas diketahui didapatkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,200 dan nilai *Monte Carlo Sid (2-tailed)* sebesar 0,386. Hal ini menunjukkan bahwa 0,200 dan 0,386 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

4.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Jika antar

variabel bebas saling berkorelasi, maka variabel tersebut tidak lagi *orthogonal* atau nilai korelasinya tidak sama dengan nol. Deteksi multikolinearitas dapat dilakukan melalui beberapa cara, antara lain melihat nilai R^2 yang terlalu tinggi, menganalisis *matriks* korelasi antar variabel bebas (biasanya di atas 0,90), dan serta memeriksa nilai *tolerance* dan *VIF* atau *Variance Inflation Factor* (Ratnawati *et al.*, 2021)

Tabel 4. 11 Tabel Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients ^a		t	Sig.	Collinearity Statistics	
		Standardized Coefficients	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)			-.305	.761		
	Motivasi Belajar	.420	.420	5.551	.000	.769	1.300
	Kreativitas	.401	.401	5.422	.000	.804	1.244
	Penggunaan AI	.177	.177	2.581	.011	.931	1.074

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar
Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil pengujian multikolinearitas, nilai *tolerance* variabel motivasi belajar sebesar 0,769, kreativitas sebesar 0,804, dan penggunaan *Artificial Intelligence* sebesar 0,931, seluruhnya lebih besar dari 0,10. Demikian pula, nilai *VIF* masing-masing variabel, yaitu 1,300 untuk motivasi belajar, 1,244 untuk kreativitas, dan 1,074 untuk penggunaan *AI*, semuanya berada di bawah 10,00. Hasil ini menunjukkan bahwa baik berdasarkan nilai *tolerance* maupun *VIF*, seluruh variabel dalam penelitian ini memenuhi kriteria yang dipersyaratkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala

multikolinearitas, sehingga tidak terdapat korelasi yang tinggi antar variabel independen dalam model.

4.4.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan varian residual antar pengamatan dalam model regresi. Jika varian residual sama, maka kondisi disebut homoskedastisitas, sedangkan bila berbeda terjadi heteroskedastisitas. Deteksi uji ini dapat dilakukan melalui beberapa metode, antara lain: analisis grafik *scatterplot* antara nilai prediksi (ZPRED) dan residual (SRESID), uji park, uji glejser, serta uji White (Ratnawati *et al.*, 2021). Pada penelitian ini menggunakan uji glejser.

Tabel 4. 12 Tabel Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	.247	.879		.281	.779
Motivasi Belajar	.061	.062	.114	.995	.322
Kreativitas	.041	.060	.076	.676	.501
Penggunaan AI	- .023	.051	-.048	- .463	.644

a. Dependent Variable: ABS_Res

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan *Uji Glejser*, diketahui bahwa variabel motivasi belajar (X1) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,322, variabel kreativitas (X2) sebesar 0,501, dan variabel penggunaan *Artificial Intelligence* (X3) sebesar 0,644. Seluruh

nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05; sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel bebas tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Dengan demikian, model regresi yang digunakan memenuhi asumsi kesamaan varians residual.

Lebih lanjut, jika digabungkan dengan hasil uji normalitas dan multikolinearitas yang juga telah memenuhi kriteria, maka secara keseluruhan seluruh data dalam penelitian ini dinyatakan lolos uji asumsi klasik. Artinya, model regresi yang dibangun memiliki dasar yang *valid* untuk digunakan dalam analisis selanjutnya, yaitu uji regresi linear berganda dan pengujian hipotesis.

4.5 Uji Path Analysis (Analisis Jalur)

4.5.1 Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda merupakan pengembangan dari regresi sederhana yang melibatkan satu variabel dependen (Y) dan lebih dari satu variabel independen (X). Model persamaan yang sudah di standarisasi yaitu: $Y = b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$ (Ratnawati *et al.*, 2021).

Pada penelitian ini, variabel Y nya adalah prestasi belajar dengan variabel terikat X1 motivasi belajar dan X2 kreativitas, kemudian erorrnya adalah faktor selain kedua variabel bebas tersebut yang mungkin mempengaruhi Y

Tabel 4. 13 Tabel Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.276	1.307		.976 .331
	Motivasi Belajar	.612	.101	.461	6.067 .000
	Kreativitas	.543	.101	.411	5.406 .000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel diatas, persamaan regresi berganda yg diperoleh:

$$Y = 0,461X1 + 0,411X2 + e$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar (X1) dan kreativitas (X2) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Y) mahasiswa. Hasil ini berarti setiap peningkatan pada motivasi belajar dan kreativitas akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dengan asumsi variabel lain dianggap konstan. Nilai koefisien regresi motivasi belajar sebesar 0,461 dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) mengindikasikan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Semakin tinggi motivasi mahasiswa, maka semakin baik pula hasil belajarnya. Motivasi belajar ini tercermin dari tiga indikator utama, yaitu minat belajar, rasa keingintahuan, dan dorongan untuk berprestasi, yang mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha mencapai hasil akademik terbaik.

Sementara itu, variabel kreativitas menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 0,411 dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti

kreativitas juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Kreativitas diukur melalui tiga indikator, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *freedom* (kebebasan berpikir), dan *originality* (keaslian), yang menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide-ide baru dan berpikir kritis terhadap permasalahan pembelajaran.

Jika dibandingkan, pengaruh motivasi belajar ($\beta = 0,461$) lebih besar daripada kreativitas ($\beta = 0,411$), sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang lebih dominan dalam meningkatkan prestasi mahasiswa. Namun demikian, kreativitas tetap perlu dioptimalkan melalui metode pembelajaran yang inovatif dan aplikatif agar mahasiswa tidak hanya unggul dalam aspek kognitif, tetapi juga mampu berpikir kreatif dan solutif. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa motivasi dan kreativitas berperan penting dalam menentukan keberhasilan akademik mahasiswa, dengan motivasi sebagai pendorong utama dan kreativitas sebagai penguat proses pembelajaran.

4.6 Uji Hipotesis

4.6.1 Uji t (*Uji Parsial*)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), jika nilai $\text{Sig.} < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (*Ratnawati et al.*, 2021). Dalam penelitian ini, mengujikan dua variabel *independen*

yaitu motivasi belajar (X1), kreativitas (X2) terhadap variabel dependen (Y) prestasi belajar, dengan jumlah sampel (n) = 100 dan jumlah variabel bebas (k) = 2. Derajat kebebasan ditentukan dengan rumus $df = n - k - 1$, sehingga $df = 100 - 2 - 1 = 97$, dan diperoleh nilai t tabel sebesar 1,9847 dibulatkan menjadi 1,985. Dengan demikian, apabila t hitung $> 1,985$ atau $Sig. < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar.

Tabel 4. 14 Tabel Uji t

Pengaruh Antar Variabel	t Hitung	t Tabel	Sig.	Keterangan
(X1) Motivasi Belajar Terhadap (Y) Prestasi Belajar	6,067	1,985	0,000	H1 diterima
(X2) Kreativitas Terhadap (Y) Prestasi Belajar	5,406	1,985	0,000	H2 diterima

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan SPSS 27, diperoleh bahwa pada hipotesis pertama (H1), variabel X1 Motivasi Belajar memiliki nilai t sebesar 6,067 yang lebih besar dari t tabel 1,985, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar.

Maka, H0 ditolak dan H1 diterima, artinya semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa FEB Unissuka, maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai mereka.

Selanjutnya, pada hipotesis kedua (H2), variabel X2 Kreativitas menunjukkan nilai t sebesar 5,406 yang lebih besar daripada t tabel 1,985, dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini

membuktikan bahwa kreativitas berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, **H0 ditolak dan H2 diterima**, yang berarti semakin kreatif mahasiswa dalam belajar, semakin meningkat pula prestasi belajar mereka.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis diterima, dan seluruh variabel bebas X1, dan X2 masing-masing berpengaruh parsial terhadap Y yaitu prestasi belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat motivasi belajar, kreativitas yang dimiliki mahasiswa FEB Unissula akan meningkatkan prestasi belajar mereka.

4.6.2 Uji F (Uji Model)

Pengujian model penelitian ini dilakukan dengan *Uji F (F Test)* yang bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat. Hipotesis yang digunakan yaitu H0 menyatakan bahwa variabel bebas X1, X2 tidak berpengaruh secara bersama-sama terhadap variabel Y, sedangkan Ha menyatakan adanya pengaruh signifikan secara simultan.(Ratnawati *et al.*, 2021). Dengan taraf signifikansi 0,05 dan jumlah sampel 100, diperoleh derajat kebebasan $df = 2$ (pembilang) dan $df = 97$ (penyebut) dari 100-2-1, sehingga nilai F tabel adalah 2,70. Oleh karena itu, jika F hitung lebih besar dari 3,089 atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model

regresi signifikan, artinya variabel X1 dan X2 secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 4. 15 Tabel Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	311.604	2	155.802	58.918
	Residual	256.506	97	2.644	
	Total	568.110	99		

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar
 b. Predictors: (Constant), X2 Kreativitas, X1 Motivasi Belajar

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji F diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung sebesar $58,918 > 3,089$, sehingga model regresi dapat dinyatakan **signifikan**. Artinya, variabel motivasi belajar dan kreativitas secara simultan berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas secara bersama-sama mampu memberikan kontribusi pada peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang diukur melalui aspek *kognitif, afektif, psikomotorik, dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)*.

Terkait hasil uji F yang signifikan tersebut, pengaruh motivasi belajar tercermin dari indikator minat belajar, rasa keingintahuan, dan dorongan untuk berprestasi. Mahasiswa yang memiliki minat belajar tinggi, rasa ingin tahu yang kuat, serta motivasi berprestasi cenderung lebih giat dalam mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas, sehingga berdampak positif pada prestasi akademiknya.

Kreativitas juga terbukti berperan penting melalui indikator *fluency* (kelancaran berpikir), *freedom* (kebebasan berpikir), dan *originality* (keaslian). Mahasiswa yang mampu berpikir lancar, bebas, dan orisinal dalam menyelesaikan masalah maupun mengembangkan ide akan lebih mudah beradaptasi dengan tantangan akademik, sehingga prestasi belajarnya meningkat. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa motivasi belajar dan kreativitas merupakan faktor penting yang secara simultan mendorong tercapainya prestasi belajar yang optimal pada mahasiswa FEB Unissula.

4.6.3 Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)

Uji koefisien determinasi (*R Square*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat. Semakin tinggi nilai R^2 , semakin besar pula kemampuan variabel bebas menjelaskan variasi variabel terikat, sehingga model dianggap kuat. Sebaliknya, semakin rendah nilai R^2 menunjukkan pengaruh variabel bebas semakin kecil dan model kurang mampu menjelaskan variasi pada variabel terikat (Zulkarnain & Ningrum, 2020).

Tabel 4. 16 Tabel Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 ^a	.548	.539	1.626

a. Predictors: (Constant), X2 Kreativitas, X1 Motivasi Belajar

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.16, diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,539 atau 53,9%. Hal ini berarti bahwa variabel bebas yang terdiri dari X1 (Motivasi Belajar) dan X2 (Kreativitas) secara simultan mampu mempengaruhi pada variabel terikat Y (Prestasi Belajar) sebesar 53,9%. Sedangkan sisanya, yaitu sebesar 46,1%, dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini, misalnya faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, pertemanan, kualitas dosen, fasilitas kampus, maupun faktor internal mahasiswa itu sendiri seperti manajemen waktu, disiplin, dan gaya belajar.

4.6.4 Uji Regresi Moderasi (*Moderated Regression Analysis/MRA*)

Analisis Regresi Moderasi (*Moderated Regression Analysis/MRA*) merupakan pengembangan dari regresi linear berganda yang memasukkan unsur interaksi, yaitu hasil perkalian antara dua atau lebih variabel *independent* (Liana, 2009). Dalam model ini, variabel hasil perkalian tersebut berfungsi sebagai variabel moderasi yang menunjukkan bagaimana suatu variabel independen dapat memperkuat atau memperlemah hubungan variabel lain terhadap variabel dependen. Sementara itu, variabel independen utamanya tetap memiliki pengaruh langsung terhadap variabel *dependen*. Hipotesis yang diuji dalam *MRA* meliputi pengaruh langsung X1 terhadap Y, pengaruh langsung X2 terhadap Y, serta pengaruh X1 terhadap Y yang dimoderasi oleh X3, dan pengaruh X2 terhadap Y yang juga dimoderasi oleh X3. Apabila X3 benar berperan sebagai variabel moderasi, maka koefisien interaksi b5 dan b6 harus signifikan pada tingkat

signifikansi yang telah ditentukan. Secara matematis, hubungan antar variabel dapat dirumuskan dalam persamaan:

$$Y = b_1X_1 + b_3X_3 + b_5(X_1 \cdot X_3) + e$$

$$Y = b_2X_2 + b_4X_3 + b_6(X_2 \cdot X_3) + e \text{ (Liana, 2009).}$$

Pada penelitian ini, uji interaksi atau *Moderated Regression Analysis (MRA)* digunakan untuk menguji peran penggunaan *Artificial Intelligence* (X3) sebagai variabel moderasi dalam hubungan antara Motivasi Belajar (X1) dan Kreativitas (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y). Hipotesis yang diajukan adalah:

H3: penggunaan *AI* diduga signifikan memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar, atau motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dimoderasi penggunaan *AI*.

H4: penggunaan *AI* diduga signifikan memoderasi pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar, atau kreativitas berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dimoderasi penggunaan *AI*.

Model persamaan matematis yang digunakan adalah:

$$Y = b_1X_1 + b_2X_3 + b_3(X_1 \cdot X_3) + e$$

$$Y = b_1X_2 + b_2X_3 + b_3(X_2 \cdot X_3) + e$$

Signifikansi variabel moderasi dilihat dari nilai koefisien b_3 . Jika nilai p -value $b_3 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *AI* berperan signifikan sebagai variabel moderasi.

Tabel 4. 17 Tabel Uji MRA

Model	Coefficients ^a				
	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
				Beta	Tolerance
1	(Constant)	-.248	.805		
	X1 Motivasi Belajar	.414	5.401	.000	.736
	X3 (Moderasi) penggunaan <i>Artificial Intelligence</i>	.182	2.659	.009	.926
	X2 Kreativitas	.395	5.354	.000	.793
	Cen X1*X3M (Motivasi Belajar*AI)	.003	.034	.973	.651
	Cen X2*X3M (Kreativitas*AI)	.128	1.585	.116	.663

a. Dependent Variable: Y Prestasi Belajar

Sumber: Data primer yang diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji moderasi pada tabel *coefficients* di atas, dapat disusun dua persamaan regresi, sebagai berikut:

- Untuk melihat pengaruh **motivasi belajar** (X1) terhadap prestasi belajar (Y) yang dimoderasi oleh penggunaan *artificial intelligence* (X3), persamaan regresinya adalah:

$$Y = 0,414X1 + 0,182X3 + (0,003)(X1 \times X3) + e.$$

- Untuk melihat pengaruh **kreativitas** (X2) terhadap prestasi belajar (Y) yang dimoderasi oleh penggunaan *artificial intelligence* (X3), persamaan regresinya adalah:

$$Y = 0,395X2 + 0,182X3 + (0,128)(X2 \times X3) + e.$$

Dari hasil pengujian tabel 4.17 diketahui bahwa variabel motivasi belajar (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar

dengan nilai $B = 0,414$, $t = 5,401$, dan $Sig = 0,000 < 0,05$. Demikian pula variabel kreativitas (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai $B = 0,395$, $t = 5,354$, dan $Sig = 0,000 < 0,05$. Selanjutnya, penggunaan *artificial intelligence* (X_3) sebagai variabel moderasi ternyata berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar dengan nilai $B = 0,182$, $t = 2,659$, dan $Sig = 0,009 < 0,05$, yang berarti signifikan.

Namun, hasil pengujian interaksi menunjukkan bahwa variabel interaksi $X_1 \times X_3$ (motivasi belajar \times *AI*) maupun $X_2 \times X_3$ (kreativitas \times *AI*) tidak signifikan, masing-masing memiliki nilai $Sig = 0,973$ dan $0,116 (> 0,05)$. **Sehingga, hipotesis 3 dan hipotesis 4 ditolak, dan H0 diterima. Namun, *AI* terbukti berpengaruh langsung pada prestasi belajar dan berperan sebagai variabel independen dan bukan moderasi.**

Hal ini menandakan bahwa penggunaan *AI* tidak mampu memperkuat ataupun memperlemah pengaruh motivasi belajar dan kreativitas terhadap prestasi belajar namun berpengaruh positif dan langsung pada prestasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *AI* tidak berfungsi sebagai variabel moderasi dalam penelitian ini, melainkan lebih tepat diperlakukan sebagai variabel independen yang berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar. Artinya, penggunaan *AI* dapat berdiri sendiri sebagai faktor yang memengaruhi prestasi belajar, tetapi bukan faktor yang memperkuat hubungan antara motivasi maupun kreativitas terhadap prestasi belajar.

4.7 Pembahasan Penelitian

4.7.1 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar terbukti berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh langsung terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Dibandingkan dengan variabel kreativitas, motivasi belajar memiliki pengaruh yang lebih kuat terhadap prestasi belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor dominan yang mendorong mahasiswa mencapai hasil akademik yang optimal.

Mahasiswa dengan tingkat motivasi belajar tinggi umumnya lebih tekun, gigih, dan memiliki dorongan kuat untuk mencapai tujuan akademik, sehingga berdampak positif pada prestasi mereka. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa di antara indikator motivasi belajar, minat belajar memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, yaitu rasa keingintahuan dan dorongan untuk berprestasi. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar perlu menjadi fokus utama. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan mengatur waktu dan lingkungan belajar secara efektif, berdiskusi dengan dosen maupun teman, belajar dari berbagai sumber seperti internet dan jurnal, memperoleh dukungan sosial dari lingkungan sekitar, menerapkan *mindfulness*, serta memperkuat hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa (Lestari, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor internal utama yang menentukan keberhasilan belajar. Mahasiswa dengan motivasi tinggi, baik karena dorongan untuk meraih *IPK* yang baik, memperoleh penghargaan, maupun mencapai tujuan pribadi, cenderung lebih aktif dalam perkuliahan, tekun mengerjakan tugas, serta berusaha memahami materi secara mendalam (Syachtiyani & Trisnawati, 2021; Vhalery *et al.*, 2020). Kondisi tersebut berdampak positif pada capaian akademik, seperti nilai ujian yang tinggi, peningkatan indeks prestasi, hingga peluang memperoleh beasiswa. Temuan Jannah *et al.*, (2021) juga menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa FEB Unissula, maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dapat dicapai

4.7.2 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Artinya, kreativitas memiliki pengaruh positif langsung terhadap peningkatan prestasi belajar. Temuan ini menggambarkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi cenderung lebih mampu menemukan metode belajar yang efektif, mengaitkan pengetahuan lama dengan konsep baru, serta menghasilkan ide-ide orisinal dalam menyelesaikan tugas maupun proyek

akademik. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian akademik mereka.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar masih lebih rendah dibandingkan dengan motivasi belajar. Dengan demikian, untuk memaksimalkan prestasi akademik mahasiswa, aspek kreativitas perlu mendapat perhatian lebih, khususnya pada indikator yang masih lemah.

Kreativitas dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *freedom* (kebebasan dalam berpikir), dan *originality* (keaslian ide). Dari ketiganya, indikator *originality* menunjukkan nilai terendah. Oleh karena itu, upaya pengembangan kreativitas mahasiswa sebaiknya difokuskan pada peningkatan keaslian dalam berpikir dan berkarya. Mahasiswa dapat menumbuhkan *originality* dengan membiasakan diri berpikir kritis dan reflektif, berani menyampaikan ide-ide baru, memperbanyak eksplorasi sumber belajar yang beragam, mengikuti kegiatan akademik maupun non-akademik yang menstimulasi daya cipta, serta membangun lingkungan belajar yang mendukung inovasi dan kebebasan berekspresi.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian (Aslach *et al.*, 2020; Saputra, 2020) yang menyatakan bahwa kreativitas berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Tri Agustiana *et al.*, (2020) juga menegaskan bahwa kreativitas berperan penting dalam memfasilitasi mahasiswa untuk belajar lebih inovatif dan produktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Deta dan

Widha (2013) yang menyatakan bahwa kreativitas berhubungan positif dengan prestasi belajar karena siswa kreatif cenderung empatik, disiplin, dan tanggap dalam menyelesaikan tugas. Namun, Salsabila dan Ramdhini (2020) menemukan bahwa kreativitas pengaruhnya tidak signifikan terhadap hasil akademik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas mahasiswa FEB Unissula, semakin besar peluang mereka untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Kreativitas bukan hanya menjadi pendukung dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi kunci dalam menciptakan strategi belajar yang lebih adaptif dan tepat berdaya guna.

4.7.2 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Moderated Regression Analysis (MRA)*, diperoleh bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa, semakin baik pula prestasi belajar yang dicapai. Namun, ketika diuji interaksi antara motivasi belajar dan penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *AI* tidak berperan sebagai variabel moderasi. Dengan kata lain, penggunaan dari *AI* tidak mampu memperkuat maupun memperlemah hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Menariknya, meskipun penggunaan dari *AI* tidak berfungsi sebagai moderator, hasil

analisis menunjukkan bahwa *AI* justru memiliki pengaruh langsung dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hal ini berarti dalam penggunaannya *AI* dapat meningkatkan prestasi belajar secara *independen*, tanpa dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar mahasiswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *AI* berkontribusi positif secara langsung terhadap peningkatan prestasi belajar mahasiswa, tetapi tidak berfungsi dalam memoderasi hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Dalam konteks praktis, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *AI* membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran, misalnya dengan mempercepat pencarian referensi, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung penyelesaian tugas-tugas akademik. Namun, manfaat tersebut dirasakan secara langsung oleh seluruh mahasiswa, baik yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah. Hal ini berarti, efektivitas penggunaan *AI* dalam meningkatkan prestasi belajar bersifat umum dan tidak tergantung pada tingkat motivasi belajar individu. Oleh karena itu, meskipun variabel penggunaan dari *AI* awalnya ditempatkan sebagai variabel moderasi dalam model penelitian, hasil menunjukkan bahwa penggunaan dari teknologi *AI* lebih tepat diposisikan sebagai variabel independen yang berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Sejalan dengan hasil pada penelitian ini, berbagai penelitian lain yang juga menunjukkan bahwa penggunaan *AI* berpengaruh langsung dan signifikan terhadap prestasi belajar. Syifa (2025) dalam penelitiannya di

Universitas Islam Indonesia (UII) menyatakan bahwa kecerdasan buatan berpengaruh positif langsung terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa motivasi belajar dan pemanfaatan *AI* secara bersamaan berpengaruh langsung pada prestasi belajar, hal itu sejalan dengan hasil penelitian Nuromavita dan Ian (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *AI* dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar mahasiswa.

Menariknya, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan beberapa temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih sering memanfaatkan *AI* untuk mendukung proses pembelajaran. Pada konteks tersebut, penggunaan dari teknologi *AI* berperan sebagai variabel mediasi, di mana pengaruhnya terhadap prestasi belajar bersifat tidak langsung melalui peningkatan motivasi belajar. Hapsari *et al.* (2025) menyatakan semakin tinggi intensitas pemakaian *AI* sebagai media pembelajaran, semakin besar pula motivasi belajar mahasiswa. Purba *et al.* (2025) juga menemukan bahwa pemanfaatan *AI* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar. Temuan Yassir dan Saharuna (2024) menambahkan bahwa pemanfaatan *AI* memberikan pengaruh tidak langsung yang positif terhadap hasil belajar, dengan motivasi dan kreativitas sebagai mediator. Senada dengan itu, Yanti *et al.* (2024) menyatakan penerapan *AI* berdampak signifikan pada peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih personal, efisien, serta mampu mendorong berpikir

kritis dan pengambilan keputusan. Lebih lanjut, Wei (2023) menemukan bahwa pembelajaran yang dimediasi oleh *AI* secara signifikan meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kemandirian melalui keterlibatan yang lebih tinggi serta pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Penelitian Nelliraharti (2024) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kecerdasan buatan terhadap motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa *AI* mampu meningkatkan dorongan internal mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hendrawan et al. (2024) juga menyimpulkan bahwa penggunaan *AI*, khususnya *ChatGPT*, secara tidak langsung meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan mendorong motivasi, pemahaman materi, dan inovasi dalam proses pembelajaran di *era digital*. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih terdorong mencari sumber belajar tambahan, berlatih secara mandiri, dan mengeksplorasi materi lebih luas (Vhalery et al., 2020). Ketika hal tersebut didukung oleh penggunaan *AI* yang adaptif, interaktif, dan personal seperti *ChatGPT* atau aplikasi pembelajaran berbasis *AI* lainnya, proses belajar menjadi lebih efisien dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing individu (Marlin et al., 2023; Yanti et al., 2024). Penggunaan *AI* yang tepat juga terbukti dapat memberikan umpan balik cepat, menyajikan materi sesuai kebutuhan, serta menstimulasi daya pikir kritis. Hal ini berpotensi memperkuat semangat belajar dan membantu mahasiswa mencapai hasil akademik yang lebih tinggi (Hapsari et al., 2025; Purba et al., 2025). Sebaliknya, keterampilan digital yang rendah atau penggunaan *AI* hanya untuk memperoleh hasil

instan justru dapat menurunkan motivasi belajar dan menimbulkan ketergantungan pada teknologi (Abdurrahman *et al.*, 2025). Oleh karena itu, literasi digital dalam penggunaan teknologi *AI* berperan penting dalam meningkatkan motivasi, kemandirian, dan hasil belajar (Yang, 2024).

Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa dampak dari penggunaan *AI* dalam pendidikan bersifat kontekstual, sangat bergantung pada jenis teknologi yang digunakan, tingkat literasi digital, karakteristik mahasiswa, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan dari *AI* tidak berfungsi sebagai moderator dalam hubungan motivasi belajar terhadap prestasi belajar, berbagai penelitian terdahulu tetap memberikan bukti bahwa penggunaan teknologi *AI* berpotensi memengaruhi dinamika hubungan tersebut, tergantung pada konteks dan cara penerapannya.

4.7.3 Pengaruh Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimoderasi Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Berdasarkan uji moderasi, ditemukan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Aslach *et al.*, 2020; Saputra, 2020) yang menyatakan bahwa kreativitas berpengaruh langsung dan signifikan terhadap hasil belajar. Namun, dalam penelitian ini penggunaan dari teknologi *AI* gagal memoderasi pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar. Namun

menariknya, meskipun tidak berperan sebagai moderasi, namun penggunaan dari *AI* memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Hasil pada penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi *AI* lebih tepat diperlakukan sebagai variabel *independen* yang berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar daripada variabel moderasi yang fungsinya memperkuat atau memperlemah hubungan kreativitas terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, penggunaan dari *AI* tidak memoderasi kreativitas terhadap prestasi belajar, tetapi justru menjadi faktor *independen* yang penting bersamaan dengan kreativitas yang berpengaruh langsung pada prestasi belajar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *AI* berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar, hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya. Dalam hal ini, pemanfaatan *AI* berperan sebagai mediasi antara kreativitas terhadap prestasi belajar sehingga pengaruh dari penggunaan *AI* tidak langsung terhadap prestasi belajar. Beberapa studi menunjukkan bahwa mahasiswa dengan kreativitas tinggi cenderung lebih sering memanfaatkan *AI* untuk mendukung proses pembelajaran mereka, sehingga berdampak pada peningkatan prestasi akademik. Sebaliknya, penggunaan *AI* yang berlebihan dapat menurunkan kreativitas karena mahasiswa menjadi terlalu bergantung pada jawaban instan tanpa proses berpikir kritis. Penelitian (Astsaniah *et al.*, 2024; Kisno *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa mahasiswa kreatif lebih mudah memanfaatkan *AI* untuk menghasilkan solusi baru, menulis karya ilmiah,

dan menyelesaikan tugas dengan pendekatan unik. Pemanfaatan teknologi *AI* juga mempermudah akses referensi luas dan sudut pandang yang beragam, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik. Namun, penelitian Firdaus *et al.* (2025) menemukan bahwa penggunaan *AI* yang berlebihan justru menurunkan kreativitas karena mengurangi *skills* analisis, *problem solving*, dan berpikir kritis. Selain itu, Yassir dan Saharuna (2024) menemukan bahwa penggunaan *AI* berpengaruh tidak langsung terhadap prestasi akademik melalui mediasi kreativitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan teknologi *AI* tidak berperan sebagai moderator dalam hubungan antara kreativitas dan prestasi belajar, dalam penggunaannya *AI* tetap memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap prestasi belajar. Temuan ini berarti, motivasi belajar, kreativitas, dan pemanfaatan *AI* secara simultan berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Hal ini memperlihatkan bahwa ketiga faktor tersebut bersama-sama mampu berkontribusi yang berarti pada peningkatan prestasi belajar mahasiswa, baik dari aspek *kognitif*, *afektif*, *psikomotorik*, maupun *IPK* dari mahasiswa. Namun, efektivitas pemanfaatan *AI* dalam mendorong kreativitas dan prestasi belajar sangat bergantung pada cara penggunaannya, jika digunakan secara bijak, penggunaan dari teknologi *AI* mampu mendukung kreativitas dan pencapaian akademik, sebaliknya, penggunaan yang berlebihan justru dapat melemahkan kreativitas dan kemandirian mahasiswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian mengenai “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar yang Dimoderasi *Artificial Intelligence* (AI) pada Mahasiswa FEB Unissula”, maka diperoleh beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi motivasi mahasiswa, baik yang bersifat intrinsik (dorongan dari dalam diri seperti minat, rasa ingin tahu, serta dorongan berprestasi) maupun ekstrinsik (dukungan lingkungan, penghargaan, maupun tuntutan akademik), maka semakin tinggi pula capaian prestasi akademiknya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya motivasi sebagai energi penggerak yang mengarahkan individu untuk tekun, disiplin, dan konsisten dalam proses belajar. Dengan demikian, motivasi belajar terbukti menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan mahasiswa FEB UNISSULA.

2. Kreativitas terhadap Prestasi Belajar

Hasil pengujian juga membuktikan bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Mahasiswa dengan tingkat kreativitas tinggi cenderung mampu menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan

masalah dengan pendekatan inovatif, serta berani mengambil langkah berbeda dalam memahami materi. Kreativitas membuat mahasiswa lebih mandiri, terbuka terhadap perubahan, serta responsif dalam menghadapi tantangan akademik. Oleh karena itu, kreativitas bukan hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas capaian akademik mahasiswa.

3. Hasil penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai Moderator

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa variabel penggunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* tidak berperan sebagai moderator dalam hubungan motivasi belajar maupun kreativitas terhadap prestasi belajar. Berkaitan dengan ini, penggunaan dari *AI* tidak terbukti memperkuat maupun memperlemah hubungan kedua variabel bebas dengan prestasi belajar. Walaupun demikian, temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan dari *AI* tetap memiliki peran tersendiri sebagai variabel *independen* yang secara langsung memengaruhi prestasi belajar. Dengan kata lain, pemanfaatan *AI* dalam kegiatan akademik dapat membantu mahasiswa memperoleh akses informasi lebih cepat, menyelesaikan tugas lebih efisien, serta memberikan alternatif dalam memahami materi perkuliahan.

4. Pengaruh Simultan Motivasi Belajar, Kreativitas, dan penggunaan *AI* terhadap Prestasi Belajar

Secara bersama-sama, motivasi belajar, kreativitas, dan penggunaan *AI* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hal ini berarti bahwa ketiga variabel tersebut secara simultan mampu menjelaskan lebih dari setengah variasi capaian prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Adapun sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model penelitian ini,

seperti dukungan keluarga, kualitas pengajaran dosen, lingkungan pertemanan, manajemen waktu, faktor psikologis, maupun faktor lainnya.

5. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa prestasi belajar mahasiswa dipengaruhi secara nyata oleh dorongan motivasi dan tingkat kreativitas yang dimilikinya, serta dapat ditunjang dengan pemanfaatan teknologi digital seperti *AI*. Walaupun dalam penggunaannya, *AI* tidak berperan sebagai moderator, teknologi ini tetap menjadi faktor pendukung penting yang dapat mempercepat, mempermudah, dan memperluas cakupan proses belajar mahasiswa. Dengan demikian, keberhasilan akademik mahasiswa di *era digital* tidak hanya ditentukan oleh faktor individu (motivasi dan kreativitas), tetapi juga dipengaruhi oleh sejauh mana mereka mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka beberapa saran dapat diajukan sebagai masukan bagi mahasiswa, dosen, institusi, serta peneliti selanjutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya dengan menetapkan tujuan akademik yang jelas serta mengembangkan strategi belajar yang efektif, seperti manajemen waktu, disiplin dalam mengerjakan tugas, dan aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, mahasiswa perlu menumbuhkan kreativitas dengan cara berani mencoba metode belajar baru, mengombinasikan berbagai sumber

referensi, serta melatih kemampuan berpikir kritis. Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebaiknya dilakukan secara bijak, yakni sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai sarana instan untuk menyelesaikan tugas tanpa memahami substansi.

2. Bagi Dosen/Pendidik

Dosen sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat merancang metode mengajar yang mendorong motivasi dan kreativitas mahasiswa, misalnya melalui pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), diskusi interaktif, atau studi kasus yang menantang mahasiswa untuk berpikir kritis dan inovatif. Selain itu, dosen perlu memberikan edukasi mengenai penggunaan *AI* dalam perkuliahan sehingga mahasiswa dapat memanfaatkannya secara etis, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan akademik.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Fakultas dan Universitas diharapkan mampu menyediakan kebijakan dan regulasi yang jelas mengenai penggunaan *AI* dalam kegiatan akademik. Selain itu, institusi juga perlu memberikan fasilitas pendukung seperti pelatihan *literasi digital*, *workshop* pemanfaatan *AI*, serta bimbingan terkait etika penggunaan teknologi agar mahasiswa tidak terjebak dalam pola pikir *instan*. Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan pemanfaatan teknologi *AI* secara bijak dapat menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas prestasi belajar mahasiswa tanpa mengurangi daya kritis maupun kreativitas mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas lingkup objek

penelitian, baik di luar Fakultas Ekonomi dan Bisnis maupun Universitas lain, agar diperoleh perbandingan hasil yang lebih beragam. Selain itu, variabel lain seperti gaya belajar, *self-efficacy*, dukungan keluarga, kualitas dosen, atau lingkungan pergaulan dapat dimasukkan dalam model penelitian untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar mahasiswa di *era digital*.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyadari terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan sehingga hasil penelitian masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lingkup Responden yang Terbatas

Penelitian hanya dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Islam Sultan Agung (Unissula) angkatan 2022–2024. Kondisi ini membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas pada mahasiswa di fakultas lain atau Universitas yang berbeda, yang mungkin memiliki karakteristik motivasi, kreativitas, serta pola pemanfaatan *AI* yang bervariasi.

2. Jumlah Sampel Relatif Kecil

Sampel penelitian berjumlah 100 responden, meskipun sudah memenuhi kriteria representatif berdasarkan rumus Slovin, namun jumlah ini masih tergolong terbatas untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Jumlah sampel yang kecil juga membatasi analisis terhadap perbedaan karakteristik responden berdasarkan program studi, jenjang pendidikan, maupun tahun angkatan.

3. Penggunaan Instrumen Kuesioner

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala *Likert* yang bersifat *self-report*. Hal ini memungkinkan adanya bias subjektif, di mana responden berpotensi memberikan jawaban yang sesuai dengan norma sosial atau harapan peneliti, bukan jawaban yang benar-benar menggambarkan kondisi sebenarnya.

4. Variabel Penelitian yang Terbatas

Penelitian ini hanya memfokuskan pada tiga variabel utama, yaitu motivasi belajar, kreativitas, dan penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*. Padahal, dalam kenyataan, prestasi belajar mahasiswa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti gaya belajar, *self-efficacy*, dukungan keluarga, kualitas dosen, lingkungan belajar, maupun faktor psikologis.

5. Sifat Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian yang digunakan sepenuhnya berbasis pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik. Pendekatan ini memang mampu mengukur pengaruh antar variabel, tetapi tidak dapat menggali lebih dalam mengenai pengalaman mahasiswa secara kualitatif, misalnya bagaimana mereka memaknai penggunaan *AI* dalam proses belajar sehari-hari.

5.4 Agenda Penelitian Mendatang

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa agenda yang dapat menjadi arah pengembangan bagi penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Perluasan Objek dan Lokasi Penelitian

Penelitian mendatang diharapkan tidak hanya terbatas pada mahasiswa FEB Unissula, tetapi dapat diperluas ke fakultas lain maupun universitas berbeda, baik negeri maupun swasta. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian lebih komprehensif dan mampu menggambarkan kondisi mahasiswa dalam konteks yang lebih beragam.

2. Penambahan Jumlah dan Variasi Sampel

Peneliti berikutnya dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dengan distribusi yang lebih merata antar program studi dan angkatan. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih representatif dan memungkinkan dilakukan analisis perbandingan antar kelompok mahasiswa.

3. Penggunaan *Metode Mixed Methods*

Agar hasil penelitian lebih mendalam, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*), yaitu mengombinasikan metode kuantitatif dengan kualitatif, seperti wawancara atau *focus group discussion* (*FGD*). Dengan cara ini, tidak hanya diperoleh data angka, tetapi juga pemahaman mengenai pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan *AI*, motivasi belajar, dan kreativitas dalam proses belajar.

4. Pengembangan Variabel Baru

Penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain yang relevan, misalnya gaya belajar, *self-efficacy*, kecerdasan emosional, kualitas dosen, dukungan keluarga, maupun lingkungan sosial. Variabel tambahan ini akan memperkaya model penelitian serta memberikan gambaran yang lebih luas

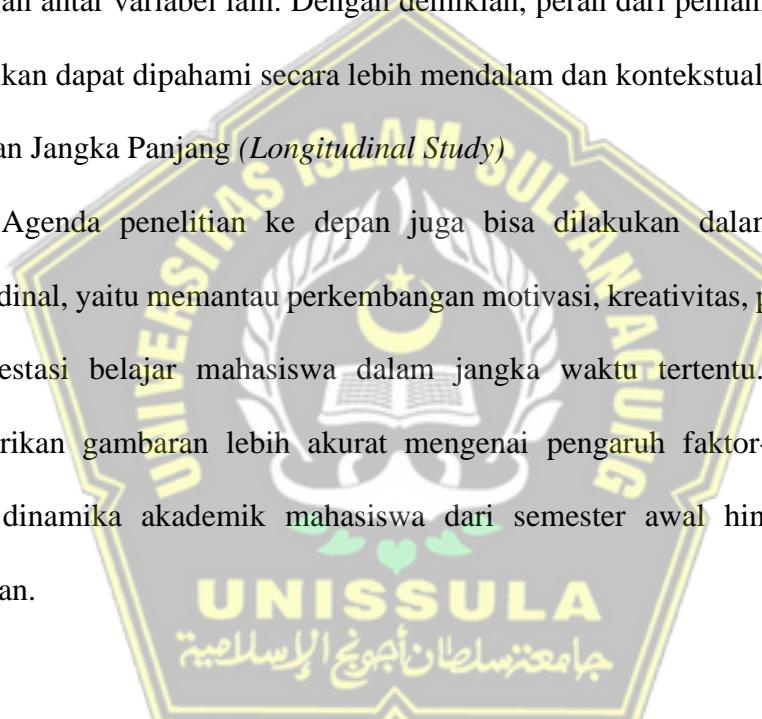
mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar mahasiswa.

5. Analisis Lanjutan terhadap Peran Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Karena penelitian ini menemukan bahwa penggunaan dari *AI* tidak berperan sebagai moderator, maka penelitian mendatang dapat mencoba menempatkan penggunaan dari *AI* sebagai variabel mediasi, independen, atau bahkan dependen, untuk melihat bagaimana perubahan posisi variabel tersebut memengaruhi hubungan antar variabel lain. Dengan demikian, peran dari pemanfaatan *AI* dalam pendidikan dapat dipahami secara lebih mendalam dan kontekstual.

6. Kajian Jangka Panjang (*Longitudinal Study*)

Agenda penelitian ke depan juga bisa dilakukan dalam bentuk studi longitudinal, yaitu memantau perkembangan motivasi, kreativitas, pemanfaatan *AI*, dan prestasi belajar mahasiswa dalam jangka waktu tertentu. Hal ini akan memberikan gambaran lebih akurat mengenai pengaruh faktor-faktor tersebut dalam dinamika akademik mahasiswa dari semester awal hingga menjelang kelulusan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. R., Rizki, M. B., & Pradana, R. B. (2025). *Pengaruh penggunaan ai terhadap kompetensi dan motivasi belajar mahasiswa*. 9(1), 201–210.
- Aditiya, N. Y., Evani, E. S., & Maghfiroh, S. (2023). Konsep Uji Asumsi Klasik Pada Regresi Linier Berganda. *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman*, 2(2), 102–110. <https://doi.org/10.32424/1.jras.2023.2.2.10792>
- Alavi, & Leidner. (2001). Knowledge Management and Knowledge Management Systems : Conceptual Foundations and Research Issues By Maryam Alavi Orkand Professor of Information Systems Robert H . Smith School of Business University of Maryland College Park , MD 20742 and Boulevard de. *MIS Quarterly*, 107–136.
- Alkharusi, H. (2022). A Descriptive Analysis and Interpretation of Data from Likert Scales in Educational and Psychological Research. *Indian Journal of Psychology and Education*, 12(2), 13–16. <http://ijpe.in>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Buku Ajar Statistika Dasar. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Aslach, Z., Jupriyanto, & Sari, Y. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 30–43.
- Astsaniah, A. S., Amelia, R., Fitria, L., Sanya, A., Wildan, M., Nurlaelly, T., & Amal, B. (2024). *Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Semester 3 FKIP Unsika*. 8, 46312–46323.
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas. Guepedia.
- Deta, U. A., & Widha, S. (2013). Pengaruh Metode Inkuiiri Terbimbing Dan Proyek, Kreativitas, Serta Keterampilan Proses Sains Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 28–34. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2577>
- Djaali, H. (2007). *Psikologi Pendidikan*. PT Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=pOmoEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id>

- Fetzer, J. H. (1990). *1 . What Is Artificial Intelligence ? 1988, 3–4.*
- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., & Faizin, A. (2025). *Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. 14(1), 1203–1214.*
- Hapsari, D. D., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. (2025). Literature Review : Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Empati, 13.* <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2024.46697>
- Hendrawan, J. H., Anggraeni, N. F., Silah, S. Bin, & Anwar, A. (2024). *Artificial Intelligence Improving Student Learning Achievement. 5(December), 140–154.*
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Rajawali Pers, PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Imam Machali. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.); 3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Iskandar, T. H., Miranti, M. G., Sutiadiningsih, A., & Handajani, S. (2023). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan pada Pembelajaran di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UNS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan, 16(2), 90–103.* <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jiptek.v18i1.88644>
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(5), 3378–3384.* <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence? *Discover Artificial Intelligence, 2(1).* <https://doi.org/10.1007/s44163-022-00022-8>
- Jurusan Bimbingan dan Konseling UNESA. (2024). *Ketergantungan pada AI: Tantangan bagi Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.* Universitas Negeri Surabaya. <https://bk.fip.unesa.ac.id/post/ketergantungan-pada-ai-tantangan-bagi-keterampilan-berpikir-kritis-mahasiswa-bimbingan-dan-konseling>

- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Sebagai Respon Positif Mahasiswa Piaud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7878>
- Lestari, A. (2021). Strategi Mahasiswa dalam Meningkatkan Minat Belajar, Self-Efficacy, Self Regulated pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(3), 239–254. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i3.10019>
- Liana, L. (2009). Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 14(2), 90–97. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>
- Marlin, K., Tantrisna, E., Mardikawati, B., Anggraini, R., Susilawati, E., Proses, T., Etika, P., Mahasiswa, K., Perguruan, D., Khairul, T., I, M., Uin, Yunus Batusangkar, M., Transportasi, P., & Bali, D. (2023). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) Chat GPT Terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5192–5201. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Nelliraharti. (2024). *Pengaruh Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Motivasi* 10(April), 139–151.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini* (B. S. Fatmawati (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Widiarti, N. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu, Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Nuromavita, I., & Ian, M. R. (2025). Journal Economic Insights. *Journal Economic Insights*, 1(2), 1–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.51792/jei.v4i1.168>

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purba, S., Lubis, D. B., Bonar, G., Purba, S., & Simarmata, J. (2025). *Pengaruh Penggunaan Teknologi AI (Artificial Intelligence) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Unimed*. 3(3), 379–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.402>
- Qorib, M., Jaya, C. K., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2022). Kreativitas Dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.10372>
- Ramdhani, F., & Sobandi, A. (2020). Peran motivasi belajar siswa dan sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 97–108. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Ratnawati, A., Suhendi, C., & Mulyana. (2021). *Statistik Bisnis* (Yulita (ed.); 1st ed.). CV. RDH.
- Rochmawati, D. R., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 2(1), 124–134. <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). Program Sekolah Binaan : Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2184>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). A modern approach. In *Manufacturing Engineer* (Vol. 74, Issue 3). <https://doi.org/10.1049/me:19950308>
- Salsabila, S., & Ramdhini, S. A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *As-Sabiqun*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.612>
- Santoso, S. A. (2024). Korelasi Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik. *Jurnal Pemikiran Pendidikan.*, 30(2), 214–223. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.8765>

- Saparwadi, L. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Bekerja Dengan Tidak Bekerja Pada Analisis Data Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(2), 20–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index%0APERBEDAAN>
- Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. (2022). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Sayfulllooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifa Nafsi. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82.
- Sianturi, L., Sagala, K. I., & Sipayung, G. (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.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657> diperlukan
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi Belajar*. Feniks Muda Sejahtera. <https://penerbitfeniksmudasejahtera.com/psikologi-belajar/>

- Syamsuriana, N., Anggerwati, A. I., & Hikma, N. (2022). Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *YUME : Journal of Management*, 5(3), 452–462. <https://doi.org/10.2568/yum.v5i3.3067>
- Syifa, N. M. N. (2025). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, Dan Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia* (Universitas Islam Indonesia).<https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/dspace.uii.ac.id/123456789/55102>
- Tri Agustiana, I. G. A., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Ulfah, M. (2024). Dampak Ketergantungan Pada Artificial Intelligence Terhadap Kemampuan Analitis Dan Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(April), 120–130.
- Universitas, I. S. A. (2025). *Data Mahasiswa*. Sim Kepegawaian Unissula. <https://unissula.ac.id/>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (cetakan ke). PT Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id
- Vhalery, R., Alfilail, S. N., Robbani, H., & Hia, L. N. (2020). *Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online “Google Classroom” Pada Minat Dan Motivasi Belajar*. 2 No 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.37010/int MARET>
- Wahyuntini, S., & Endarti, S. (2021). Tantangan Digital dan Dinamisasi Koleksi Dalam Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan Bagi Prestasi Belajar Mahasiswa. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24821/jap.v1i1.5909>
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.56630/jti.v2i1.91>

- Wecks, J. O., Voshaar, J., Plate, B. J., & Zimmermann, J. (2024). Generative AI Usage and Academic Performance. In *SSRN Electronic Journal* (Vol. 49, Issue 421). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4812513>
- Wei, L. (2023). Artificial intelligence in language instruction: impact on English learning achievement, L2 motivation, and self-regulated learning. *Frontiers in Psychology*, 14(November), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1261955>
- Yang, T. (2024). Impact of Artificial Intelligence Software on English Learning Motivation and Achievement. *SHS Web of Conferences*, 193, 02011. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202419302011>
- Yanti, U. D., Bua, M., & Adrianto, A. (2024). *JIMS : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pengaruh Teknologi AI terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di STIM Lasharan Jaya*. 2(1), 26–36.
- Yassir, M., & Saharuna. (2024). Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas. *Jambura Journal of Educational Management*, 5, 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jjem.v5i1.2921>
- Yulianti, P., Agus, I., & Hasini, L. Y. (2019). Evaluasi Indikator Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Dharma Andalas Padang. *Menara Ilmu*, XIII(1), 116–127. <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Edunomic/article/view/246>
- Zulkarnain, & Ningrum, D. A. (2020). Determinan Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Daerah Kota Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(5), 197–211.