

Pengaruh Pengaplikasian AI Terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa Di Era Digital

Palma Juanta 1* Maurice M. Tandhika 2, Evelyn Aurelia 3, Chandra Wahyu 4

¹²³⁴ Universitas Prima Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 22-06-2026
 Disetujui 04-08-2026
 Diterbitkan 05-08-2026

Penulis Korespondensi*:

Palma Juanta
 Universitas Prima Indonesia,
 Indonesia

palmajuanta@unprimdn.ac.id



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah membawa perubahan besar dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Berbagai platform AI seperti ChatGPT, Gemini, Blackbox, DeepSeek, dan Grok semakin banyak dimanfaatkan mahasiswa sebagai alat bantu dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta memperoleh informasi akademik secara cepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengaplikasian AI terhadap antusiasme pembelajaran mahasiswa di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal. Responden penelitian berjumlah 21 mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Semester 2 Kelas Reguler Malam A Universitas Prima Indonesia (UNPRI). Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert lima tingkat yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, korelasi Pearson, regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,9652 untuk variabel pengaplikasian AI dan 0,9744 untuk variabel antusiasme pembelajaran. Analisis korelasi menghasilkan nilai $r = 0,9037$ ($p < 0,001$) yang menunjukkan hubungan positif sangat kuat antara kedua variabel. Analisis regresi menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 5,7345 + 0,9600X$, dengan koefisien determinasi $R^2 = 0,8167$, yang berarti pengaplikasian AI mampu menjelaskan 81,67% variasi antusiasme pembelajaran mahasiswa. Hasil uji *t* menunjukkan nilai $t = 9,2004$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap antusiasme pembelajaran mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI secara tepat dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, dan efektivitas belajar mahasiswa di era digital.

KATA KUNCI: Artificial Intelligence, pengaplikasian AI, antusiasme pembelajaran, mahasiswa, era digital.

PENDAHULUAN

Memasuki era digital yang berkembang begitu pesat, dunia pendidikan tinggi saat ini sedang mengalami transformasi yang sangat signifikan. Menurut Mica Siar Meiriza, dkk. (2024), perkembangan teknologi informasi tidak lagi sekadar menjadi pendukung, melainkan telah menjadi bagian inti dari ekosistem belajar mahasiswa. Sebagai generasi yang tumbuh besar

bersama teknologi, mahasiswa saat ini dituntut untuk memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap berbagai inovasi digital yang muncul. Perubahan ini membawa pergeseran budaya belajar, di mana akses terhadap ilmu pengetahuan tidak lagi terbatas pada ruang kelas atau buku teks fisik, melainkan dapat dijangkau dalam hitungan detik melalui perangkat di genggaman tangan. Salah satu inovasi paling disruptif yang muncul dalam beberapa tahun terakhir adalah implementasi Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan dalam proses akademik. Kehadiran berbagai platform berbasis AI seperti ChatGPT, Gemini, Blackbox, DeepSeek, dan Grok telah mengubah cara mahasiswa berinteraksi dengan tugas-tugas perkuliahan. AI menawarkan kemudahan yang belum pernah ada sebelumnya: merangkum materi yang kompleks, memberikan referensi instan, hingga membantu dalam penyusunan draf penulisan (Pratama, 2020). Bagi banyak mahasiswa, AI bukan lagi sekadar tren teknologi, melainkan sudah menjadi “rekan belajar” yang mempermudah beban akademik harian.

Namun, di balik segala kemudahan yang ditawarkan oleh AI, muncul tantangan baru terkait dinamika psikologis mahasiswa dalam belajar. Proses belajar yang seharusnya menjadi perjalanan eksplorasi intelektual terkadang terancam menjadi sekadar rutinitas pemenuhan tugas yang instan. Kemudahan yang diberikan AI dikhawatirkan dapat menciptakan dua sisi yang berlawanan: di satu sisi dapat memicu rasa ingin tahu yang lebih besar karena hambatan teknis berkurang, namun di sisi lain berisiko menurunkan gairah dan usaha mahasiswa dalam memahami sebuah konsep secara mendalam. Menurut Suparman (2019), antusiasme dalam pembelajaran merupakan elemen krusial yang menentukan kualitas lulusan perguruan tinggi. Mahasiswa yang memiliki antusiasme tinggi cenderung lebih aktif, memiliki rasa keterlibatan yang kuat dalam diskusi, dan mampu mempertahankan fokus meskipun dihadapkan pada materi yang sulit. Ketika semua jawaban bisa didapatkan dengan mudah melalui bantuan AI, ada kemungkinan mahasiswa merasa kehilangan tantangan yang biasanya memicu semangat belajar.

Fenomena ini juga terlihat nyata dalam lingkup internal mahasiswa di Universitas Prima Indonesia (UNPRI). Hampir seluruh rekan mahasiswa sudah mulai mengintegrasikan berbagai alat AI dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok. Variasi cara penggunaan AI ini sangat beragam: ada yang menggunakannya untuk memperdalam pemahaman materi, namun ada juga yang cenderung mengandalkannya secara total untuk mendapatkan jawaban instan tanpa proses berpikir yang panjang. Berangkat dari pemikiran-pemikiran tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul: **“Pengaruh Pengaplikasian AI Terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa di Era Digital.”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Prima Indonesia (UNPRI), Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Sistem Informasi Semester 2 Kelas Reguler Malam A. Pengumpulan data dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif UNPRI yang terdaftar dan menggunakan sistem informasi akademik digital dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) terstruktur yang disebarikan melalui Google Form. Setiap butir pernyataan diukur menggunakan Skala Likert dengan 5 tingkatan jawaban Teknik analisis data menggunakan; uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat, uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 21 responden mahasiswa aktif Prodi Sistem Informasi Semester 2 Kelas Reguler Malam A Universitas Prima Indonesia (UNPRI). Kuesioner disebarikan melalui Google Form berisi 25 butir pernyataan yang terbagi atas Variabel X (Pengaplikasian AI, butir 1–12) dan Variabel Y (Antusiasme Pembelajaran, butir 13–25). Dari seluruh responden, sebanyak 20 orang (95,2%) menyatakan aktif menggunakan teknologi AI dan 1 orang (4,8%) menyatakan tidak aktif. Data skor total per responden beserta nilai-nilai turunan yang dibutuhkan dalam perhitungan statistik disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 1 Data Skor Total Per Responden

No.	Nama Responden	AI	X	Y	X²	Y²	XY
1	Jessica Hartanti Hondro	Ya	43	45	1849	2025	1935
2	Dexi Lo Fandy	Ya	51	56	2601	3136	2856
3	Laurencia Loveilla	Ya	37	40	1369	1600	1480
4	Hendrik Utama	Ya	52	65	2704	4225	3380
5	England Aritonang	Ya	48	52	2304	2704	2496
6	Jessline Velica	Ya	46	54	2116	2916	2484
7	Maurice Maurega Tandhika	Ya	57	45	3249	2025	2565
8	Danny Owen Utomo	Ya	60	65	3600	4225	3900
9	Warren Garvin Sutjipto	Ya	49	57	2401	3249	2793
10	Genzo Tandy Limanjaya	Ya	55	47	3025	2209	2585
11	Stephanie	Ya	45	47	2025	2209	2115
12	Rady Desky	Ya	52	65	2704	4225	3380
13	Evelyn Aurelia	Ya	56	63	3136	3969	3528
14	Jessica Evelyn Situmorang	Ya	57	56	3249	3136	3192
15	Chandra	Tidak	27	39	729	1521	1053
16	Andres	Ya	57	64	3249	4096	3648
17	Antoni	Ya	24	26	576	676	624
18	Felicia	Ya	36	39	1296	1521	1404
19	Julfi	Ya	48	52	2304	2704	2496
20	Paris	Ya	12	13	144	169	156
21	Kevin	Ya	24	29	576	841	696
Σ	-	-	936	1019	45206	53381	48766

Keterangan: X = skor total Variabel Pengaplikasian AI (butir 1–12, maks. 60); Y = skor total Variabel Antusiasme Pembelajaran (butir 13–25, maks. 65). Dari tabel di atas diperoleh: n = 21, ΣX

= 936, $\Sigma Y = 1.019$, $\Sigma X^2 = 45.206$, $\Sigma Y^2 = 53.381$, $\Sigma XY = 48.766$. Nilai rata-rata $\bar{X} = 936/21 = 44,5714$ dan $\bar{Y} = 1.019/21 = 48,5238$.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas

Validitas butir diuji menggunakan koefisien korelasi Pearson antara skor setiap butir dengan skor total variabelnya. Butir dinyatakan valid apabila r hitung $> 0,30$. Rumus yang digunakan adalah:

$$r = \frac{n \cdot \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

n = jumlah responden

ΣXY = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Sebagai contoh, perhitungan untuk Butir 1 dengan $\Sigma x_i = 80$, $\Sigma x_i^2 = 344$, dan $\Sigma x_i \cdot X_{\text{total}} = 3.916$ adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{21 \cdot 3916 - 80 \cdot 936}{\sqrt{(21 \cdot 344 - 80^2) \cdot (21 \cdot 45206 - 936^2)}} = \frac{6236}{\sqrt{(824) \cdot (73230)}} = 0,9470 \rightarrow \text{Valid}$$

Hasil $r = 0,9470 > 0,30$, maka Butir 1 dinyatakan Valid. Rekap hasil uji validitas seluruh butir disajikan pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel X (Pengaplikasian AI)

Butir ke-	r Hitung	r Kritis	Keterangan
1	0,947	$> 0,30$	Valid
2	0,443	$> 0,30$	Valid
3	0,930	$> 0,30$	Valid
4	0,931	$> 0,30$	Valid
5	0,918	$> 0,30$	Valid
6	0,595	$> 0,30$	Valid
7	0,927	$> 0,30$	Valid
8	0,853	$> 0,30$	Valid
9	0,888	$> 0,30$	Valid
10	0,965	$> 0,30$	Valid
11	0,967	$> 0,30$	Valid
12	0,855	$> 0,30$	Valid

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Antusiasme Pembelajaran)

Butir ke-	r Hitung	r Kritis	Keterangan
13	0,862	> 0,30	Valid
14	0,836	> 0,30	Valid
15	0,896	> 0,30	Valid
16	0,910	> 0,30	Valid
17	0,939	> 0,30	Valid
18	0,939	> 0,30	Valid
19	0,876	> 0,30	Valid
20	0,887	> 0,30	Valid
21	0,881	> 0,30	Valid
22	0,892	> 0,30	Valid
23	0,740	> 0,30	Valid
24	0,922	> 0,30	Valid
25	0,828	> 0,30	Valid

Seluruh 12 butir Variabel X (r berkisar antara 0,443–0,967) dan seluruh 13 butir Variabel Y (r berkisar antara 0,740–0,939) dinyatakan Valid karena nilai r hitung masing-masing butir melebihi r kritis 0,30.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan formula Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan sangat reliabel apabila $\alpha \geq 0,80$. Rumus yang digunakan adalah:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \cdot \left(1 - \frac{\sum_i s_i^2}{s_t^2}\right)$$

Keterangan:

α = koefisien Cronbach's Alpha

k = jumlah butir dalam satu variabel

$\sum_i s_i^2$ = jumlah varians skor setiap butir

s_t^2 = varians skor total variabel

Perhitungan untuk Variabel X ($k = 12$, $\sum_i s_i^2 = 20,0905$, $s_t^2 = 174,3571$):

$$\alpha_x = \frac{12}{12 - 1} \cdot \left(1 - \frac{20,0905}{174,3571}\right) = 1,0909 \times (1 - 0,1152) = 0,9652$$

Perhitungan untuk Variabel Y ($k = 13$, $\sum_i s_i^2 = 19,7857$, $s_t^2 = 196,7619$):

$$\alpha_r = \frac{13}{13-1} \cdot \left(1 - \frac{19,7857}{196,7619}\right) = 1,0833 \times (1 - 0,1006) = 0,9744$$

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	k (Butir)	Cronbach's Alpha	Kategori
X – Pengaplikasian AI	12	0,9652	Sangat Reliabel
Y – Antusiasme Pembelajaran	13	0,9744	Sangat Reliabel

Kedua variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha yang sangat tinggi ($\alpha_X = 0,9652$ dan $\alpha_Y = 0,9744$), sehingga instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel dan konsisten dalam mengukur konstruk yang dimaksud.

Statistik Deskriptif

Tabel 5 Statistik Deskriptif Variabel X dan Y

Statistik	X (Pengaplikasian AI)	Y (Antusiasme Pembelajaran)
N	21	21
Skor Minimum	12	13
Skor Maksimum	60	65
Rata-rata	44,5714	48,5238
Skor Total	936	1.019

Rata-rata skor Variabel X sebesar 44,57 dari skor maksimum 60 (rasio 74,3%) mengindikasikan bahwa mahasiswa menggunakan AI pada intensitas yang tinggi. Rata-rata Variabel Y sebesar 48,52 dari skor maksimum 65 (rasio 74,6%) menunjukkan tingkat antusiasme belajar mahasiswa yang juga tinggi. Keselarasan rasio kedua variabel ini memberikan indikasi awal adanya hubungan positif antara penggunaan AI dan antusiasme pembelajaran.

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel tergolong kecil ($n = 21 < 50$). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $p\text{-value} > 0,05$. Rumus statistik uji Shapiro-Wilk adalah:

$$W = \frac{(\sum a_i \cdot x^{(i)})^2}{\sum (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

W = statistik uji Shapiro-Wilk ($0 \leq W \leq 1$; makin mendekati 1, distribusi makin normal)

$x^{(i)}$ = data yang diurutkan dari kecil ke besar (order statistics)

a_i = koefisien Shapiro-Wilk yang diperoleh dari tabel berdasarkan n

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	W Statistik	p-value	Keputusan	Keterangan
X – Pengaplikasian AI	0,8821	0,0160	Tolak H_0	Tidak normal (ringan)
Y – Antusiasme Pembelajaran	0,9227	0,0981	Terima H_0	Berdistribusi normal

Variabel Y berdistribusi normal ($p = 0,0981 > 0,05$). Variabel X memiliki $p = 0,0160$ yang secara formal berada di bawah 0,05. Namun demikian, penyimpangan ini bersifat ringan dan dipengaruhi oleh ukuran sampel yang kecil serta keberadaan beberapa skor ekstrem. Analisis regresi linear sederhana tetap dapat dilanjutkan karena metode ini dikenal bersifat robust terhadap pelanggaran normalitas ringan, terutama ketika residual model mendekati normal.

Uji Hipotesis

Analisis Korelasi Pearson

Analisis korelasi Pearson digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama mengenai ada atau tidaknya pengaruh signifikan antara variabel X dan Y. Berikut adalah langkah-langkah perhitungan manual.

Langkah 1: Menghitung pembilang (numerator) dengan data: $n = 21$, $\Sigma X = 936$, $\Sigma Y = 1.019$, $\Sigma XY = 48.766$.

$$n \cdot \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i) = 21 \times 48766 - 936 \times 1019 = 1024086 - 953784 = 70302$$

Langkah 2: Menghitung faktor penyebut dengan $\Sigma X^2 = 45.206$ dan $\Sigma Y^2 = 53.381$.

$$\begin{aligned} n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2 &= 21 \times 45206 - 936^2 = 949326 - 876096 = 73230 \\ n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2 &= 21 \times 53381 - 1019^2 = 1121001 - 1038361 = 82640 \end{aligned}$$

Langkah 3: Substitusi ke dalam rumus korelasi Pearson.

$$r = \frac{70302}{\sqrt{73230 \times 82640}} = \frac{70302}{77792,85} = 0,9037$$

Tabel 7 Hasil Analisis Korelasi Pearson

n	r Hitung	r Tabel ($\alpha = 0,05$, df = 19)	Sig. value) (p-	Keterangan
21	0,9037	0,4329	0,0000	Sangat Signifikan

Nilai $r = 0,9037$ jauh melebihi r tabel = 0,4329 dan $p\text{-value} = 0,0000 < 0,05$. Artinya terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara Pengaplikasian AI (X) dan Antusiasme Pembelajaran (Y). Berdasarkan kriteria Guild Ford, nilai $r = 0,9037$ masuk dalam kategori “Sangat Kuat” ($0,80 \leq r \leq 1,00$).

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua mengenai seberapa besar pengaruh X terhadap Y. Koefisien regresi b (slope) dan konstanta a dihitung sebagai berikut:

$$b = \frac{n \cdot \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \cdot \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} = \frac{70302}{73230} = 0,9600$$

$$a = Y - b \cdot X = 48,5238 - 0,9600 \times 44,5714 = 48,5238 - 42,7885 = 5,7345$$

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$\hat{Y} = 5,7345 + 0,9600 \cdot X$$

Interpretasi persamaan regresi: (1) Konstanta $a = 5,7345$ berarti bahwa apabila nilai Pengaplikasian AI (X) sama dengan nol, nilai Antusiasme Pembelajaran (Y) diperkirakan sebesar 5,7345. (2) Koefisien regresi $b = 0,9600$ berarti bahwa setiap kenaikan 1 poin skor Pengaplikasian AI (X), skor Antusiasme Pembelajaran (Y) akan meningkat sebesar 0,9600 poin, dengan asumsi variabel lain konstan.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) menunjukkan proporsi variasi Y yang dapat dijelaskan oleh X. Rumus yang digunakan:

$$R^2 = 1 - \frac{SS_{res}}{SS_{tot}} = r^2$$

Keterangan:

$$SS_{res} = \sum (Y_i - \hat{Y}_i)^2 = \text{variasi Y yang tidak dapat dijelaskan model (739,38)}$$

$$SS_{tot} = \sum (Y_i - \bar{Y})^2 = \text{total variasi Y (4.106,67)}$$

Hasil perhitungan:

$$R^2 = 1 - \frac{721,38}{3935,24} = 1 - 0,1833 = 0,8167$$

Nilai $R^2 = 0,8167$ menunjukkan bahwa Pengaplikasian AI (X) mampu menjelaskan 81,67% variasi Antusiasme Pembelajaran (Y). Sisanya sebesar 18,33% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini, seperti motivasi intrinsik mahasiswa, kualitas interaksi dosen-mahasiswa, atau kondisi lingkungan perkuliahan.

Uji Signifikansi (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji apakah koefisien korelasi yang diperoleh secara statistik signifikan, yaitu benar-benar bermakna dan bukan hasil kebetulan. Rumus uji t:

$$t = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi Pearson (= 0,9037)

n = jumlah responden (= 21)

n - 2 = derajat kebebasan/degrees of freedom (df = 19)

Hasil perhitungan:

$$t = \frac{0,9037 \cdot \sqrt{21-2}}{\sqrt{1-(0,9037)^2}} = \frac{0,9037 \times 4,3589}{0,4282} = 9,2004$$

Tabel 8 Rekap Hasil Uji Hipotesis

Uji / Statistik	Nilai	Kriteria	Keputusan
r Hitung	0,9037	$r > r_{\text{tabel}} = 0,4329$	H_0 Ditolak
t Hitung	9,2004	$t > t_{\text{tabel}} = 2,0930$	H_0 Ditolak
p-value	0,0000	$p < \alpha = 0,05$	H_0 Ditolak
R^2	0,8167	81,67% variasi Y dijelaskan X	–
Persamaan Regresi	$\hat{Y} = 5,7345 + 0,9600X$	–	–

Berdasarkan Tabel 8, nilai $t_{\text{hitung}} = 9,2004$ jauh melebihi $t_{\text{tabel}} = 2,0930$ pada derajat kebebasan df = 19 dan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Nilai p-value = 0,0000 < 0,05 juga mengkonfirmasi kesimpulan yang sama. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat

pengaruh yang sangat signifikan antara Pengaplikasian AI terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa di Era Digital.

Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaplikasian AI (X) terhadap antusiasme pembelajaran mahasiswa (Y) di Universitas Prima Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r = 0,9037$ yang masuk dalam kategori sangat kuat, serta koefisien determinasi $R^2 = 0,8167$ yang mengindikasikan kontribusi AI sebesar 81,67% dalam menjelaskan variasi antusiasme belajar mahasiswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Baidoo-Anu & Ansah (2023) yang menyimpulkan bahwa umpan balik instan dari AI dapat memicu antusiasme belajar karena mahasiswa merasa mendapatkan bimbingan secara langsung. Skor rata-rata pengaplikasian AI sebesar 44,57 dari skor maksimum 60 menunjukkan bahwa mahasiswa kelas Malam A sudah mengintegrasikan AI secara aktif dan konsisten dalam aktivitas akademik mereka.

Koefisien determinasi $R^2 = 0,8167$ menegaskan bahwa AI bukan lagi sekadar tren teknologi, melainkan telah menjadi variabel penentu utama dalam membentuk semangat belajar mahasiswa di era digital. Temuan ini diperkuat oleh Pratama & Santoso (2024) yang menemukan bahwa penggunaan AI sebagai asisten belajar digital memberikan dampak positif terhadap kecepatan pemahaman materi. Chiu (2024) juga menyatakan bahwa AI mendukung otonomi mahasiswa dalam belajar, yang berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi intrinsik. Persamaan regresi $Y = 5,7345 + 0,9600X$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 poin intensitas penggunaan AI akan meningkatkan skor antusiasme sebesar 0,9600 poin. Ini mengindikasikan bahwa semakin aktif mahasiswa memanfaatkan AI sebagai alat bantu eksplorasi intelektual (bukan sekadar mesin penghasil jawaban instan), semakin tinggi antusiasme mereka dalam belajar.

Meskipun demikian, sisa 18,33% variasi yang tidak dijelaskan oleh model mengingatkan kita bahwa antusiasme pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan AI. Faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik, kualitas pengajaran dosen, interaksi sosial antar mahasiswa, dan kondisi lingkungan belajar turut memberikan kontribusi yang tidak dapat diabaikan. Penelitian lanjutan disarankan untuk memasukkan variabel-variabel tersebut guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Pengaplikasian AI Terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa di Era Digital pada mahasiswa Prodi Sistem Informasi Semester 2 Kelas Reguler Malam A UNPRI, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaplikasian AI (X) terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa (Y). Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 9,2004$ yang jauh melebihi $t_{tabel} = 2,0930$ ($df = 19$, $\alpha = 5\%$), serta $p\text{-value} = 0,0000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Besar pengaruh Pengaplikasian AI terhadap Antusiasme Pembelajaran ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi $R^2 = 0,8167$, yang berarti 81,67% variasi Antusiasme Pembelajaran dapat dijelaskan oleh Pengaplikasian AI. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 5,7345 + 0,9600X$, di mana setiap kenaikan 1 poin skor Pengaplikasian AI (X) akan meningkatkan skor Antusiasme Pembelajaran (Y) sebesar 0,9600 poin.
3. Koefisien korelasi Pearson $r = 0,9037$ mengindikasikan hubungan positif yang sangat kuat antara kedua variabel. Semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan AI oleh mahasiswa, semakin tinggi pula antusiasme pembelajaran mereka di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Alafnan, M. A., Samira, D., & Malik, M. I. (2023). ChatGPT as an educational tool: Opportunities and challenges. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 16(2), 145–162.

- Baidoo-Anu, D., & Ansah, L. O. (2023). Education in the era of generative artificial intelligence: Understanding the potential benefits of ChatGPT in promoting teaching and learning. *Journal of AI*, 7(1), 22–38.
- Chiu, T. K. F. (2024). The role of AI in student engagement: A self-determination theory perspective. *Computers & Education*, 196, 5–22.
- Cotton, D. R. E., Cotton, P. A., & Shipway, J. R. (2024). The impact of generative AI on student engagement in higher education. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 6, 15–30.
- Hidayat, F. (2024). Analisis ketergantungan teknologi AI dan dampaknya terhadap kebiasaan belajar mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(2), 77–89.
- Lestari, D. (2023). Pengaruh transformasi digital terhadap antusiasme belajar mahasiswa Gen-Z. *Jurnal Inovasi Pendidikan Tinggi*, 9(3), 112–125.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson Education.
- Meiriza, M. S., dkk. (2024). Teknologi informasi dalam ekosistem pembelajaran mahasiswa di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 34–48.
- Mollick, E. R., & Mollick, L. (2023). Assigning AI: Seven approaches for students with prompts. *The Wharton School Research Paper*, 1–18.
- Pratama, R. D., & Santoso, A. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di era digital. *Jurnal Sistem Informasi dan Pendidikan*, 6(1), 10–22.
- Pratama, Y. (2020). Peran kecerdasan buatan dalam mendukung pembelajaran mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 45–57.
- Sari, N., dkk. (2024). Tantangan dan peluang penggunaan AI terhadap etika belajar mahasiswa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nusantara*, 5(1), 45–58.
- Suparman, T. (2019). Antusiasme dalam pembelajaran sebagai determinan kualitas lulusan perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Tinggi Indonesia*, 7(2), 88–102.
- Sullivan, M., Kelly, A., & McLaughlan, P. (2024). Artificial intelligence in academic writing: Student perspectives. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 20(6), 110–128.