



Manajemen Media Digital Berbasis *Artificial Intelligence* dan Minat Belajar Mahasiswa

Susatyo Herlambang^{1*}, Ary Subiyantoro²

^{1,2} Program Studi Manajemen, Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: susatyoharlambang@amayogyakarta.ac.id

Abstract. *The purpose of this study is to research how students' interest in learning about the digital age is influenced by digital media based on artificial intelligence (AI) at the Yogyakarta Administrative Management Academy (AMAYO) in Yogyakarta. Quantitative approaches are used in this research methodology. Purposive sampling strategies were utilized to get data from 75 pupils. The study tool was a questionnaire, and the data was evaluated using the validity test, reliability test, linear regression, T-test, F-test, and coefficient of determination (R^2) in SPSS 26. This study suggests that digital media based on artificial intelligence (AI) has a favorable effect on students' interest in learning, with a regression coefficient of 0.920. Because the t-test yields a calculated t value of 57.031, which is greater than the t-table value of 1.666, H_0 is rejected and H_a is accepted. This suggests that students' interest in studying in the digital age at AMAYO Yogyakarta is significantly impacted by the use of digital media based on artificial intelligence (AI). The computed F value of 3252.522, which is higher than the F table of 3.97, indicates that the F-test also reveals results that need serious consideration. Additionally, the 97.8% coefficient of determination (R^2) suggests that digital media based on artificial intelligence (AI) can affect students' motivation in learning, whereas 2.2% is influenced by other elements that are not within the purview of this study. According to the study's findings, AMAYO Yogyakarta students can boost their interest in learning in the digital age by utilizing digital media powered by artificial intelligence (AI).*

Keywords: *Digital Media; Artificial Intelligence; Learning Interest; Students; Digital Era*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana minat belajar mahasiswa di era digital dipengaruhi oleh media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) pada Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta (AMAYO) di Yogyakarta. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam metodologi penelitian ini. Strategi pengambilan sampel purposif digunakan untuk mendapatkan data dari 75 mahasiswa. Alat penelitian adalah kuesioner, dan data dievaluasi menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier, uji-T, uji-F, dan koefisien determinasi (R^2) dalam SPSS 26. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) memiliki efek yang menguntungkan pada minat belajar siswa, dengan koefisien regresi sebesar 0,920. Karena uji-t menghasilkan nilai t hitung sebesar 57,031, yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,666, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa di era digital pada AMAYO Yogyakarta sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Nilai F hitung sebesar 3252,522, yang lebih tinggi dari F tabel sebesar 3,97, menunjukkan bahwa uji F juga menunjukkan hasil yang perlu dipertimbangkan secara serius. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 97,8% menunjukkan bahwa media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat memengaruhi motivasi belajar mahasiswa, sementara sisanya sebesar 2,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan temuan penelitian ini, mahasiswa AMAYO Yogyakarta dapat meningkatkan minat belajar mereka di era digital dengan memanfaatkan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI).

Kata kunci: Media Digital; Kecerdasan Buatan; Minat Belajar; Mahasiswa; Era Digital

1. LATAR BELAKANG

Sistem pendidikan global telah mengalami perubahan substansial sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital, terutama kecerdasan buatan (AI). Proses pembelajaran memanfaatkan media digital berbasis AI, termasuk chatbot pendidikan, asisten pembelajaran otomatis, dan platform pendidikan. Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam media pembelajaran merupakan salah satu dari banyak kemajuan yang dihasilkan oleh transformasi digital pendidikan. Selain menggunakan e-book dan video pembelajaran, siswa kini

berinteraksi dengan program berbasis AI seperti QuillBot, Gemini, ChatGPT, dan lainnya. Kejadian ini menimbulkan keraguan mengenai dampak substansial yang ditimbulkan media digital terhadap motivasi belajar siswa.

Media digital adalah sumber daya dan perangkat berbasis teknologi yang memungkinkan analisis, sintesis, dan pembelajaran informasi secara instan dan interaktif. Dalam bidang pendidikan, media digital memanfaatkan pemikiran strategis untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui konten yang menarik, fleksibilitas waktu dan lokasi, serta kemampuan adaptasi terhadap kebutuhan setiap siswa. Media digital mencakup semua bentuk media yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan cerita dan informasi. Media ini mencakup beragam format yang dapat diakses melalui komputer, tablet, atau internet, termasuk video, musik, animasi, teks, dan grafik (Asari et al., 2023). Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima dianggap sebagai media digital, dan akan berdampak pada motivasi, pembelajaran, dan kemampuan menulis siswa selama masa pendidikan mereka. Media ini digunakan dalam lingkungan digital melalui pembelajaran berbasis kerja berbasis teknologi informasi yang memiliki beragam fungsi (Jannah et al., 2023). Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai alat interaktif yang mendorong siswa untuk aktif dan kreatif selama proses pembelajaran. Media digital menyediakan kesempatan belajar yang lebih komprehensif melalui akses ke konten yang luas dan beragam. (Yuniarti et al., 2023). Materi dan infrastruktur pembelajaran digital terdiri dari banyak sistem komputer yang terus terhubung satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk menyimpan dan mengirimkan data dalam berbagai format, seperti teks, gambar, grafik, audio, dan video (Fitriani, 2021). Media daring, yang sering dikenal sebagai media digital, adalah informasi yang diakses secara daring melalui internet. Secara umum, media daring mencakup semua jenis konten yang hanya dapat diakses daring, termasuk teks, gambar, video, dan jenis media lainnya (Raharja & Natari, 2021).

Semua teknologi berbasis komputer dan internet yang digunakan untuk meningkatkan pendidikan, termasuk video pembelajaran, buku elektronik, simulasi, dan aplikasi pendidikan, disebut sebagai media digital. Melalui pembelajaran tatap muka, akses ke sumber belajar global, dan visualisasi konseptual, media kini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Heine, 2023). Di antara berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti pendidikan, kecerdasan buatan (AI) merupakan salah satu teknologi paling revolusioner. AI memungkinkan mesin untuk membantu manusia dalam memecahkan masalah, mengekspresikan ide, dan belajar dari kesalahan. Kecerdasan buatan AI mengacu pada penelitian dan analisis yang digunakan untuk

mengembangkan kecerdasan buatan (AI), yaitu sistem yang dapat menganalisis lingkungannya dan menghasilkan data yang meminimalkan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tertentu (Sawitri, 2025).

AI adalah disiplin ilmu komputer yang berfokus pada otomatisasi perilaku cerdas, termasuk kemampuan berpikir, memahami bahasa alami, dan mempelajari pola (Suleman et al., 2024). Kecerdasan buatan (AI) adalah sistem berbasis komputer yang mampu menjalankan fungsi kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pembelajaran bahasa manusia. Dalam konteks pendidikan, AI digunakan untuk mempersonalisasi instruksi, merekomendasikan materi, dan mempercepat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) terhadap minat belajar mahasiswa di era digital pada Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta (AMAYO) Yogyakarta.

2. KAJIAN TEORITIS

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan kecerdasan buatan (AI) didasarkan pada literatur dan hasil adaptasi penggunaannya di lingkungan akademis. Indikator utama kecerdasan buatan (AI), dalam penelitian ini adalah:

Personalisasi Pembelajaran (*Personalized Learning*), “*AI enables personalized learning by analyzing learners' patterns and adapting content delivery.*” Yang artinya, AI mampu menyesuaikan konten belajar berdasarkan kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan individu (W. & Fadel, 2019).

Interaktivitas dan Umpan Balik Otomatis, “*Immediate feedback from AI-driven platforms improves student engagement and learning outcomes.*” Artinya AI memberikan umpan balik secara *real-time* melalui fitur otomatisasi (Zawacki-Richter et al., 2019).

Pemanfaatan Chatbot atau Asisten Virtual, “*AI-based chatbots function as virtual tutors available 24/7.*” Artinya AI digunakan untuk menjawab pertanyaan belajar secara otomatis (Smutny & Schreiberova, 2020).

Adaptasi Materi Secara Cerdas (*Content Recommendation*), “*Recommender systems guide learners to the most relevant educational content.*” Artinya AI mampu merekomendasikan materi sesuai dengan capaian belajar (Drachsler & Kalz, 2016).

Efisiensi dan Otomatisasi Proses Pembelajaran, “*Automation through AI helps reduce teacher workload and enhances instructional delivery.*” Artinya AI mempercepat proses administratif dan evaluasi pembelajaran (Luckin et al., 2022).

Minat adalah keadaan atau kecenderungan untuk tetap tertarik, mengingat, dan memperhatikan suatu perasaan, bidang, kegiatan, atau aktivitas tanpa keinginan untuk memahami atau memperhatikan, disertai perasaan yang menyenangkan dan konsisten. Minat memiliki kemampuan untuk menanamkan rasa percaya diri dalam melaksanakan tugas sehingga tujuan dapat tercapai. Keinginan yang kuat untuk sesuatu merupakan cara utama untuk mencapai hasil yang diinginkan. Untuk lebih memperjelas tujuan pembelajaran dalam studi ini, beberapa definisi tujuan pembelajaran akan dibahas, yaitu:

Minat belajar adalah perasaan puas dan gembira terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa efek negatif apa pun. Minat belajar mendorong siswa untuk belajar secara aktif, penuh perhatian, dan antusias. (Setiawan et al., 2022).

Minat belajar adalah keinginan untuk memahami dan menghargai suatu kegiatan belajar tertentu, serta keinginan untuk mengerti dan memahami sesuatu. (Ridha et al., 2022).

Minat belajar merupakan suatu keadaan pikiran yang mendorong seseorang agar lebih memperhatikan suatu mata pelajaran dan merasa gembira ketika mempelajarinya. (Winkel, 2009).

Minat adalah pendekatan yang lebih santai dan menyenangkan terhadap suatu masalah atau aktivitas tertentu tanpa efek negatif. Sebagai dorongan bagi diri sendiri, minat sangat penting dalam pendidikan. (Herlambang, 2021).

Minat belajar sebagai dorongan psikologis yang tercermin dalam perilaku peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran. Tertarik pada materi pelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran, antusias mengerjakan tugas belajar, konsisten hadir dan terlibat dalam kelas (Mulyasa, 2003).

Minat mengacu pada sikap tegas yang mendorong seseorang untuk senang berkecimpung di bidang yang relevan dan tertarik di dalamnya. Dengan demikian, minat memiliki informasi yang diperlukan untuk memahami dan mempelajari tugas yang dimaksudkan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan bagi diri sendiri. (Dalimunthe, 2020).

Sebagaimana dinyatakan dalam penelitian, minat belajar adalah semangat untuk meningkatkan kualitas dan prestasi belajar, yang seharusnya dimiliki dan sebagai pendorong oleh mahasiswa sejak mereka mulai mencari ilmu di bangku perkuliahan hingga mereka mulai bekerja.

Indikator pembelajaran utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah minat terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya: a). Pemahaman terhadap materi pembelajaran, b). Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, c). Perhatian dan konsentrasi dalam pembelajaran, d). Keinginan untuk mencari dan memahami lebih lanjut.

Mahasiswa adalah pelajar pada perguruan tinggi (KBBI, 2025). Mahasiswa adalah pelajar yang aktif mengikuti salah satu lembaga pendidikan tinggi (Undang-Undang No. 12 Tahun 2012; Tentang Pendidikan Tinggi, 2012). Seorang mahasiswa adalah siswa di sekolah menengah yang diharapkan bersikap kritis, mandiri, dan memiliki rasa tanggung jawab sosial yang kuat terhadap masyarakat umum. (Nasution, 2010).

Era digital adalah masa ketika perubahan besar terjadi akibat disrupsi teknologi digital yang mendorong masyarakat untuk berubah dalam cara berpikir, berinteraksi, bekerja, dan berbisnis (Kasali, 2017). Meskipun istilah "era digital" tidak digunakan secara konsisten, undang-undang terkait menyatakan bahwa teknologi informasi adalah teknik pengumpulan, analisis, evaluasi, penyimpanan, tampilan, dan analisis data dalam format digital. Hal ini menjadi landasan hukum Indonesia di era digital. (Undang-Undang No. 11 Tahun 2008; Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2008).

Teori-teori berikut diajukan untuk memastikan temuan penelitian: Hipotesis Nol (H_0): Minat belajar mahasiswa AMAYO Yogyakarta di era digital tidak terpengaruh secara signifikan oleh penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Hipotesis Alternatif (H_a): Terkait minat belajar mahasiswa AMAYO Yogyakarta di era digital, pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) menawarkan keuntungan yang substansial.

3. METODE PENELITIAN

Analisis asosiatif dalam penelitian kuantitatif adalah metodologi yang digunakan. Hasil dari prosedur penelitian kuesioner yang telah mengkategorikan secara menyeluruh setiap respons yang diperoleh selama proses tersebut adalah analisis kuantitatif (I Gede Sugita Aryandana et al., 2025). Teknik penelitian kuantitatif berbasis positivisme digunakan untuk mengajar populasi atau sampel, mengumpulkan data dengan alat penelitian, mengevaluasi data dengan teknik statistik atau kuantitatif, dan memvalidasi ide-ide yang sudah ada sebelumnya (Saktisya Putra et al., 2024). Analisis data berikut digunakan dalam penelitian ini: Pertama, uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada kuesioner kelayakan. Selain itu, dilakukan uji koefisien determinasi (R^2), uji-t, uji-F, dan analisis regresi linier. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, tinjauan pustaka, dan observasi.

Analisis data berikut digunakan dalam penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada kuesioner kelayakan. Selain itu, dilakukan uji koefisien determinasi (R^2), uji-t, uji-F, dan analisis regresi linier. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, tinjauan pustaka, dan observasi.

Pengambilan sampel menggunakan *simple random sample* digunakan untuk pemilihan sampel. Metode ini digunakan karena populasi bersifat homogen, artinya setiap sampel dapat digunakan untuk mewakili populasi. Sampel merupakan komponen dari jumlah populasi dan karakteristik yang diukur. Karena sampel merupakan komponen dari populasi yang ada, pengembangannya harus didasarkan pada pedoman khusus yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang ada (Sugiyono, 2019).

Metode pemilihan sampel menggunakan pemilihan sampel non-probabilistik, yang didasarkan pada pemilihan sampel yang disengaja, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Pemilihan sampel yang disengaja didasarkan pada karakteristik populasi yang telah diidentifikasi sebelumnya berdasarkan kriteria relevan yang sedang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengirimkan kuesioner dalam bentuk *Google Forms*. Peneliti menggunakan rumus Slovin dengan 90% keyakinan dan 10% ambang batas kesalahan untuk menentukan ukuran sampel. Hal ini menghasilkan ukuran sampel minimal 75 sampel atau responden.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi. Pengumpulan data dalam penelitian observasional melibatkan pemeriksaan cermat terhadap prosedur kerja atau elemen-elemen yang terkait dengan isu yang diteliti (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, pengamatan langsung dilakukan untuk menilai minat belajar mahasiswa melalui media digital berbasis kecerdasan buatan.

Beberapa item yang tercantum dalam variabel penelitian digunakan dalam penyusunan pertanyaan kuesioner. Media Digital Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dan Minat Belajar Siswa merupakan variabel independen (X) dan dependen (Y) yang digunakan dalam penelitian ini, yang tidak dapat ditentukan secara langsung. Pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan kegiatan, yaitu: a). Mengkaji pengaruh media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) terhadap keinginan belajar mahasiswa di era digital, b). Melakukan observasi dengan tujuan memahami aspek-aspek krusial penelitian yang akan dibahas, c). Penentuan sampel penelitian; Sampel terdiri dari 75 mahasiswa AMAYO Yogyakarta, yang semuanya merupakan mahasiswa yang telah menggunakan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI), d). Uji Kelayakan Kuesioner.

Uji Validitas.

Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan kuesioner. Salah satu alat statistik yang menunjukkan ambang sensitivitas instrumen adalah uji validitas. Korelasi produk adalah variabel yang akan digunakan dalam rumus validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Uji Reliabilitas.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai teknik untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas penelitian. Setiap pernyataan yang valid menjalani uji reliabilitas. Reliabilitas dapat menunjukkan seberapa mirip hasil pengukuran dan bagaimana pengukuran memengaruhinya. Reliabilitas sering dipahami sebagai konsistensi hasil suatu tugas dalam berbagai konteks waktu. Koefisien alfa Cronbach adalah rumus yang digunakan, dan rumusnya seperti ini:

$$r^{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Penyebaran kuesioner: Untuk memastikan keandalan temuan, kuesioner disebarkan kepada responden setelah dikembangkan.

Pengumpulan dan analisis data: Untuk menjamin hasil yang akurat, survei yang telah selesai dikumpulkan dan diperiksa.

Analisis data dilakukan selanjutnya, yang meliputi analisis data berdasarkan temuan pengumpulan data serta analisis data menggunakan SPSS. Validitas dan relevansi dijamin oleh cara analisis yang dilakukan.

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memahami temuan penelitian sebelumnya.

Rekomendasi dan kesimpulan: Berdasarkan temuan pengumpulan dan analisis data, kesimpulan yang dihasilkan menawarkan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai model untuk penelitian lebih lanjut.

Metode kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Untuk melakukan analisis kuantitatif, peneliti harus memahami statistik yang akan digunakan.

Pengujian validitas dan reliabilitas.

Uji Validitas.

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen. Sebaliknya, instrumen yang tidak sepenuhnya valid menunjukkan bahwa instrumen

tersebut kurang valid. (Arikunto, 2020). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data, dan rumus *product moment* digunakan untuk validasi. Instrumen atau item akan memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total jika r hitung lebih besar daripada r tabel; sebaliknya, jika r hitung lebih kecil daripada r tabel, tidak akan ada hubungan yang signifikan.

Uji Reliabilitas.

Penilaian reliabilitas data yang terkandung dalam instrumen penelitian dilakukan setelah validasi instrumen. Ukuran konsistensi suatu instrumen dalam menjawab berbagai isu baru disebut reliabilitas. Koefisien *Cronbach Alpha* digunakan dalam analisis reliabilitas penelitian ini untuk menilai konsistensi instrumen penelitian menggunakan data bertipe Likert. Korelasi antara skala tertentu dan semua variabel yang dapat diakses dapat dipastikan menggunakan metode ini. Ketergantungan dan konsistensi internal dievaluasi menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Koefisien *Cronbach Alpha* dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas. Jika nilai *Cronbach Alpha* suatu instrumen lebih besar dari 0,6 persen, instrumen tersebut dianggap reliabel; jika kurang dari 0,6 persen, instrumen tersebut dianggap tidak reliabel (Arikunto, 2020).

Uji Regresi Linier.

Uji ini dapat digunakan untuk menentukan variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen maupun menentukan dampak variabel independen terhadap variabel dependen. Studi tentang hubungan antara satu variabel, yang disebut variabel penjelas, dan satu atau dua variabel lainnya, yang disebut variabel terikat, dikenal sebagai analisis regresi linier. Variabel dependen adalah nama lain untuk variabel pertama, dan variabel independen adalah nama lain untuk variabel kedua. Tujuan dari metode regresi linier adalah menemukan perbedaan yang signifikan antara variabel independen dan dependen. Lebih lanjut, nilai variabel X dan Y dapat diprediksi menggunakan strategi ini, atau mungkin sebaliknya.

Uji Koefisien Determinasi (R^2).

Variabel dependen dijelaskan dan pentingnya kinerja variabel independen dinilai menggunakan uji koefisien determinasi (R^2). Dalam SPSS, teks R^2 dan tabel model keduanya mencantumkan koefisien determinasi. Semua variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen, dan tidak ada faktor lain yang memengaruhi variabel independen, berdasarkan nilai R^2 sekitar 1. Jika R^2 berada di antara 0 dan 1, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen dapat menyebabkan kenaikan variabel dependen. Namun, hal ini akan dibandingkan dengan interpretasi r dalam tabel nilai r untuk menentukan koefisien determinasi (R^2) yang tinggi dan rendah.

Uji ANOVA (Uji F)

Uji F, terkadang disebut uji ANOVA, adalah teknik untuk mengetahui apakah rata-rata dua sampel atau lebih dalam suatu populasi berbeda satu sama lain. Salah satu cara menganalisis temuan adalah sebagai berikut:

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, H_0 ditolak.

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.

Uji Signifikansi (Uji t).

Jika nilai t hitung lebih tinggi daripada nilai t tabel, artinya setiap variabel independen memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap variabel dependen, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Tabel signifikansi menampilkan hasil uji-t, yang ditetapkan pada 5%, atau $(\alpha) = 0,05$. H_0 dan H_a dapat diterima jika nilai t hitung lebih kecil daripada nilai t tabel. Hal ini menunjukkan tidak adanya hubungan yang nyata antara variabel independen dan dependen. Pendekatan ini juga dapat mengungkapkan bagaimana setiap variabel independen berkontribusi terhadap variabel dependen dengan melihat nilai r^2 . Variabel independen yang dipengaruhi dominasi adalah variabel yang memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap r^2 . Berikut ini adalah salah satu hipotesis yang digunakan untuk menurunkan nilai t:

$$t = \frac{x - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

75 orang mahasiswa AMAYO Yogyakarta yang memiliki *smartphone* dan telah menggunakan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) menjadi responden dan sumber data penelitian ini.. Penelitian ini dilakukan dengan metode berikut: Pertama, pengujian kelayakan kuesioner dilakukan dengan uji reliabilitas dan validitas; kedua, analisis regresi menggunakan regresi linier. Tujuannya adalah untuk menentukan kuesioner dari variabel media digital berbasis kecerdasan buatan (Variabel X) dan variabel minat belajar mahasiswa (Variabel Y).

Pengujian Validitas dan Reliabilitas.**Uji Validitas.**

Analisis tabel r dari ukuran sampel (N) = 75 responden mengungkapkan bahwa tabel r berada dalam kisaran 0,227 pada tingkat signifikansi 5%. Semua indikator variabel penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan (Variabel X), yang meliputi X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14, dan X15, menunjukkan bahwa $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$,

menurut hasil validasi. Minat belajar siswa (Variabel Y) juga dipengaruhi oleh faktor Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9, Y10, Y11, Y12, Y13, Y14, dan Y15. Temuan validasi menunjukkan bahwa setiap kueri dalam variabel X dan Y valid karena masing-masing variabel ini memiliki $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

Uji Reliabilitas.

Cronbach's Alpha, atau alpha terhitung $> 0,60$, hadir di semua variabel, menurut temuan uji reliabilitas untuk variabel X dan Y. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa setiap pertanyaan yang berkaitan dengan variabel X dan Y dapat dipercaya atau reliabel.

Uji Regresi Linier

Pendekatan uji regresi linier ini bertujuan untuk mengidentifikasi beberapa kendala penting bagi media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) terkait minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti menghitung hasil uji regresi linier menggunakan. Persamaan berikut diturunkan dari hasil keluaran uji regresi linier:

$$Y = 0,278 + 0,920X$$

Koefisien regresi linier dasar yang disebutkan di atas adalah sebagai koefisien regresi untuk konstanta sekitar 0,278. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa (X) konstan pada sekitar 0,920 jika media digital berbasis AI (Y) nol atau tetap. Dengan nilai 0,920, variabel media digital berbasis AI menunjukkan bahwa minat mahasiswa dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh media digital berbasis AI. Minat belajar mahasiswa akan meningkat hampir 27%, atau 0,278 persen, jika variabel media digital berbasis AI meningkat sebesar 1.

Uji Koefisien Determinasi.

Hubungan antara media digital berbasis kecerdasan buatan dan minat belajar mahasiswa di era digital adalah sekitar 0,989, berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi. Koefisien yang ditampilkan dari keluaran SPSS 26 menjadi dasar perhitungan tersebut. Dengan kata lain, terdapat hubungan antara kedua variabel yang telah diidentifikasi. Nilai R Square (koefisien determinasi) adalah sekitar 0,978, atau 97,8% ($R \text{ Square} \times 100\%$), berdasarkan hasil uji koefisien determinasi. Media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) di AMAYO Yogyakarta memiliki pengaruh sebesar 97,8% terhadap minat belajar mahasiswa di era digital, tetapi faktor-faktor lain yang tidak muncul dalam metode regresi ini rata-rata 2,2% ($100\% - 97,8\%$).

Uji F (Pengujian Secara Simultan)

Dengan tingkat signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dapat dikatakan bahwa penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa di era digital pada AMAYO Yogyakarta. Nilai F hitung sebesar 3252,522, dan simpangan baku sebesar 3,97 ($F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$).

5. Uji t.

Tujuan pengujian hipotesis parsial adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel dependen dan independen. Temuan penelitian ini. Nilai t hitung untuk media digital berbasis AI adalah 57,031 pada tabel dengan tingkat signifikansi 0,05; nilai t tabel adalah 1,666 pada derivasi bebas (df) = $N - 2 = 75 - 2 = 73$. Temuan menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($57,031 > 1,666$). Kriteria menunjukkan hal-hal berikut:

H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai t-hitung lebih besar dari nilai t tabel. Uji t menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara kesiapan belajar mahasiswa AMAYO Yogyakarta di era digital dengan penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI), dengan nilai t yang sedikit lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Secara statistik, jika nilai t-hitung lebih kecil dari nilai t tabel, maka H_0 terbukti dan H_a ditolak, yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar mahasiswa AMAYO Yogyakarta di era digital dengan penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI).

Dengan menggunakan standar yang telah disebutkan, H_0 dan H_a ditolak. Minat belajar mahasiswa di era digital dan pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) di AMAYO Yogyakarta sangat berbeda.

Berdasarkan analisis data di atas, minat belajar mahasiswa AMAYO Yogyakarta di era digital sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan koefisien determinasi sebesar 97,8%, studi ini menunjukkan bahwa media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) secara signifikan memengaruhi minat belajar mahasiswa di era digital, sementara variabel lain di luar cakupan studi ini memiliki pengaruh sebesar 2,2%. Nilai t hitung (57,031), yang jauh lebih besar daripada nilai t tabel (1,666), dan tingkat signifikansi $0,00001 < 0,05$, semakin menunjukkan signifikansi statistik dari pengaruh ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan media digital berbasis AI.

Berdasarkan temuan penelitian ini, mahasiswa disarankan untuk menggunakan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) guna meningkatkan efisiensi pembelajaran mereka di era digital. Dengan demikian, tujuan yang telah ditetapkan oleh seluruh mahasiswa dapat tercapai. Media digital berbasis kecerdasan buatan (AI) bukanlah solusi sempurna; melainkan alat yang memungkinkan kita untuk berkreasi dan berinovasi dalam proses belajar mengajar sambil menggunakan media digital berbasis kecerdasan buatan (AI). Langkah selanjutnya dalam agenda penelitian ini adalah mengkaji faktor-faktor lain dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media pembelajaran era digital*. Istana Agency.
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap pemahaman akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2).
- Drachsler, H., & Kalz, M. (2016). The MOOC and learning analytics innovation cycle (MOLAC): A reflective summary of ongoing research and its challenges. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(3), 281–290. <https://doi.org/10.1111/jcal.12135>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4). <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Heine, K. (2023). Human rights, legal personality, and artificial intelligence. In *Artificial intelligence and human rights* (pp. 458–470). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/law/9780192882486.003.0030>
- Herlambang, S. (2021). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar mahasiswa melalui media online di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Optimal*, 18(1), 12–26. <https://jurnal.stieieu.ac.id/index.php/opt/article/view/191>
- I Gede Sugita Aryandana, Susanti, L. A., Suardana, P. E., & Nugraha, P. V. (2025). Pengujian kualitas website Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kota Denpasar Bali menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(1), 14–25. <https://doi.org/10.36002/jutik.v11i1.3747>
- Jannah, M., Arifrabani, L. M., & Aziz, A. (2023). Pengembangan media dan teknologi dalam pembelajaran. *Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 1(4). <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4>

- Kasali, R. (2017). *Self disruption*. Gramedia Pustaka Utama.
- KBBI. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud RI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Luckin, R., George, K., & Cukurova, M. (2022). *AI for school teachers* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003193173>
- Mulyasa, A. (2003). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Remaja Rosda Karya.
- Nasution, S. (2010). *Kurikulum dan pengajaran*. Bumi Aksara.
- Raharja, S. J., & Natari, S. U. (2021). Pengembangan usaha UMKM di masa pandemi melalui optimalisasi penggunaan dan pengelolaan media digital. *Jurnal Kumawula*, 4(1). <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.32361>
- Ridha, R., Zaini, A., & Solina, W. (2022). Minat belajar mahasiswa dalam kuliah daring. *Journal Research and Education Studies*, 2(1).
- Saktisyahputra, G., Hosea, E., Munizu, M., & Subiyantoro, A. (2024). *Metode penelitian manajemen bisnis*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sawitri, D. (2025). Artificial intelligence for a digital technology smart society in the era of Society 5.0 Dara. *Journal of Artificial Intelligence and Software Engineering*, 5(1).
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Smutny, P., & Schreiberova, P. (2020). Chatbots for learning: A review of educational chatbots for the Facebook Messenger. *Computers and Education*, 151(103862). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103862>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suleman, A., Paramansyah, A., Fata, T. H., & Judijanto, L. (2024). Peran artificial intelligence sebagai alat bantu dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa pendidikan agama Islam di era disruptif. *Journal of Social Science Research*, 4(1). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2008).
- Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. (2012).
- W., H. B. M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education*. Center for Curriculum Redesign.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*. Gramedia.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2).

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education: Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>