

PENGARUH PENGGUNAAN LMS DAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA FEB UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Sarah Apriani Hasanah¹, Ika Khairunisa², Marshanda Viscani Calina Lieya³, Arjuna Sujana⁴, Raihan Iffat Khairullah⁵, Sri Widi Lestari⁶

Universitas Negeri Jakarta

*e-mail: sarah.apriani.hasanah@mhs.unj.ac.id¹, ika.khairunisa@mhs.unj.ac.id²,
marshanda.viscany.calina@mhs.unj.ac.id³, arjuna.sujana@mhs.unj.ac.id⁴,
raihan.iffat.khairullah@mhs.unj.ac.id⁵, sriwidi.lestari@unj.ac.id⁶*

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-12-31
Review : 2025-12-31
Accepted : 2025-12-31
Published : 2025-12-31

KATA KUNCI

Media Pembelajaran Digital, Artificial Intelligence, Motivasi Belajar, Mahasiswa, ARCS Model.

A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital dan artificial intelligence (AI) telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran digital dan AI berpotensi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital dan artificial intelligence terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Sampel penelitian terdiri dari 60 mahasiswa aktif Universitas Negeri Jakarta yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis skala Likert, sedangkan analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Motivasi belajar diukur berdasarkan ARCS Model of Motivation yang meliputi attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dan artificial intelligence berpengaruh positif dan signifikan, baik secara parsial maupun simultan, terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian teknologi pembelajaran serta menjadi rekomendasi praktis bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dan AI untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

A B S T R A C T

The rapid development of digital technology and artificial intelligence (AI) has significantly transformed learning processes in higher education. The use of digital learning media and AI has the potential to enhance students' learning motivation by creating more interactive, adaptive, and relevant learning experiences

Keywords: Digital Learning Media, Artificial Intelligence, Learning Motivation, University Students, ARCS Model.

aligned with 21st-century educational needs. This study aims to analyze the effect of digital learning media and artificial intelligence on the learning motivation of students at Universitas Negeri Jakarta. This research employs a quantitative approach with an explanatory research design. The sample consists of 60 active students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using multiple linear regression analysis. Learning motivation was measured based on the ARCS Model of Motivation, which includes attention, relevance, confidence, and satisfaction. The findings are expected to indicate that digital learning media and artificial intelligence have a positive and significant effect, both partially and simultaneously, on students' learning motivation. This study is expected to contribute theoretically to the field of educational technology and provide practical recommendations for educators and higher education institutions in optimizing the use of digital media and AI to enhance students' learning motivation.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia telah mengalami transformasi signifikan seiring dengan kemajuan zaman. Dunia kini berada di zaman digital di mana teknologi telah berkembang dengan sangat cepat dan canggih. Teknologi memberikan akses yang sangat terbuka terhadap informasi dan komunikasi. Kemajuan pesat dalam teknologi telah mempengaruhi setiap aspek dalam kehidupan kita sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, tidak akan dapat terhindar dari pengaruh kemajuan teknologi. (Said, 2023)

Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia telah memberikan pengaruh signifikan bagi masyarakat. Dampak tersebut dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan teknologi sesuai dengan bidang masing-masing. Teknologi berfungsi sebagai alat dan sarana untuk menemukan serta mengakses informasi. Adanya teknologi memungkinkan individu untuk berinovasi dengan mudah dan menjalankan aktivitas sehari-hari. Bidang pendidikan sangat terkait dengan Revolusi Industri 4.0 yang bisa dimanfaatkan untuk membantu cara belajar dan cara berpikir, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa, agar bisa melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu bersaing. (Kahar et al., 2021)

Inovasi dalam proses pendidikan telah banyak diterapkan. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan beberapa literasi abad 21 yang perlu dimiliki oleh pendidik di zaman revolusi industri 4.0 yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi teknologi, dan 3) Literasi manusia. Dalam hal ini, penggunaan teknologi menjadi penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Mardhiyah et al., 2021). Sebagai pembimbing dalam pendidikan, guru harus mampu memanfaatkan berbagai teknologi dan media. Saat ini, para pendidik didorong untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik agar mereka bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang berfokus pada siswa.

Pendidikan sebelum era masifnya penggunaan teknologi seperti handphone, laptop, dan proyektor, kegiatan belajar mengajar di kelas dilakukan oleh guru dengan menggunakan papan tulis. Penggunaan papan tulis sebagai sarana untuk menyajikan materi ajar yang akan didiskusikan guru bersama dengan siswa mereka. Kegiatan pembelajaran ini disebut pembelajaran konvensional yang membutuhkan banyak waktu untuk menulis materi pelajaran akan dibahas di papan tulis. Namun, dengan pengembangan teknologi, kegiatan ini dapat diminimalkan. Penggunaan waktu untuk kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Mata pelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru dapat ditampilkan dengan cepat melalui media proyektor atau laptop. Dalam satu pertemuan, akan ada lebih banyak materi yang bisa dibahas sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu belajar. (Zoebaidha, 2020)

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah secara fundamental cara mahasiswa belajar, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Transformasi ini semakin dipercepat oleh kehadiran berbagai platform e-learning atau learning management system (LMS) yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel, kolaboratif, dan lintas ruang. LMS dapat diartikan sebagai sistem berbasis web yang dirancang untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, melalui fitur seperti pengelolaan materi, forum diskusi, kuis, penilaian, dan pelacakan aktivitas belajar mahasiswa. Penelitian (Herniawati, 2025; Maramis, 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan LMS yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa, karena mempermudah akses materi, menyediakan umpan balik yang lebih cepat, dan memberi fleksibilitas dalam mengatur waktu belajar.

Menurut (Fransiska et al, 2025) Motivasi belajar berperan penting dalam mencapai kesuksesan akademik, karena siswa yang memiliki motivasi lebih tinggi biasanya mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini didukung oleh data dari Institut Pengembangan dan Pembelajaran Pendidikan di UNJ, yang mencatat lebih dari 500 akun dosen, 15.000 akun mahasiswa, dan hampir 2.000 kelas daring di sistem LMS pada tahun 2021, serta ratusan ribu postingan diskusi, pertanyaan kuis, dan materi pembelajaran digital.

Seiring dengan kemajuan teknologi, konsep pembelajaran kini semakin berkembang dengan hadirnya Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan. Namun, implementasi kecerdasan buatan sebagai bagian dari strategi pembelajaran masih tergolong baru dan belum banyak digunakan secara sistematis. Padahal, potensi AI dalam membantu meningkatkan motivasi belajar sangat besar, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang adaptif, menyenangkan, dan menantang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan digital. Mahasiswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, sehingga media yang interaktif sangat diperlukan untuk menjaga konsentrasi serta meningkatkan semangat belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang bersifat psikologis dalam diri individu agar melakukan proses pembelajaran. Menurut (Tampubolon, 2020) motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran dan motivasi belajar juga akan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Siswa yang termotivasi akan memahami tujuan mempelajari materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa lebih dan fokus pada kegiatan pembelajaran. Peningkatan motivasi dalam diri siswa ini sangat penting agar siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengajaran dan

pembelajaran dan untuk mendapatkan hasil maksimal dan antusias. (Keller, 1987) melalui ARCS Model of Motivation menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat aspek utama, yaitu Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan).

Bagi mahasiswa FEB Universitas Negeri Jakarta (UNJ), pembelajaran berbasis LMS dan pemanfaatan AI menjadi semakin relevan karena karakteristik pembelajaran di bidang ekonomi, bisnis, dan akuntansi memerlukan latihan terstruktur, pemecahan masalah, analisis data, serta umpan balik yang cepat dan akurat. LMS dapat mendukung pengelolaan materi, latihan, diskusi kasus, dan asesmen formatif, sedangkan AI dapat membantu pemahaman konsep, simulasi, serta dukungan belajar mandiri. Namun, belum semua implementasi LMS dan pemanfaatan AI di lingkungan pembelajaran menghasilkan pengalaman belajar yang memotivasi. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) terkait bagaimana pengaruh gabungan antara pemanfaatan LMS dan penggunaan AI terhadap motivasi belajar mahasiswa di konteks lokal, khususnya di lingkungan FEB UNJ yang memiliki karakteristik program studi dan kebutuhan kompetensi yang khas.

Dari uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pengaruh LMS dan artificial intelligence agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana mampu mempengaruhi aspek motivasi siswa dalam belajar, khususnya pada jenjang perguruan tinggi yang memang dituntut untuk memiliki pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori yang bertujuan untuk menguji pengaruh Learning Management System (LMS) dan artificial intelligence (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengujian hubungan antar variabel secara objektif melalui pengolahan data numerik dengan teknik analisis statistik. Variabel independen dalam penelitian ini terdiri atas LMS dan AI, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas

• Semua Pertanyaan Valid

Y		Correlations								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total	r tabel =
P1	Pearson Correlation	1	.566**	.442**	.447**	.552**	.669**	.492**	.730	0.254
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P2	Pearson Correlation		.566**	1	.600**	.554**	.379**	.607**	.540**	0.767
	Sig. (2-tailed)		0.000		0.000	0.000	0.003	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P3	Pearson Correlation		.442**	.600**	1	.713**	.701**	.689**	.669**	0.852
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P4	Pearson Correlation		.447**	.554**	.713**	1	.642**	.730**	.664**	0.840
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P5	Pearson Correlation		.552**	.379**	.701**	.542**	1	.642**	.508**	0.775
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.003	0.000	0.000		0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P6	Pearson Correlation		.669**	.607**	.689**	.730**	.642**	1	.655**	0.881
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P7	Pearson Correlation		.492**	.540**	.669**	.664**	.508**	.655**	1	0.816
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
Total	Pearson Correlation		.730**	.757**	.852**	.840**	.773**	.881**	.816**	1
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

X1		Correlations								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total	
P1	Pearson Correlation	1	.480**	.595**	.788**	.308*	.557**	.443**	.750	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.017	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P2	Pearson Correlation		.480**	1	.608**	.437**	.600**	.572**	.503**	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P3	Pearson Correlation		.595**	.608**	1	.572**	.472**	.578**	.541**	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P4	Pearson Correlation		.788**	.437**	.572**	1	.357**	.739**	.568**	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000		0.005	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P5	Pearson Correlation		.308*	.600**	.472**	.357**	1	.578**	.333**	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.017	0.000	0.000	0.005		0.000	0.009	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P6	Pearson Correlation		.557**	.572**	.578**	.739**	.578**	1	.713**	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
P7	Pearson Correlation		.443**	.503**	.541**	.568**	.333**	.713**	1	0.000
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.009	0.000		
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	
Total	Pearson Correlation		.750**	.768**	.793**	.818**	.681**	.878**	.758**	1
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

X2		Correlations							Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
P1	Pearson Correlation	1	.633**	.423**	.460**	0.200	.353**	.444**	.643**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.001	0.000	0.126	0.006	0.000	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P2	Pearson Correlation	.633**	1	.719**	.493**	.399**	.455**	.571**	.823**
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.000	0.000	0.002	0.000	0.000	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P3	Pearson Correlation	.423**	.719**	1	.454**	.419**	.312*	.555**	.765**
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.000		0.000	0.001	0.015	0.000	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P4	Pearson Correlation	.460**	.493**	.454**	1	0.251	.314*	.689**	.688**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000		0.053	0.015	0.000	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P5	Pearson Correlation	0.200	.399**	.419**	0.251	1	.579**	.415**	.699**
	Sig. (2-tailed)	0.126	0.002	0.001	0.053		0.000	0.001	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P6	Pearson Correlation	.353**	.455**	.312*	.314*	.579**	1	.439**	.683**
	Sig. (2-tailed)	0.006	0.000	0.015	0.015	0.000		0.000	0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
P7	Pearson Correlation	.444**	.571**	.555**	.689**	.415**	.439**	1	.792**
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000		0.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60
Total	Pearson Correlation	.643**	.823**	.765**	.688**	.699**	.683**	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel penggunaan Learning Management System (LMS), Artificial Intelligence (AI), dan motivasi belajar mahasiswa memiliki nilai korelasi item–total yang lebih besar daripada nilai r-tabel. Hal ini menandakan bahwa setiap indikator mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Reliabilitas

X2		Reliability		
Cronbach's Alpha	N of Items			
0.841	7	>0,7 =	Reliable	

X1		Reliability		
Cronbach's Alpha	N of Items			
0.890	7	>0,7 =	Reliable	

Y		Reliability		
Cronbach's Alpha	N of Items			
0.909	7	>0,7 =	Reliable	

hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ pada seluruh variabel, yang mengindikasikan tingkat konsistensi internal yang baik. Artinya, instrumen yang digunakan mampu memberikan hasil yang stabil dan konsisten dalam mengukur persepsi mahasiswa FEB UNJ terhadap penggunaan LMS, AI, dan motivasi belajar.

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameter	Mean	0.0000000
s ^{a,b}	Std. Deviation	3.14265212
Most Extreme Difference	Absolute Positive Negative	0.105 0.105 -0.059
s	Test Statistic	0.105
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.094 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov, nilai signifikansi menunjukkan angka di atas 0,05. Hal ini menandakan bahwa data residual berdistribusi normal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas.

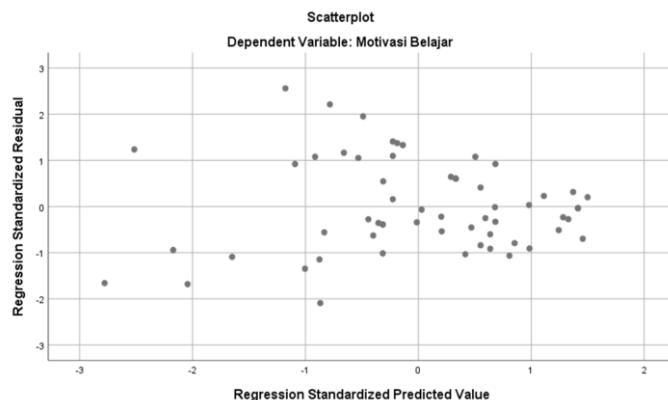
Multikolinearitas

Model	Coefficients ^a						Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.		
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1	(Constant)	8.807	3.187		2.763	0.008		
	LMS	0.610	0.140	0.565	4.360	0.000	0.579	1.728
	Artificial Intelligence	0.120	0.108	0.144	1.107	0.273	0.579	1.728

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas diperoleh nilai tolerance X1 (0.579) dan X2 (0.479) > 0.100 sedangkan nilai VIF X1(1,728) dan X2 (1,728) < 10.00 maka disimpulkan tidak terjadi gejala multikolinieritas.

Heteroskedastisitas



Berdasarkan hasil analisis Grafik diatas menunjukkan tidak terdapat pola yang jelas, seperti titik-titik menyebar diatas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas

Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	8,807	3,187			2,763	0,008
LMS	0,610	0,140	0,565	4,360		0,000
Artificial Intelligence	0,120	0,108	0,144	1,107		0,273

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Y : Motivasi Belajar Pengeluaran

a : Konstanta (Nilai tetap)

b₁,b₂ : Koefisien regresi (Nilai pendugaan)

X₁ : LMS

X₂ : Artificial Intelligence

Hasil analisis menghasilkan persamaan $Y = 8,807 + 0,610X_1 + 0,120X_2$, dengan penjabaran sebagai berikut:

- Konstanta sebesar 8,807, hal ini menunjukkan bahwa apabila X₁ dan X₂ bernilai sebesar 0 maka nilai Y tetap sebesar 8,807.
- Berdasarkan variabel X₁ hasil uji regresi yang menunjukkan bahwa variabel X₁ Memiliki koefisien regresi positif dengan nial b = 0,610. artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel X₁ sebesar 1 point maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel Y sebesar 0,610.
- Berdasarkan variabel X₂ hasil uji regresi yang menunjukkan bahwa variabel X₂ memiliki koefisien regresi positif dengan nial b = 0,120 artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel X₂ sebesar 1 point maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel Y sebesar 0,120.

Uji T

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	B	Std. Error				
1	(Constant)	8,807	3,187		2,763	.008
	LMS	0,610	0,140	0,565	4,360	0,000
	Artificial Intelligence	0,120	0,108	0,144	1,107	0,273

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis dari tabel diatas diperoleh nilai t hitung (4,360) > t tabel (2,002) dan sig (0.000) < 0.05, maka disimpulkan “Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.”

Berdasarkan hasil analisis dari tabel diatas diperoleh nilai t hitung (1,107) < t tabel (2,002) dan sig (0.273) > 0.05, maka disimpulkan “Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung < t tabel dan nilai signifikansi > 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, artificial intelligence dalam pembelajaran tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.”

UJI F

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	468,234	2	234,117	22,901
	Residual	582,699	57	10,223	
	Total	1050,933	59		

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Artificial Intelligence , LMS

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, didapatkan nilai f hitung (22,901) > f tabel (3,16) dan sig (0.000) < 0.05. maka disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap Y sehingga H_3 diterima dan H_0 ditolak.

Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.667 ^a	0,446	0,426	3,197

a. Predictors: (Constant), Artificial Intelligence , LMS

Berdasarkan hasil analisis diatas, diperoleh persentase keragaman Variabel Jumlah pengeluaran (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel LMS (X1) dan Artificial Intelligence (X2) adalah 44,5% sedangkan 55,5% sisanya dijelaskan variabel lain diluar model regresi.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan LMS terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel penggunaan LMS berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa FEB Universitas Negeri Jakarta. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh LMS terhadap motivasi belajar diterima.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan LMS mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui kemudahan akses materi, fleksibilitas waktu belajar, transparansi penilaian, serta interaksi yang terstruktur antara dosen dan mahasiswa. LMS juga memungkinkan mahasiswa untuk mengelola pembelajaran secara mandiri, yang berdampak pada meningkatnya motivasi intrinsik dalam proses belajar.

Pengaruh Artificial Intelligence terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil uji parsial juga menunjukkan bahwa Artificial Intelligence berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05 menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

Penggunaan AI, seperti chatbot pembelajaran, rekomendasi materi, dan sistem umpan balik otomatis, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan responsif. Mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi, memperoleh umpan balik cepat, serta mendapatkan solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individual. Kondisi ini mendorong rasa percaya diri dan minat belajar mahasiswa.

Pengaruh LMS dan Artificial Intelligence secara Simultan terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa penggunaan LMS dan Artificial Intelligence secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa FEB UNJ. Nilai signifikansi uji F yang lebih kecil dari 0,05 menandakan bahwa model regresi secara keseluruhan layak digunakan dan mampu menjelaskan hubungan antar variabel.

Hasil koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa sebagian variasi motivasi belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan LMS dan AI, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti gaya mengajar dosen, lingkungan belajar, dan motivasi intrinsik mahasiswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi LMS dan AI dalam pembelajaran digital tidak hanya berpengaruh secara parsial, tetapi juga memberikan dampak yang lebih kuat ketika diterapkan secara bersamaan. LMS menyediakan struktur dan sistem pembelajaran, sementara AI memperkaya pengalaman belajar melalui personalisasi dan adaptivitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh Learning Management System (LMS) dan artificial intelligence (AI) terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, hasil uji parsial menunjukkan bahwa penggunaan LMS berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan LMS yang efektif mampu meningkatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, serta kepuasan belajar mahasiswa sebagaimana dijelaskan dalam ARCS Model of Motivation.

Kedua, hasil uji parsial terhadap variabel artificial intelligence menunjukkan bahwa AI tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun AI memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, pemanfaatannya dalam konteks penelitian ini belum mampu memberikan dampak langsung yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh tingkat pemanfaatan AI yang belum optimal, kurangnya integrasi AI secara sistematis dalam pembelajaran, atau keterbatasan pemahaman mahasiswa dalam menggunakan teknologi AI secara efektif.

Ketiga, hasil uji simultan menunjukkan bahwa LMS dan artificial intelligence secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi pemanfaatan LMS dan AI dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan mendukung motivasi belajar mahasiswa, meskipun secara individu AI belum menunjukkan pengaruh yang signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa LMS memiliki peran yang dominan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sementara artificial intelligence masih memerlukan pengembangan dan integrasi yang lebih baik agar dapat memberikan dampak optimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan dan pendidik dalam mengoptimalkan pemanfaatan LMS serta mengembangkan strategi penggunaan AI yang lebih terarah guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Almasri, F. (2024). Exploring The Impact Of Artificial Intelligence In Teaching And Learning Of Science: A Systematic Review Of Empirical Research. *Research In Science Education*, 54, 977–997.

Fransiska, A. S., Marsofiyati, & Utari, E. D. (2025). Utilization Of Learning Management System Of Universitas Negeri Jakarta On The Learning Motivation Of Office Administration Education Students. *Proceedings Of ICONBIT 2025*.

Herniawati, A., Holifah, L., & Syakur, A. (2025). The Effectiveness Of Learning Management System (LMS) Use In Higher Education. *International Journal Corner Of Educational Research*, 4(1), 20–29.

Hidayati, N. (2020) Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 45-56.

Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N. N., & Wahyuningsih, N. N. E. (2021). PENDIDIKAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA SOCIETY 5.0 DI MASA PANDEMI COVID 19. *Moderasi Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.

Keller, J. M. (1987). Development And Use Of The ARCS Model Of Instructional Design. *Journal Of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

Maier, U., Dkk. (2022) Personalized Feedback In Digital Learning Environments: Systematic Review.

Maramis, G. D. P. (2023). Evaluating Learning Management Systems In University: Impacts On Student Outcomes And Motivation. *International Journal Of Information Technology In Education*.

Mardhiyah, N. R. H., Aldriani, N. S. N. F., Chitta, N. F., & Zulfikar, N. M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.

Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal Penkom: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202

Tampubolon, B. (2020). MOTIVASI BELAJAR DAN TINGKAT BELAJAR MANDIRI DALAM KAITANNYA DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal PIPSI*

(Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 5(2), 34.

Venkatesh, N., Morris, N., Davis, N., & Davis, N. (2003). User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425.

Wang, F., Dkk. (2025) The Effects Of AI-Based Intelligent Systems On Secondary Students' Motivation. *Interactive Learning Environments*

Zoebaidha, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PREZI DAN KAHOOT SERTA PEMBERIAN REWARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *Jurnal Kwangsan*, 8(2), 213.