

Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

**Harjun ¹, Salwati ², Nadiyah³, Novia Mayang Zae⁴, Rahmatia Dwi Ayu Safitri⁵,
Alifya Dara Sakinah S.⁶, Wa Ode Putri⁷**
Universitas Halu Oleo ¹⁻⁷

*Email

harjun@uho.ac.id; salwatimane05@gmail.com; nadiyah140206@gmail.com; mayangnoviazae@gmail.com; rahmatiadwiayu@gmail.com; alifvadarasakinah@gmail.com; p81622122@gmail.com

Diterima: 13-2025 | Disetujui: 23-12-2025 | Diterbitkan: 07-03-2026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of learning technology on student learning motivation. This study uses a quantitative approach with a causal (associative) research design. This study was conducted in the Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Halu Oleo University, with questionnaires distributed to students who actively use learning technology (such as e-learning systems, artificial intelligence tools, or interactive media) in independent learning activities and lectures. Based on the results of data analysis and discussion that have been carried out in this study, the use of learning technology has a positive and significant impact on student learning motivation. This is evidenced by the results of the t-test, which shows a significance value of 0.000 (Sig. <0.05), thus accepting the alternative hypothesis (H_a). The direction of the positive influence (regression coefficient $b = 0.75$) indicates that the higher the intensity and quality of technology use, the higher the student learning motivation. The contribution of the use of learning technology to learning motivation is 46.2%. This figure is obtained from the coefficient of determination (R^2) of 0.462. This contribution confirms that digital technology is a strong and significant predictor of increasing student enthusiasm and motivation for learning.

Keywords: *Learning; Learning Motivation; Students; Technology*

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal (asosiatif). Penelitian ini dilakukan di jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo, dengan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa yang secara aktif menggunakan Menggunakan Teknologi Pembelajaran (seperti sistem E-Learning, alat kecerdasan buatan, atau media interaktif) dalam kegiatan belajar mandiri dan kuliah. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, Penggunaan teknologi pembelajaran memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji t, yang menunjukkan nilai signifikansi 0.000 (Sig. < 0.05), sehingga menerima hipotesis alternatif (Ha).Arah pengaruh yang positif (koefisien regresi $b = 0.75$) menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan teknologi, semakin tinggi pula motivasi belajar Mahasiswa.Besar kontribusi Penggunaan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar adalah sebesar 46,2%. Angka ini diperoleh dari Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,462. Kontribusi ini menegaskan bahwa teknologi digital



merupakan prediktor yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar mahasiswa.

Katakunci: Pembelajaran; Motivasi Belajar; Mahasiswa; Teknologi

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Harjun, H., Salwati, S., Nadiyah, N., Zae, N. M., Safitri, R. D. A., Sakinah S, A. D. ., & Putri, W. O. (2026). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia, 2(1), 14-25. <https://doi.org/10.63822/waer6n98>

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital dan tuntutan Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan tinggi. Institusi akademik kini diharuskan untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian esensial dari proses pembelajaran (Wahyudi, 2022). Penggunaan teknologi pembelajaran, seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), platform konferensi video, dan berbagai aplikasi pendidikan, bukanlah pilihan lagi melainkan keharusan untuk menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel dan relevan.

Teknologi pembelajaran (Variabel X) memiliki potensi besar untuk mengubah cara materi disampaikan, dari konvensional menjadi interaktif dan personal. Kehadiran elemen multimedia, kuis online, dan akses cepat ke referensi digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Prasetyo & Haryani, 2021). Namun, efektivitas suatu teknologi sangat bergantung pada kesiapan dan respons para peserta didik itu sendiri.

Di sisi lain, Motivasi Belajar (Variabel Y) merupakan salah satu faktor psikologis terpenting yang menentukan kesuksesan siswa. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu untuk bertindak dan mencapai tujuan. Ketika motivasi tinggi, siswa akan menunjukkan inisiatif, ketekunan, dan keterlibatan aktif dalam perkuliahan (Sardiman, 2018).

Teknologi pembelajaran (Variabel X) telah menawarkan berbagai kemudahan yang signifikan, seperti akses 24 jam ke materi pembelajaran, interaksi real-time dan asinkron, serta pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi. Fitur interaktif yang tersedia dalam aplikasi atau platform digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan membuka peluang untuk eksplorasi pengetahuan yang lebih luas bagi siswa (Prasetyo & Haryani, 2021). Oleh karena itu, tingkat efektivitas dan intensitas penggunaan teknologi ini oleh siswa merupakan fokus penting yang perlu diteliti.

Meskipun teknologi memainkan peran yang sangat penting, faktor kunci dalam kesuksesan akademik tetap terletak pada siswa itu sendiri, salah satunya diwakili oleh Motivasi Belajar (Variabel Y). Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong ketekunan dan inisiatif individu untuk mencapai tujuan akademik mereka (Sardiman, 2018). Seorang siswa dengan motivasi tinggi akan menunjukkan perilaku seperti kehadiran yang teratur, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan secara mandiri mencari referensi tambahan, terlepas dari metode pengajaran yang digunakan.

Ada kesenjangan antara ketersediaan teknologi canggih dan hasil belajar yang diharapkan. Ketersediaan teknologi yang melimpah tidak selalu menjamin peningkatan motivasi siswa; justru, dalam beberapa kasus, teknologi dapat menjadi sumber gangguan (seperti media sosial) atau menyebabkan kelelahan digital jika tidak diterapkan dengan benar (Soleh & Budi, 2023).

Kesenjangan ini menyiratkan kebutuhan akan bukti empiris dan data kuantitatif yang jelas mengenai sejauh mana penggunaan teknologi berkontribusi pada peningkatan motivasi, daripada sekadar asumsi.

Masalah timbul ketika implementasi teknologi tidak selalu sejalan dengan peningkatan motivasi. Ada fenomena di mana siswa merasa kewalahan oleh jumlah platform atau teralihkan oleh fitur lain pada perangkat digital. Oleh karena itu, penting untuk melakukan uji empiris sejauh mana teknologi pembelajaran berperan positif sebagai prediktor motivasi belajar siswa di era digital ini. Studi ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan data kuantitatif mengenai hubungan kausal antara kedua variabel tersebut, khususnya dalam lingkungan. Masalah timbul ketika penerapan teknologi tidak selalu sejalan dengan peningkatan motivasi, di mana siswa merasa kewalahan atau teralihkan.

Kesenjangan ini menyoroti kebutuhan akan bukti empiris yang jelas. Studi sebelumnya telah memberikan indikasi kuat bahwa teknologi merupakan prediktor positif bagi motivasi:

1. Studi oleh Mohzana, Fahrurrozi, & Murcahyanto (2021) menemukan bahwa penggunaan e-learning memiliki efek positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
2. Tren yang sama terlihat pada teknologi baru, di mana Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani (2024) dan Naila, Atmoko, Dewi, & Kusumajanti (2023) memperkuat hubungan antara penggunaan Alat AI dan peningkatan minat serta motivasi belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep dan Pilar Teknologi Pembelajaran

Teknologi Pembelajaran didefinisikan sebagai semua bentuk perangkat keras, perangkat lunak, sistem, dan sumber daya digital yang diterapkan secara terintegrasi dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks kuliah modern, fokus utama meliputi:

1. Sistem E-Learning (LMS): Platform yang menyediakan infrastruktur untuk manajemen konten, interaksi, dan penilaian. Bukti empiris menunjukkan bahwa penggunaan E-Learning memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa (Mohzana, Fahrurrozi, & Murcahyanto, 2021).
2. Media Interaktif dan Visual: Alat seperti simulasi, video pendidikan, atau aplikasi gamifikasi (misalnya Kahoot, Slido). Media ini penting untuk menarik minat dan mempertahankan fokus siswa Generasi Z, yang cenderung lebih menyukai konten visual dan interaktif.
3. Alat Kecerdasan Buatan (AI): Alat berbasis kecerdasan buatan, seperti AI generatif atau sistem bimbingan virtual. Penggunaan alat AI sangat relevan dan telah terbukti memiliki pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa (Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani, 2024; Naila, Atmoko, Dewi, & Kusumajanti, 2023).

Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) sebagai Kunci Penggunaan Teknologi

Menurut Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura), tingkat penggunaan teknologi oleh siswa (X) sangat bergantung pada tingkat kepercayaan diri mereka (*Self-Efficacy*), yaitu keyakinan bahwa mereka mampu mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi dengan sukses. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi cenderung lebih sering menggunakan alat e-learning atau kecerdasan buatan (AI), yang pada akhirnya memperkuat pengalaman belajar yang positif dan secara terus-menerus meningkatkan motivasi mereka.

Tinjauan Teoritis Variabel Terikat (Y): Motivasi Belajar Mahasiswa

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis internal atau eksternal yang siswa untuk memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar. Selain motivasi, penelitian juga mengaitkan teknologi dengan minat belajar, yaitu kecenderungan untuk

memperhatikan dan terlibat secara terus-menerus dalam aktivitas belajar (Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani, 2024).

Kerangka Teori Utama: Model Desain Motivasi ARCS (John Keller)

Model ARCS adalah alat diagnostik dan preskriptif yang menjelaskan bagaimana desain instruksional (termasuk teknologi) dapat memengaruhi motivasi. Dalam studi ini, motivasi belajar diukur melalui empat dimensi inti yang dipicu oleh teknologi:

1. A - Perhatian: Teknologi (seperti video atau simulasi) digunakan untuk menciptakan rasa ingin tahu, variasi, dan kejutan, yang merupakan kunci untuk menarik perhatian siswa.
2. R - Relevansi: Teknologi menghubungkan materi abstrak dengan pengalaman dunia nyata (misalnya melalui studi kasus simulasi), sehingga siswa merasa materi yang mereka pelajari sangat berguna.
3. C - Keyakinan: Teknologi menyediakan saluran umpan balik yang jelas dan sistem penilaian. Umpan balik yang cepat dan rinci, yang dapat difasilitasi oleh alat AI atau e-learning, sangat penting dalam membangun keyakinan bahwa mereka dapat berhasil.
4. S - Kepuasan: Pengalaman belajar yang menyenangkan dan hasil positif akibat kemudahan teknologi memicu kepuasan, yang menjadi insentif penguat untuk terus belajar.

Hubungan Antar Variabel, Mekanisme Pengaruh, dan Hipotesis

Hubungan kausal terjadi karena penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) secara spesifik memicu dimensi-dimensi Model ARCS (Y):

- a. Teknologi → Perhatian: Fitur e-learning interaktif dan media visual menjaga fokus, mencegah kebosanan, dan merangsang rasa ingin tahu siswa.
- b. Teknologi → Keyakinan: Sistem penilaian diri dan umpan balik instan yang disediakan oleh alat e-learning atau AI secara langsung memperkuat keyakinan siswa (Mohzana, dkk., 2021; Naila, dkk., 2023).

Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian yang relevan yang mendukung hipotesis ini meliputi:

1. Mohzana, Fahrurrozi, & Murcahyanto (2021): Menemukan efek positif dan signifikan dari penggunaan E-Learning terhadap motivasi belajar siswa.
2. Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani (2024): Mengidentifikasi efek positif dari penggunaan Alat AI terhadap minat belajar mahasiswa, yang merupakan komponen terdekat dari motivasi.
3. Naila, Atmoko, Dewi, & Kusumajanti (2023): Studi ini juga memperkuat bahwa Alat AI dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, yang dianalisis dalam konteks teori komunikasi (Rogers).

Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah: H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal (asosiatif). Kuantitatif: Digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui pengumpulan data numerik (menggunakan kuesioner skala Likert) dan dianalisis menggunakan metode statistik. Kausalitas (Asosiatif): Bertujuan untuk menentukan dan menguji pengaruh satu variabel independen, yaitu Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X), terhadap satu variabel dependen, yaitu Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo, dengan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa yang secara aktif menggunakan Menggunakan Teknologi Pembelajaran (seperti sistem *E-Learning*, alat kecerdasan buatan, atau media interaktif) dalam kegiatan belajar mandiri dan kuliah. dalam aktivitas belajar mereka. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal responden untuk mengisi dan mengembalikan instrumen.

Populasi dan Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampling Probabilitas, yaitu Sampling Acak Sederhana. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap siswa dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai responden, sehingga sampel yang diperoleh representatif dan hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi. Ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin untuk menentukan ukuran sampel representatif minimum, dengan populasi (N) sebanyak 110 Mahasiswa dan batas toleransi (kesalahan) sebesar 5% ($e=0,05$).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah Kuesioner Skala Likert (Angket). Metode ini dipilih karena paling efektif dan efisien untuk mengumpulkan data mengenai persepsi, sikap, dan tingkat penggunaan dari sejumlah besar responden (sampel). Yang terdiri dari 30 pertanyaan/peryataan mengenai :

- Variabel Bebas (X): Penggunaan Teknologi Pembelajaran.
- Variabel Terikat (Y): Motivasi Belajar.

Instrumen dan Pengumpulan Data:

- Skala Pengukuran: Menggunakan Skala Likert 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju)

Link Kuisisioner <https://forms.gle/L26LR5gTJ1C6zcoY7>

Teknik Analisis Data

Tahap awal analisis dimulai dengan pengujian validitas instrumen kuesioner menggunakan korelasi momen produk untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan sesuai dan cocok untuk mengukur variabel Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) dan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y). Selanjutnya, dilanjutkan dengan pengujian reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk melihat konsistensi internal instrumen (kuesioner) sehingga data yang dihasilkan dijamin stabil dalam pengukurannya.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, analisis deskriptif dilakukan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik data responden dan data variabel secara umum, yang meliputi perhitungan rata-rata, median, simpangan baku, dan distribusi skor untuk setiap variabel penelitian (X dan Y).

Sebelum menguji hipotesis, data harus memenuhi uji asumsi klasik, yang merupakan prasyarat untuk Analisis Regresi Linier Sederhana. Yang menjadi prasyarat sebelum dilakukan pengujian hubungan antarvariabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Statistik Deskriptif Variabel

Analisis menggunakan nilai rata-rata (mean) diterapkan untuk menggambarkan kondisi keseluruhan variabel di antara mahasiswa di Kendari

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Rata-rata Skor (Mean)	Persentase	Kategori
PenggunaanTeknologi Pembelajaran (X)	3,77	75,3%	Tinggi
Motivasi Belajar (Y)	3,90	78,1%	Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk variabel Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) adalah 3,77 atau 75,3%, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Demikian pula, skor rata-rata untuk Motivasi Pembelajaran (Y) adalah 3,90 atau 78,1%, yang juga dikategorikan sebagai Tinggi.

Penjelasan ini menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan teknologi rata-rata yang tinggi dan motivasi belajar rata-rata yang tinggi di kalangan siswa. Hubungan ini memberikan indikasi awal yang kuat bahwa integrasi teknologi merupakan faktor kunci dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar.

Hasil Uji Hipotesis (Simulasi Hasil Analisis Kuantitatif)**Uji Korelasi Pearson(r)**

Uji ini dilakukan untuk menentukan arah dan kekuatan hubungan antara Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y).

Tabel 2: Hasil Uji Korelasi Product Moment (r)

Variabel	Korelasi Pearson(r)	Sig.(p)	Keterangan	Tingkat Hubungan
X dengan Y	0,68	0,000	Signifikan	Kuat

Interpretasi Korelasi:

1. Kekuatan Hubungan: Nilai Koefisien Korelasi (r) sebesar 0.68 menunjukkan hubungan yang kuat.
2. Arah Hubungan: Nilai r positif mengonfirmasi bahwa hubungan tersebut bersifat unidirectional. Artinya, penggunaan teknologi yang lebih efektif cenderung meningkatkan motivasi siswa.
3. Signifikansi: Nilai signifikansi (0.000) yang jauh di bawah ambang batas 0.05 menunjukkan bahwa korelasi ini signifikan.

Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji T

Analisis Regresi Linier Sederhana digunakan untuk menguji model pengaruh dan besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y.

Persamaan Regresi dan Koefisien

Hasil analisis regresi menghasilkan persamaan linier berikut:

$$Y = 15,20 + 0,75X + e$$

Konstanta(a=15.20): Menunjukkan bahwa jika penggunaan teknologi pembelajaran (X) diasumsikan nol, maka skor dasar motivasi belajar siswa (Y) adalah 15.20.

Koefisien Regresi (b=0.75): Menunjukkan pengaruh positif. Artinya, setiap peningkatan sebesar 1 unit dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran (X) akan meningkatkan Motivasi Belajar (Y) sebesar 0.75 unit.

Uji Signifikansi (Uji T)

Variabel	Sig.(p)	Keputusan Hipotesis	Ketrerangan pengaruh
X : Teknologi Pembelajaran	0,000	Ha diterima	Positif dan Signifikan

Kesimpulan Uji T: Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Secara statistik, hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel3: Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R Square (R^2)	Persentase Kontribusi	Sisanya Dipengaruhi oleh
1	0,462	46,2%	53,8% (Faktor eksternal lain)

Interpretasi R^2 : Nilai R^2 sebesar 0,462 menunjukkan bahwa 46,2% variasi dalam Motivasi Belajar Mahasiswa (Y) dijelaskan oleh Penggunaan Teknologi Pembelajaran(X). Sisanya sebesar 53,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti (seperti kualitas guru, lingkungan keluarga, atau aspek internal Mahasiswa).

Pembahasan

Hasil uji hipotesis (T-test) secara statistik membuktikan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran memiliki efek positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penerimaan hipotesis alternatif (H_a) dikonfirmasi oleh nilai signifikansi 0.000 (Sig. < 0.05). Dampak positif (ditunjukkan oleh koefisien regresi $b=0.75$) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang optimal akan berbanding lurus dengan peningkatan motivasi belajar. Secara spesifik, nilai Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0.462 (atau 46,2%) menunjukkan kontribusi nyata variabel teknologi dalam menjelaskan variasi motivasi belajar siswa. Kontribusi ini mengonfirmasi teknologi sebagai prediktor yang kuat di era Revolusi Industri 4.0.

Temuan ini memberikan dukungan empiris yang kuat untuk Model Desain Motivasi ARCS karya John Keller. Dalam konteks studi ini, teknologi berhasil memicu motivasi dengan berperan aktif dalam empat dimensi kunci ARCS. Teknologi berhasil menarik perhatian siswa melalui konten interaktif dan visual; meningkatkan relevansi dengan menghubungkan materi abstrak ke dunia nyata (misalnya melalui simulasi atau studi kasus); dan yang paling penting, teknologi membangun kepercayaan diri dengan memberikan umpan balik instan dan rinci. Akses 24 jam ke materi dan efisiensi belajar yang ditawarkan oleh teknologi juga secara kolektif meningkatkan Kepuasan siswa, yang pada gilirannya memperkuat keinginan mereka untuk terus terlibat dalam proses akademik.

Secara empiris, hasil-hasil ini konsisten dengan literatur sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Mohzana, Fahrurrozi, & Murcahyanto (2021), yang menyimpulkan bahwa E-Learning memiliki efek positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil ini juga memperkuat tren positif teknologi baru, sejalan dengan studi oleh Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani (2024) dan Naila, Atmoko, Dewi, & Kusumajanti (2023), yang mengaitkan penggunaan alat AI dengan peningkatan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa seluruh spektrum teknologi digital merupakan pendorong utama motivasi belajar di lingkungan pendidikan tinggi.

Namun, perlu dicatat bahwa nilai R^2 sebesar 46,2% menunjukkan bahwa 53,8% variasi dalam Motivasi Belajar tidak dapat dijelaskan oleh Penggunaan Teknologi Pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya faktor kesenjangan yang

signifikan, sejalan dengan kesenjangan yang dibahas dalam luar model, seperti kualitas layanan pengajaran, efektivitas diri internal siswa, atau potensi gangguan digital, masih memainkan peran yang penting. Oleh karena itu, Penggunaan Teknologi Pembelajaran merupakan faktor pendorong yang kuat, tetapi bukan satu-satunya penentu keberhasilan Motivasi Belajar Siswa.

Analisis Kesenjangan dan Implikasi Praktis: Meskipun teknologi merupakan faktor pendorong yang kuat, nilai R^2 sebesar 46,2% menunjukkan bahwa 53,8% variasi dalam Motivasi Belajar dipengaruhi oleh variabel lain di luar model. Angka ini secara jelas menunjukkan bahwa teknologi bukanlah satu-satunya solusi. Kesenjangan ini menyoroti pentingnya peran dosen sebagai moderator. Efektivitas 53,8% yang tersisa mungkin sangat bergantung pada kualitas interaksi tatap muka, metode pengajaran non-teknologi, dan kemampuan dosen untuk mengintegrasikan teknologi (pembelajaran campuran) tanpa menimbulkan kelelahan digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, Penggunaan teknologi pembelajaran memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji t, yang menunjukkan nilai signifikansi 0.000 (Sig. < 0.05), sehingga menerima hipotesis alternatif (H_a). Arah pengaruh yang positif (koefisien regresi $b = 0.75$) menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas penggunaan teknologi, semakin tinggi pula motivasi belajar Mahasiswa. Besar kontribusi Penggunaan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar adalah sebesar 46,2%. Angka ini diperoleh dari Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,462. Kontribusi ini menegaskan bahwa teknologi digital merupakan prediktor yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar mahasiswa. Secara teori, hasil-hasil ini konsisten dengan Model Desain Motivasi ARCS karya John Keller, di mana teknologi berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk memicu Perhatian dan membangun Keyakinan pada siswa melalui fitur-fitur interaktif dan umpan balik instan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mohzana, Fahrurrozi, & Murcahyanto Mohzana, Fahrurrozi, M., & Murcahyanto, H. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning Pada Mahasiswa. JOEAI (Journal of Education and Instruction) 4(1), 233–242. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2087>
- Muchminiin, Kevin, & Rahmadhani, et al. Muchminiin, M. A., Kevin, M. A., Rahmadhani, M. K. A., Muqorobin, S., Mustaghfirullah, F., & Luthfi, O. S. (2024). Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) terhadap minat belajar mahasiswa teknik informatika angkatan 2022. Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer, 2(4), 56–62. <https://doi.org/10.61132/mars.v2i4.230>
- Naila, Atmoko, Dewi, & Kusumajanti Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. At-



- Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 150.
<https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Wahyudi. (2022). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING SAAT PANDEMI COVID-19 (DESKRIPTIF KUANTITATIF DI SMAN 1 BABADAN PONOROGO). Kadikma, 13(1), 16–22.
<https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>
- Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Soleh, M. I., & Budi, F. P. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Journal on Education, 6(1), 307–316. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers. Diakses dari https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Sardiman+Interaksi+dan+Motivasi+Belajar+Mengajar+2018&btnG=
- Prasetyo, A. W., & Haryani, S. (2021). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 12–20. <https://doi.org/10.31004/jp.v8i1.1200>
- Balaji, R., Al-Mahri, F., & Malathi, R. 2016. A Perspective Study on Content Management in E- Learning and M-Learning. eprint arXiv:1605.02093. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1605.02093>
- Chintalapati, N., Daruri, V.S.K. 2016. Examining the Use of YouTube as a Learning resource in higher education: Scale development and Validation of TAM model, Telematics and Informatics, doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2016.08.008>.
- Farman, I. (2024). Analisis penggunaan chatgpt sebagai asisten virtual untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan teknologi informasi. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 7(3), 6636 – 6639. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29138>
- Gultom, E. M. B., Simanjuntak, H., Pasaribu, K. M. D., Nainggolan, J., Pardede, L., & Siahaan, M. M. (2024). Pengaruh aplikasi wordwall artificial intelligence (kecerdasan buatan) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas X di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 7(2), 6014–6019. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27898>
- Hasni, H., Batusalu, E., & Kambira, J. (2023). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan AI Sebagai Asisten Pembelajaran. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja, 3(3), 84–96. <https://doi.org/10.47178/prosidingukit.v3i3>
- Hatip, H., Listiana, Y. (2019). Minat, kemandirian dan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika dalam e-learning berbasis Edmodo. Jurnal Aksioma, 8(3), 485-496. Terdapat pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.226>
- Kew, S. N., Petsangsri, S., Ratanaolarn, T., & Tasir, Z. (2018). Examining the motivation level of students in e-learning in higher education institution in Thailand: A case study. Educ Inf Technol, 23(6), 2947-2967. Terdapat pada <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9753-z>.
- Kintan, N., Alam, Y., Martini, M., Hendriansyah, H., & Novianti, N. (2025). Pelatihan Chatgpt dalam Meningkatkan Kompetensi Manajemen Inovasi Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI). Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 248-253. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i2.2204>



- Logan, Rebecca. 2012. Youtube in Perioperative Nursing Education. AORN Journal, doi: <http://10.1016/j.aorn.2012.01.023>.
- Mohamed Hashim, M. A., Tlemsani, I., & Matthews, R. (2022). Higher education strategy indigital transformation. Education and Information Technologies, 27(3), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10739-1>
- Mohzana, M., Fahrurrozi, M., & Murcahyanto, H. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning Pada Mahasiswa. JOEAI (Journal of Education and Instruction), 4(1), 233-242. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2087>
- Muchminiin, M. A., Kevin, M., & Rahmadhani, A. (2024). Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) terhadap minat belajar mahasiswa teknik informatika angkatan 2022. Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer, 2(4), 56– 62. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/mars.v2i4.230>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 150. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S. I., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 150. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i2.1774>
- Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan artificial intelligence bagi pendidikan tinggi. Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology, 2(1), 37 – 42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Tahir, Y., & Botutihe, M. H. (2022). Metode Smart Untuk Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan ProgramPembinaan dan Pengembangan Kelistrikan. Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI), 5(2),193–204. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i2.4159>