

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

Anggun Hemalia Putri^{1*}, Nurhidayati²
Universitas Islam Sultan Agung^{1,2}

Jl. Kaligawe Raya Km.4, Terboyo Kulon, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah*
anggunhemalia1234@gmail.com¹, nurhidayati@unissula.ac.id^{2*}

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of learning motivation and creativity on students' academic achievement at the Faculty of Economics and Business, Sultan Agung Islamic University, with Artificial Intelligence (AI) as a moderating variable. The research background stems from the growing use of AI in education, which presents both opportunities and challenges for students' motivation, creativity, and learning outcomes. A quantitative explanatory method was employed with a sample of 100 students from the 2022–2024 cohorts, determined using the Slovin formula. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression and moderation interaction tests with SPSS. The results reveal that learning motivation and creativity have a positive and significant effect on academic achievement. However, AI does not act as a moderating variable but has a direct positive influence on academic achievement. Overall, the findings emphasize the importance of enhancing motivation and creativity while utilizing AI wisely to support academic success in the digital era.

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

PENDAHULUAN

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan di perguruan tinggi. Prestasi belajar tidak hanya menggambarkan kemampuan kognitif mahasiswa, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik sebagai hasil keterlibatan aktif dalam kegiatan akademik (Saparwadi, 2021; Waritsman, 2020). Dalam pendidikan tinggi, prestasi belajar menjadi dasar dalam evaluasi akademik, pemberian beasiswa, hingga peluang karier mahasiswa di masa depan. Namun, pencapaian prestasi belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor intelektual semata, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang membuat individu terlibat aktif dalam proses belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2016). Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung tekun, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan berorientasi pada pencapaian hasil akademik yang optimal (Nurhayati

et al., 2020; Syachtiyani dan Trisnawati, 2021). Sementara itu, kreativitas menggambarkan kemampuan berpikir divergen dan menghasilkan ide atau solusi baru yang orisinal serta bermanfaat (Nurani *et al.*, 2020; Qorib *et al.*, 2022). Dalam pembelajaran, kreativitas penting agar mahasiswa tidak sekadar menghafal, tetapi juga mampu berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan ide-ide inovatif.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Aslach *et al.*, 2020; Jannah *et al.*, 2021). Namun, hasil penelitian lain menemukan pengaruh yang tidak signifikan (Salsabila & Ramdhini, 2020; Syifa, 2025). Perbedaan hasil tersebut menunjukkan adanya *research gap* bahwa faktor internal seperti motivasi dan kreativitas belum tentu berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar tanpa adanya dukungan faktor eksternal, seperti teknologi pembelajaran.

Dalam hal ini, penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* muncul sebagai salah satu faktor yang berpotensi menjadi variabel moderasi. *AI* merupakan kecerdasan buatan yang dirancang untuk meniru cara berpikir dan belajar manusia (Russell & Norvig, 2021). Dalam dunia pendidikan, *AI* banyak dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang adaptif, personal, dan interaktif (Marlin *et al.*, 2023; Rochmawati *et al.*, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *AI* mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan prestasi belajar mahasiswa (Astsaniah *et al.*, 2024; Nelliraharti, 2024; Yanti *et al.*, 2024). Namun, penelitian lain mengungkap bahwa penggunaan *AI* secara berlebihan justru dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar (Firdaus *et al.*, 2025; Ulfah, 2024; Wecks *et al.*, 2024).

Dengan demikian, penggunaan dari *AI* dapat berperan sebagai “pedang bermata dua”, yang dapat memperkuat atau justru melemahkan hubungan antara motivasi dan kreativitas terhadap prestasi belajar tergantung pada cara penggunaannya (Sianturi *et al.*, 2025; Yassir dan Saharuna, 2024).

Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam dunia pendidikan semakin meluas, termasuk di lingkungan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung (FEB UNISSULA). Fenomena ini menunjukkan adanya dua kecenderungan yang berbeda dalam penggunaan *AI*. Di satu sisi, sebagian mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi tersebut secara produktif untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi waktu, serta memperluas wawasan akademik. Di sisi lain, masih terdapat mahasiswa yang menggunakan *AI* secara instan tanpa memahami substansi materi sehingga berpotensi mengurangi motivasi belajar, kreativitas, dan kualitas proses pembelajaran. Kondisi tersebut menimbulkan

pertanyaan mengenai bagaimana motivasi belajar dan kreativitas memengaruhi prestasi akademik mahasiswa di tengah semakin luasnya pemanfaatan teknologi AI.

Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung (FEB UNISSULA) sebagai representasi konteks pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi swasta berbasis Islam. Pemilihan ruang lingkup tersebut memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap karakteristik responden, namun sekaligus membatasi generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, temuan penelitian ini perlu diinterpretasikan sesuai dengan konteks institusi yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan pada seluruh perguruan tinggi di Indonesia. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mereplikasi model penelitian ini pada berbagai perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, dengan karakteristik institusi, program studi, dan wilayah yang berbeda agar validitas eksternal serta daya generalisasi hasil penelitian dapat semakin diperkuat.

Artikel ini membahas keterkaitan antara ketiga aspek tersebut dengan menyoroti posisi AI sebagai faktor yang dapat memperkuat atau justru melemahkan hubungan antara motivasi, kreativitas, dan prestasi belajar. Secara teoritis, kajian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu manajemen pendidikan dan *knowledge management* di perguruan tinggi, terutama dalam konteks pemanfaatan AI secara bijak untuk mendorong pembelajaran aktif, reflektif, dan berorientasi pada peningkatan prestasi akademik di era digital.

METODE

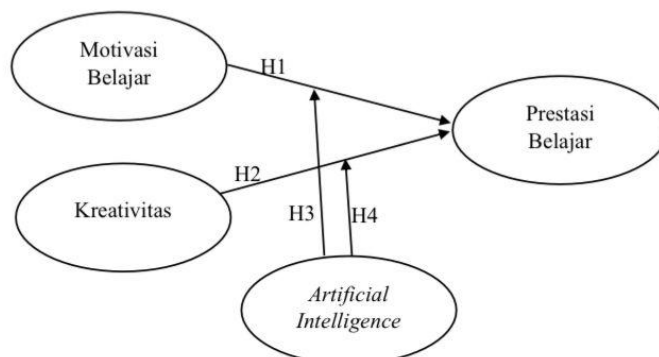
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian explanatory dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan explanatory digunakan untuk menjelaskan hubungan kausal antar variabel serta menganalisis pengaruh langsung maupun tidak langsung di antara variabel penelitian (Sari *et al.*, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar (X_1) dan kreativitas (X_2) terhadap prestasi belajar (Y) dengan penggunaan Artificial Intelligence (AI) (X_3) sebagai variabel moderasi.

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Sultan Agung (FEB UNISSULA) Semarang. Lokasi ini dipilih karena fenomena meningkatnya penggunaan teknologi AI di kalangan mahasiswa, baik dalam penyusunan tugas, penulisan karya ilmiah, maupun dalam mendukung kegiatan belajar sehari-hari. Penelitian dilaksanakan selama periode Juli hingga Oktober 2025. Populasi penelitian meliputi seluruh mahasiswa aktif FEB UNISSULA angkatan 2022–2024, sebanyak 3.263 mahasiswa dari enam program studi pada jenjang D3, S1, S2,

dan S3. Berdasarkan rumus Slovin (Imam Machali, 2021) dengan tingkat presisi 10%, ditetapkan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan responden yang memenuhi kriteria tertentu, yakni mahasiswa FEB UNISSULA yang telah menggunakan AI dalam proses pembelajaran (Subhaktiyasa, 2024).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang sesuai dengan kriteria penelitian. Kuesioner disusun berdasarkan indikator variabel motivasi belajar, kreativitas, penggunaan AI, dan prestasi belajar, dengan pengukuran menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari 1 (“Sangat Tidak Setuju”) hingga 5 (“Sangat Setuju”) (Hikmawati, 2020). Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan, yaitu pengumpulan informasi dari berbagai sumber ilmiah seperti buku, jurnal nasional dan internasional, hasil penelitian terdahulu, serta data akademik universitas (Sayfullooh *et al.*, 2023). Data sekunder digunakan untuk memperkuat landasan teori, memperjelas konteks penelitian, serta mendukung analisis empiris yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu survei kuesioner dan studi kepustakaan. Survei dilakukan dengan menggunakan Google Form yang disebarakan secara daring melalui media sosial seperti WhatsApp dan Instagram, serta disediakan dalam bentuk QR Code di area kampus untuk memudahkan akses responden dari berbagai program studi (Rusliyawati *et al.*, 2022). Selain itu, studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh referensi teoretis dan empiris yang relevan dengan topik penelitian, sehingga dapat memperkuat dasar konseptual dan analisis hasil penelitian.



Gambar 1. Model konseptual

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Karakteristik Responden

Responden penelitian ini adalah 100 mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Islam Sultan Agung (Unissula) yang dipilih menggunakan rumus Slovin dan dikumpulkan melalui kuesioner Google Form. Seluruh responden (100%) memenuhi kriteria sebagai mahasiswa FEB Unissula, sehingga data layak diolah lebih lanjut.

Berikut adalah distribusi karakteristik responden, disajikan pada tabel 1:

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	F	Persentase	
1.	Jenis kelamin	Laki-laki	24	0,24
		Perempuan	76	0,27
	Total responden			100
2.	Manajemen	S1	78	0,81
		S2	3	
		S3	0	
	Akuntansi	D3	3	0,19
		S1	11	
		S2	5	
Total responden			100	
3.	Angkatan	2022	76	0,76
		2023	14	0,14
		2024	10	0,10
		Total responden		

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan tabel diatas, jenis kelamin mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 76 orang (76%), sedangkan laki-laki 24 orang (24%). Hal ini menunjukkan dominasi partisipasi mahasiswa perempuan dalam penelitian. Selanjutnya, berdasarkan program studi, sebagian besar berasal dari S1 Manajemen sebanyak 78 orang (78%), disusul S2 Manajemen 3 orang (3%), dan Akuntansi total 19 orang (19%) yang terdiri dari D3 sebanyak 3 orang, S1 sebanyak 11 orang, dan S2 sebanyak 5 orang. Dominasi mahasiswa S1 Manajemen terjadi karena jumlah mahasiswa aktif lebih banyak dan perkuliahan dilakukan secara luring, sehingga lebih mudah dijangkau peneliti. Selanjutnya, berdasarkan angkatan, responden terbanyak berasal dari tahun 2022 sebanyak 76 orang (76%), diikuti angkatan 2023 sebanyak 14 orang (14%), dan 2024 sebanyak 10 orang (10%). Mahasiswa angkatan 2022 dianggap paling relevan karena memiliki pengalaman belajar lebih matang dan telah terbiasa menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dalam kegiatan akademik. Secara keseluruhan, komposisi

responden menunjukkan keberagaman latar belakang dan representatif untuk menggambarkan kondisi mahasiswa FEB Unissula dalam konteks motivasi belajar, kreativitas, dan penggunaan AI.

2. Analisis Deskripsi Variabel

Penelitian ini melibatkan empat variabel, yaitu motivasi belajar (X1), kreativitas (X2), Artificial Intelligence (X3), dan prestasi belajar (Y), yang dianalisis berdasarkan tanggapan 100 mahasiswa FEB UNISSULA.

a. Motivasi Belajar (X1)

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Variable X1 Motivasi Belajar

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 4,26 (kategori tinggi). Indikator tertinggi adalah rasa keingintahuan (4,36), menunjukkan mahasiswa memiliki semangat tinggi dalam mencari dan memahami materi. Indikator dorongan berprestasi (4,22) menempati posisi kedua, sedangkan minat belajar (4,21) sedikit lebih rendah meskipun tetap tinggi. Hasil ini mencerminkan motivasi akademik mahasiswa yang tinggi, meski perlu peningkatan dalam aspek minat belajar melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif.

b. Kreativitas (X2)

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Variabel X2 Kreativitas

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Nilai rata-rata variabel kreativitas sebesar 3,82 yang termasuk dalam kategori tinggi. Variabel kreativitas diukur menggunakan instrumen yang diadaptasi dari

konsep kreativitas Munandar (2012) yang mencakup tiga dimensi, yaitu *freedom* (kebebasan dalam mengemukakan ide dan pendapat), *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan berbagai alternatif ide), dan *originality* (kemampuan menghasilkan gagasan yang unik dan berbeda). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu dievaluasi melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh indikator memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, indikator *freedom* memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,99 yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kebebasan yang baik dalam menyampaikan pendapat, mengeksplorasi gagasan, dan berinovasi selama proses pembelajaran. Sementara itu, indikator *fluency* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,74 dan *originality* sebesar 3,73, yang menunjukkan bahwa mahasiswa cukup mampu berpikir secara lancar dan menghasilkan ide-ide baru, meskipun kedua aspek tersebut masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, mahasiswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam berpikir dan menyampaikan gagasan. Namun demikian, kemampuan menghasilkan ide-ide yang lebih orisinal masih perlu dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, diskusi kolaboratif, serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* secara kreatif, kritis, dan bertanggung jawab untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

c. Penggunaan *Artificial Intelligence* (X3)

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Variabel X3 Penggunaan AI

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Rata-rata penggunaan AI sebesar 4,01 (kategori tinggi). Indikator tertinggi adalah respon positif terhadap AI (4,12), menunjukkan mahasiswa terbuka terhadap teknologi dalam mendukung pembelajaran. Pengetahuan tentang AI (4,00) juga tinggi, sedangkan intensitas penggunaan (3,93) masih perlu ditingkatkan meski juga pada kategori tinggi. Secara umum, mahasiswa memiliki pemahaman dan penerimaan baik terhadap AI, namun intensitas pemanfaatannya perlu diperkuat melalui pelatihan dan integrasi AI dalam perkuliahan

d. Prestasi Belajar (Y)

Tabel 5. Distribusi Responden Berdasarkan Variabel Y Prestasi Belajar

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Nilai rata-rata prestasi belajar sebesar 3,83 (kategori tinggi). Indikator tertinggi adalah kognitif (3,88) dan IPK (3,88), menunjukkan kemampuan akademik dan capaian nilai mahasiswa sudah baik. Afektif (3,86) juga tinggi, mencerminkan sikap belajar positif. Namun, psikomotorik (3,71) menjadi aspek terendah, menandakan perlunya peningkatan kemampuan praktik melalui pembelajaran berbasis proyek dan simulasi.

Dari analisis keseluruhan variabel, dapat disimpulkan menunjukkan kategori tinggi. Mahasiswa FEB Unissula memiliki motivasi, kreativitas, dan penerimaan terhadap teknologi *AI* yang baik, yang berkontribusi positif terhadap prestasi belajar. Namun, peningkatan pada aspek minat belajar, orisinalitas, intensitas penggunaan *AI*, dan keterampilan psikomotorik masih diperlukan agar hasil belajar lebih optimal dan menyeluruh.

3. Analisis Data

3.1 Uji Validitas

Tabel 6. Tabel Uji Validitas

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Motivasi belajar (X1)	Minat belajar	0,877	0,195	Valid
	Adanya rasa keingintahuan	0,843	0,195	Valid
	Adanya dorongan untuk berprestasi	0,814	0,195	Valid
Kreativitas (X2)	<i>Fluency</i> / kelancaran berpikir	0,843	0,195	Valid
	<i>Freedom</i> / kebebasan berpikir	0,782	0,195	Valid
	<i>Originality</i> / keaslian	0,785	0,195	Valid
Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (X3)	Pengetahuan tentang <i>AI</i>	0,843	0,195	Valid
	Respon/ dukungan adanya <i>AI</i>	0,782	0,195	Valid
	Intensitas penggunaan <i>AI</i>	0,785	0,195	Valid
Prestasi Belajar (Y)	<i>Kognitif</i>	0,781	0,195	Valid
	<i>Afektif</i>	0,840	0,195	Valid
	<i>Psikomotorik</i>	0,805	0,195	Valid
	<i>Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)</i>	0,772	0,195	Valid

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan tabel uji validitas diatas, hasil menunjukkan seluruh item memiliki r hitung $> 0,195$ dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Artinya, instrumen penelitian layak digunakan karena mampu mengukur variabel dengan akurat dan dapat dipercaya.

3.2 Uji Reliabilitas

Tabel 7. Tabel Uji Reliabilitas

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan Tabel 8, seluruh variabel penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas batas minimum yang dapat diterima, yaitu motivasi belajar sebesar 0,799, kreativitas sebesar 0,725, penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* sebesar 0,675, dan prestasi belajar sebesar 0,808. Dengan demikian, seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan karena mampu menunjukkan konsistensi dalam mengukur konstruk penelitian. Meskipun demikian, nilai koefisien reliabilitas pada variabel penggunaan AI sebesar 0,675 berada pada batas bawah kategori reliabilitas yang dapat diterima (0,60–0,70). Hal ini mengindikasikan bahwa konsistensi internal instrumen penggunaan AI tergolong cukup (*acceptable*), namun belum sekuat variabel lainnya. Kondisi tersebut dimungkinkan karena penggunaan AI merupakan fenomena yang relatif baru dalam lingkungan pendidikan tinggi, sehingga persepsi dan pengalaman responden terhadap pemanfaatan AI masih beragam. Oleh karena itu, hasil pengukuran variabel penggunaan AI tetap dapat diterima untuk tujuan penelitian ini, tetapi pada penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penyempurnaan instrumen, seperti penambahan atau penyempurnaan indikator yang lebih spesifik, agar diperoleh tingkat konsistensi internal yang lebih tinggi.

4. Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik dilakukan untuk memastikan model regresi valid dan layak digunakan melalui pengujian normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

4.1 Uji Normalitas

Tabel 8. Tabel Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		1.55855238
Most Extreme Differences	Absolute		.084
	Positive		.055
	Negative		-.084
Test Statistic			.084
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.388
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.373
		Upper Bound	.398

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan tabel diatas, Uji Normalitas menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* 0,200 dan *Monte Carlo Sig (2-tailed)* 0,386, keduanya > 0,05, sehingga data berdistribusi normal (Ratnawati et al., 2021).

4.2 Uji Multikolinearitas

Tabel 9. Tabel Uji Multikolinearitas

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

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan tabel diatas, Uji Multikolinearitas menunjukkan nilai tolerance masing-masing variabel > 0,10 dan VIF < 10 (motivasi belajar = 1,300; kreativitas = 1,244; AI = 1,074), sehingga tidak terdapat gejala multikolinearitas.

4.3 Uji Heteroskedastisitas

Tabel 10. Tabel Uji Heteroskedastisitas

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

a. Dependent Variable: ABS Res

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Uji Heteroskedastisitas menggunakan metode Glejser menghasilkan nilai signifikansi motivasi belajar (0,322), kreativitas (0,501), dan penggunaan AI (0,644), seluruhnya > 0,05, yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil seluruh uji, model regresi telah memenuhi asumsi klasik sehingga dinyatakan layak digunakan untuk analisis regresi berganda dan pengujian hipotesis.

5. Uji Path (Analysis Jalur)

5.1 Uji Regresi Linear Berganda

Uji Regresi Linear Berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh lebih dari satu variabel independen terhadap variabel dependen (Ratnawati *et al.*, 2021). Model persamaan yang digunakan yaitu:

$$Y = 0,461X_1 + 0,411X_2 + e$$

Tabel 11. Tabel Uji Regresi Linear Berganda

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

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Hasil pengujian menunjukkan bahwa motivasi belajar (X_1) dan kreativitas (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y), dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,000 (< 0,05). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar dan kreativitas mahasiswa, semakin tinggi

pula prestasi belajar yang dapat dicapai. Nilai koefisien regresi motivasi belajar ($\beta = 0,461$) lebih besar dibandingkan kreativitas ($\beta = 0,411$), sehingga motivasi belajar merupakan faktor yang memberikan kontribusi paling dominan dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa yang memiliki dorongan belajar yang kuat cenderung lebih tekun, aktif, dan berorientasi pada pencapaian akademik, sedangkan kreativitas berperan dalam mendorong kemampuan berpikir inovatif, menghasilkan solusi baru, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan prestasi belajar mahasiswa memerlukan penguatan motivasi belajar yang diimbangi dengan pengembangan kreativitas melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* secara efektif dan bertanggung jawab.

6. Uji Hipotesis

6.1 Uji t

Tabel 12. Tabel Uji t

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar (X_1) memiliki nilai $t = 6,067$ dan $Sig. = 0,000$, serta kreativitas (X_2) memiliki nilai $t = 5,406$ dan $Sig. = 0,000$. Keduanya memenuhi kriteria signifikansi $< 0,05$, sehingga motivasi belajar dan kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, hipotesis 1 dan 2 diterima, menegaskan bahwa semakin tinggi motivasi dan kreativitas mahasiswa, semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai.

6.2 Uji F

Tabel 13. Tabel Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	311.604	2	155.802	58.918	.000 ^b
	Residual	256.506	97	2.644		
	Total	568.110	99			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula. Kedua variabel tersebut bersama-sama memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang mencakup aspek *kognitif, afektif, psikomotorik*, dan *IPK*.

Motivasi belajar tercermin melalui minat, rasa ingin tahu, dan dorongan berprestasi, sedangkan kreativitas melalui kelancaran, kebebasan, dan orisinalitas berpikir. Dengan demikian, kombinasi motivasi dan kreativitas berperan penting dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa secara optimal.

6.3 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 14. Tabel Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 ^a	.548	.539	1.628

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

Sumber: Data diolah penulis, 2025

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Adjusted R² sebesar 0,539, yang berarti motivasi belajar dan kreativitas mampu menjelaskan 53,9% variasi prestasi belajar, sedangkan 46,1% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar model, seperti lingkungan, kualitas pengajaran, serta faktor internal mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan moderat dalam menjelaskan pengaruh variabel bebas terhadap prestasi belajar.

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

Uji Regresi Moderasi digunakan untuk menguji peran variabel moderasi dalam memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen dan dependen (Liana, 2009). Pada penelitian ini, penggunaan *AI* diuji sebagai variabel moderasi antara motivasi belajar (X1) dan kreativitas (X2) terhadap prestasi belajar (Y). Berdasarkan hasil uji moderasi, diperoleh dua persamaan regresi:

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

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

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar (B = 0,414; Sig = 0,000) dan kreativitas (B = 0,395; Sig = 0,000) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Menariknya, penggunaan *AI* (B = 0,182; Sig = 0,009) justru berpengaruh positif secara langsung. Namun, variabel interaksi X1×X3 (Sig = 0,973) dan X2×X3 (Sig = 0,116) tidak signifikan, sehingga *AI* tidak berperan

sebagai variabel moderasi, melainkan sebagai variabel independen yang berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, penggunaan *AI* tidak memperkuat maupun memperlemah pengaruh motivasi belajar dan kreativitas terhadap prestasi belajar, tetapi berdiri sendiri sebagai faktor yang turut meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

7. Pembahasan Penelitian

7.1 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan dan dominan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula, lebih kuat dibandingkan variabel kreativitas. Mahasiswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih tekun, gigih, dan memiliki dorongan kuat untuk mencapai hasil akademik optimal. Namun, indikator minat belajar memiliki nilai terendah dibanding rasa keingintahuan dan dorongan berprestasi, sehingga peningkatan minat belajar perlu difokuskan, misalnya melalui pengelolaan waktu dan lingkungan belajar yang baik, diskusi akademik, pembelajaran dari berbagai sumber, dukungan sosial, serta *mindfulness* dan penguatan spiritual (Lestari, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa motivasi merupakan faktor internal utama keberhasilan belajar (Jannah *et al.*, 2021; Syachtiyani & Trisnawati, 2021; Vhalery *et al.*, 2020). Mahasiswa yang termotivasi tinggi lebih aktif mengikuti perkuliahan, tekun mengerjakan tugas, dan berusaha memahami materi secara mendalam, yang berdampak positif terhadap capaian akademik seperti *IPK* dan prestasi belajar. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa FEB Unissula, maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dapat dicapai.

7.2 Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula, meskipun pengaruhnya lebih rendah dibandingkan motivasi belajar. Mahasiswa dengan kreativitas tinggi mampu menemukan metode belajar efektif, mengaitkan konsep lama dan baru, serta menghasilkan ide orisinal dalam tugas akademik, sehingga berdampak positif pada capaian akademik.

Kreativitas diukur melalui tiga indikator: *fluency*, *freedom*, dan *originality*, dengan *originality* memiliki nilai terendah. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu difokuskan pada peningkatan keaslian berpikir melalui latihan

berpikir kritis, eksplorasi sumber belajar beragam, serta partisipasi dalam kegiatan yang menstimulasi daya cipta (Aslach *et al.*, 2020; Saputra, 2020). Temuan ini konsisten dengan penelitian (Deta & Widha, 2013; Tri Agustiana *et al.*, 2020) yang menyatakan bahwa kreativitas berperan penting dalam mendukung pembelajaran inovatif dan produktif, serta berhubungan positif dengan prestasi belajar. Dengan demikian, semakin tinggi kreativitas mahasiswa, semakin besar peluang mereka mencapai prestasi akademik optimal.

7.3 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar yang Dimoderasi Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Hasil uji moderasi menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa FEB Unissula, namun dalam penggunaannya *AI* tidak berperan sebagai variabel moderasi. Artinya, penggunaan *AI* tidak memperkuat maupun memperlemah hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Meski demikian, *AI* berpengaruh langsung dan signifikan terhadap prestasi belajar, sehingga lebih tepat diposisikan sebagai variabel independen.

Temuan ini menunjukkan bahwa *AI* dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara langsung, misalnya dengan mempermudah pencarian referensi, mempercepat pemahaman materi, dan membantu penyelesaian tugas akademik, tanpa bergantung pada tingkat motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Nuromavita & Ian, 2025; Syifa, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *AI* berpengaruh positif langsung terhadap prestasi belajar. Namun, ada beberapa penelitian lain yang tidak sejalan hasilnya dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan *AI* berperan sebagai mediasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, atau perannya secara tidak langsung (Hapsari *et al.*, 2025; Nelliraharti, 2024; Purba *et al.*, 2025; Wei, 2023; Yanti *et al.*, 2024; Yassir & Saharuna, 2024). Penggunaan dari *AI* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, kemandirian, dan efisiensi belajar melalui pendekatan yang personal dan interaktif (Marlin *et al.*, 2023). Namun, penggunaan *AI* yang kurang tepat atau bersifat instan dapat menurunkan motivasi dan menimbulkan ketergantungan (Abdurrahman *et al.*, 2025), sehingga literasi digital menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan manfaat dari penggunaan teknologi bernama *Artificial Intelligence* ini (Yang, 2024).

Secara keseluruhan, penggunaan dari *AI* berkontribusi positif terhadap prestasi belajar, namun tidak berfungsi sebagai moderator pada hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar. Sehingga, dampak dari penggunaan *AI* dalam

pendidikan bersifat kontekstual, tergantung pada literasi digital, karakteristik mahasiswa, serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

7.4 Pengaruh Kreativitas terhadap Prestasi Belajar yang Dimoderasi Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Hasil uji moderasi menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, sejalan dengan temuan (Aslach *et al.*, 2020; Saputra, 2020). Namun, penggunaan *AI* tidak memoderasi hubungan tersebut, melainkan memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan dari *AI* lebih tepat diperlakukan sebagai variabel *independen* yang turut memengaruhi prestasi belajar.

Hasil penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya yang menunjukkan peran tidak langsung dari penggunaan *AI* yaitu sebagai mediasi antara kreativitas dan prestasi belajar (Astsaniah *et al.*, 2024; Kisno *et al.*, 2023; Yassir & Saharuna, 2024). Mahasiswa kreatif umumnya memanfaatkan *AI* untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan prestasi, namun penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan kreativitas karena mengurangi kemampuan berpikir kritis (Firdaus *et al.*, 2025). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa meskipun penggunaan dari *AI* tidak berperan sebagai moderator, penggunaannya tetap berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Motivasi belajar, kreativitas, dan pemanfaatan *AI* secara simultan memberikan kontribusi terhadap peningkatan prestasi mahasiswa FEB UNISSULA, dengan catatan bahwa efektivitas pemanfaatan teknologi *AI* sangat bergantung pada penggunaannya yang secara bijak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar yang Dimoderasi *Artificial Intelligence (AI)* pada Mahasiswa FEB Unissula”, diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar dan kreativitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, serta tingkat kreativitas yang baik cenderung mampu mencapai prestasi akademik lebih tinggi karena mampu berpikir inovatif, mandiri, dan responsif terhadap tantangan akademik.

Sementara itu, penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* tidak terbukti berperan sebagai moderator dalam hubungan motivasi dan kreativitas terhadap prestasi belajar, namun tetap memiliki peran penting sebagai variabel independen yang mendukung proses belajar, seperti mempermudah akses informasi dan penyelesaian tugas. Secara simultan, motivasi, kreativitas, dan pemanfaatan *AI* memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa, menunjukkan bahwa keberhasilan akademik dipengaruhi oleh faktor individu maupun kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif.

SARAN

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan mahasiswa FEB Unissula angkatan 2022–2024 dengan sampel 100 responden, menggunakan kuesioner *self-report*, dan fokus pada motivasi belajar, kreativitas, serta pemanfaatan *AI*, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi dan kurang mendalam secara kualitatif. Berdasarkan temuan, mahasiswa disarankan meningkatkan motivasi dan kreativitas melalui strategi belajar efektif, berpikir kritis, serta pemanfaatan *AI* secara bijak. Dosen diharapkan merancang metode pembelajaran yang mendorong motivasi dan kreativitas, sedangkan institusi perlu menyediakan kebijakan, pelatihan, dan fasilitas pendukung *AI*. Peneliti selanjutnya dianjurkan memperluas objek dan lokasi penelitian, menambah variabel relevan, menggunakan metode campuran, menganalisis peran *AI* lebih lanjut, serta melakukan *studi longitudinal* untuk memahami perkembangan motivasi, kreativitas, pemanfaatan *AI*, dan prestasi belajar secara jangka panjang.

REFERENSI

- Abdurrahman, A. R., Rizki, M. B., & Pradana, R. B. (2025). Pengaruh penggunaan ai terhadap kompetensi dan motivasi belajar mahasiswa. 9(1), 201–210.
- Aslach, Z., Jupriyanto, & Sari, Y. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 30–43.
- Astsaniah, A. S., Amelia, R., Fitria, L., Sapy, A., Wildan, M., Nurlaeily, T., & Amal, B. (2024). Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Semester 3 FKIP Unsika. 8, 46312–46323.
- Deta, U. A., & Widha, S. (2013). Pengaruh Metode Inkuiri Terbimbing Dan Proyek, Kreativitas, Serta Keterampilan Proses Sains Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 28–34. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2577>

- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., & Faizin, A. (2025). Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. 14(1), 1203–1214.
- Hapsari, D. D., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. (2025). Literature Review: Pengaruh Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Empati, 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2024.46697>
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. In Sustainability (Switzerland) (Vol. 11, Issue 1). Rajawali Pers, Pt Rajagrafindo Persada. <http://dx.doi.org/10.1016>
- Imam Machali. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif (A. Q. Habib (ed.); 3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (Ai) Sebagai Respon Positif Mahasiswa Paud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital. IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education, 4(1), 44. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7878>
- Lestari, A. (2021). Strategi Mahasiswa dalam Meningkatkan Minat Belajar, Self-Efficacy, Self Regulated pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 21(3), 239–254. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i3.10019>
- Liana, L. (2009). Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik, 14(2), 90–97. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>
- Marlin, K., Tantrisna, E., Mardikawati, B., Anggraini, R., Susilawati, E., Proses, T., Etika, P., Mahasiswa, K., Perguruan, D., Khairul, T., 1✉, M., Uin,), Yunus Batusangkar, M., Transportasi, P., & Bali, D. (2023). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) Chat GPT Terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3(6), 5192–5201. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Nelliraharti. (2024). Pengaruh Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Motivasi 10(April), 139–151.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini (B. S. Fatmawati (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Widiarti, N. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu, Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Nuromavita, I., & Ian, M. R. (2025). Journal Economic Insights. Journal Economic Insights, 1(2), 1–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.51792/jei.v4i1.168>

- Purba, S., Lubis, D. B., Bonar, G., Purba, S., & Simarmata, J. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi AI (Artificial Intelligence) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Unimed. 3(3), 379–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.402>
- Qorib, M., Jaya, C. K., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2022). Kreativitas Dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.10372>
- Ratnawati, A., Suhendi, C., & Mulyana. (2021). *Statistik Bisnis (Yulita (ed.); 1st ed.)*. CV. RDH.
- Rochmawati, D. R., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika*, 2(1), 124–134. <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). Program Sekolah Binaan : Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2184>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). A modern approach. In *Manufacturing Engineer (Vol. 74, Issue 3)*. <https://doi.org/10.1049/me:19950308>
- Salsabila, S., & Ramdhini, S. A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *As-Sabiqun*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.612>
- Saparwadi, L. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Bekerja Dengan Tidak Bekerja Pada Analisis Data Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(2), 20–24.
- Saputra, W. (2020). Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. (2022). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifa Nafsi. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82.
- Sianturi, L., Sagala, K. I., & Sipayung, G. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dan Jaringan Internet Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Prodi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Media Informatika [JUMIN]*. 6(2), 1395–1400.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657> diperlukan
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,

2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

- Syifa, N. M. N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, Dan Prestasia Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/dspace.uui.ac.id/123456789/55102>
- Tri Agustiana, I. G. A., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Ulfah, M. (2024). Dampak Ketergantungan Pada Artificial Intelligence Terhadap Kemampuan Analitis Dan Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(April), 120–130.
- Universitas, I. S. A. (2025). Data Mahasiswa. Sim Kepegawaian Unissula. <https://unissula.ac.id/>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (cetakan ke). PT Bumi Aksara.
- Vhalery, R., Alfilail, S. N., Robbani, H., & Hia, L. N. (2020). Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online “Google Classroom” Pada Minat Dan Motivasi Belajar. 2 No 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.37010/int> Maret
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.56630/jti.v2i1.91>
- Wecks, J. O., Voshaar, J., Plate, B. J., & Zimmermann, J. (2024). Generative AI Usage and Academic Performance. In *SSRN Electronic Journal* (Vol. 49, Issue 421). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4812513>
- Wei, L. (2023). Artificial Intelligence In Language Instruction: Impact On English Learning Achievement, L2 Motivation, And Self-Regulated Learning. *Frontiers in Psychology*, 14(November), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1261955>
- Yang, T. (2024). Impact of Artificial Intelligence Software on English Learning Motivation and Achievement. *SHS Web of Conferences*, 193, 02011. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202419302011>
- Yanti, U. D., Bua, M., & Adrianto, A. (2024). JIMS : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pengaruh Teknologi AI terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di STIM Lasharan Jaya. 2(1), 26–36.
- Yassir, M., & Saharuna. (2024). Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas. *Jambura Journal of Educational Management*, 5, 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jjem.v5i1.2921>