



Pengaruh Intensitas Penggunaan Artificial Intelligence (AI), Literasi Digital, dan Kreativitas Terhadap Etika Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi

Ahmad Ihsanul Anhar^{1*}, Dwi Wahyu Artiningsih¹, Basuki¹

¹Magister Manajemen, Pascasarjana Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

*Corresponding Author's e-mail: ihsanulanhar81@gmail.com

Article History:

Received: January 21, 2026

Revised: February 25, 2026

Accepted: February 26, 2026

Keywords:

AI Usage,
Digital Literacy, Creativity,
Learning Motivation,
Learning Ethics

Abstract: This study examines the impact of Artificial Intelligence (AI) usage intensity, digital literacy, and creativity on student learning ethics, with learning motivation as a mediating variable among UNISKA MAB Banjarmasin students in the 2024/2025 academic year. In the digital era, education increasingly relies on technological innovation, requiring students to balance digital competence with ethical learning behavior such as discipline, respect, and responsibility. The research employs a quantitative explanatory approach to explore cause-and-effect relationships, involving 96 proportional samples from a total population of 1,999 students. Data analysis was conducted using SmartPLS Version 4. The results indicate that AI usage intensity has a positive but insignificant effect on learning ethics ($p = 0.374$), while digital literacy shows a strong and significant positive impact ($p = 0.040$). Creativity has a positive yet insignificant effect ($p = 0.669$), whereas learning motivation has a strong and significant influence on learning ethics ($p = 0.000$). Furthermore, AI usage through learning motivation shows a negative but insignificant effect ($p = 0.903$), digital literacy through learning motivation shows a positive but insignificant effect ($p = 0.065$), and creativity through learning motivation demonstrates a strong and significant positive effect ($p = 0.000$). These findings highlight learning motivation as a key factor linking creativity and ethical learning behavior in the digital age. The findings also suggest that the intensity of AI usage alone does not necessarily contribute to ethical learning behavior unless it is supported by strong internal motivation.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Anhar, A. I., Artiningsih, D. W., & Basuki, B. (2026). Pengaruh Intensitas Penggunaan Artificial Intelligence (AI), Literasi Digital, dan Kreativitas Terhadap Etika Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(2), 1811–1830. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i2.5738>

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan yang kini menuntut adaptasi tinggi terhadap teknologi. Di era digital, muncul persoalan baru terkait etika belajar mahasiswa yang menjadi sorotan di lingkungan akademik. Etika belajar mencerminkan sikap visioner, disiplin, sabar, sopan, dan saling menghormati di antara mahasiswa (Nurbinta, 2024). Namun, dalam praktiknya masih banyak mahasiswa yang belum mampu menunjukkan perilaku etis tersebut secara konsisten. Perubahan pola belajar yang semakin bergantung pada teknologi menyebabkan penurunan kesadaran terhadap tanggung jawab dan nilai-nilai moral. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa etika belajar mahasiswa kerap dikaitkan dengan rendahnya integritas akademik, di mana masih

banyak kasus penyalahgunaan teknologi, meningkatnya plagiarisme, dan rendahnya kesadaran etika akademik di kalangan mahasiswa. Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran (Pramudya, 2025), karena dalam konteks akademik, etika tidak hanya sebatas perilaku moral, tetapi juga berkaitan dengan tanggung jawab dan kejujuran dalam mengerjakan tugas.

Fakta empiris di UNISKA MAB Banjarmasin menunjukkan masih banyak mahasiswa yang belum menjaga kredibilitas saat mengerjakan tugas maupun ujian. Kesamaan jawaban antar mahasiswa menunjukkan indikasi rendahnya orisinalitas dan adanya kecenderungan menggunakan *artificial intelligence* (AI) tanpa pengembangan pemikiran sendiri. Selain itu, ditemukan rendahnya kesadaran moral mahasiswa, seperti kurang peduli terhadap kebersihan ruang kelas dan ketidaktertiban selama perkuliahan berlangsung. Mahasiswa juga sering terlambat mengumpulkan tugas atau datang ke kelas, yang menunjukkan lemahnya tanggung jawab terhadap aturan akademik. Perkembangan teknologi berbasis *artificial intelligence* (AI) kini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan tinggi. AI menawarkan kemudahan dalam proses pembelajaran, namun sekaligus menimbulkan kekhawatiran terkait penurunan integritas akademik. Penggunaan AI seperti ChatGPT atau Gemini AI sering dimanfaatkan untuk efisiensi pengerjaan tugas, tetapi juga dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Menurut Husairi (2023), teknologi berbasis AI berpotensi memperkuat efektivitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan bertanggung jawab, namun penggunaan berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan yang berdampak pada menurunnya kualitas moral dan kemampuan reflektif mahasiswa.

Fenomena penggunaan AI generatif seperti ChatGPT dalam penyusunan tugas akademik menghadirkan tantangan baru terhadap integritas akademik. Mahasiswa kini dapat menghasilkan esai, ringkasan, atau jawaban analitis secara instan tanpa melalui proses berpikir mendalam. Kondisi ini menimbulkan dilema etis antara pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar dan praktik akademik yang melanggar prinsip kejujuran ilmiah. Dalam konteks pendidikan tinggi, integritas akademik bukan hanya menyangkut plagiarisme konvensional, tetapi juga mencakup transparansi penggunaan AI, orisinalitas gagasan, serta tanggung jawab intelektual atas karya yang dihasilkan. Tanpa regulasi diri dan motivasi internal yang kuat, penggunaan AI berpotensi menggeser orientasi belajar dari proses pengembangan kompetensi menjadi sekadar penyelesaian tugas. Oleh karena itu, etika belajar menjadi variabel dependen yang krusial untuk diteliti, karena mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam menjaga nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas di tengah kemudahan teknologi berbasis kecerdasan buatan.

Selain penggunaan AI, literasi digital turut menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan perilaku belajar yang etis. Literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengelola, dan menciptakan informasi secara etis di dunia maya (Hasrianto, 2024). Mahasiswa dengan literasi digital tinggi akan mampu menyeleksi informasi dengan kritis dan bertanggung jawab. Namun, masih banyak mahasiswa yang kurang cakap dalam mengoperasikan perangkat digital, seperti *Microsoft Word* atau *Excel*, yang menunjukkan kesenjangan kompetensi teknologi. Menurut Dinata (2021), literasi digital yang rendah dapat menyebabkan mahasiswa bergantung pada informasi instan tanpa melakukan analisis mendalam. Kreativitas juga menjadi faktor yang berkaitan erat dengan etika belajar mahasiswa. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide atau solusi baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan (Saputra, 2020). Mahasiswa kreatif cenderung aktif berdiskusi, berpikir terbuka, dan

menghargai pandangan orang lain, yang mencerminkan perilaku etis dalam proses belajar. Namun, apabila kreativitas disalahartikan sebagai kebebasan tanpa batas, hal ini dapat mendorong perilaku menyimpang seperti plagiarisme atau pelanggaran aturan akademik.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI), literasi digital, dan kreativitas terhadap etika belajar mahasiswa dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin tahun akademik 2024/2025 untuk melihat sejauh mana faktor-faktor tersebut berperan dalam membentuk perilaku etis dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh langsung intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (2) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh langsung literasi digital terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (3) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh langsung kreativitas terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (4) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh langsung motivasi belajar terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (5) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) melalui motivasi belajar terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (6) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi digital melalui motivasi belajar terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan; (7) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh kreativitas melalui motivasi belajar terhadap etika belajar mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terdahulu

Penelitian Diantama (2023) tentang pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, menemukan bahwa aplikasi ChatGPT dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif bulanan mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, motivasi belajar, dan keterampilan abad ke-21, serta membantu dosen mengoptimalkan proses pengajaran dan penilaian. Manurung dkk. (2023) melalui penelitian kualitatif deskriptif tentang implementasi berpikir kritis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa menegaskan bahwa pembelajaran di perguruan tinggi harus menekankan penerapan konsep pada situasi nyata, karena kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dipengaruhi oleh kebiasaan dan latihan berpikir kritis yang berkelanjutan. Maslakha dkk. (2025) dalam penelitian kuantitatif tentang hubungan intensitas penggunaan AI dengan indeks keahlian digital dan keterampilan abad 21 mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan hubungan positif dan signifikan, di mana mahasiswa yang sering menggunakan AI memiliki penguasaan lebih baik dalam keterampilan teknologi informasi, berpikir kritis, serta kolaborasi.

Yahya dkk. (2023) melalui studi kualitatif literatur tentang implementasi *Artificial Intelligence* (AI) di bidang pendidikan kejuruan pada era Revolusi Industri 4.0 menemukan bahwa penerapan AI meningkatkan efisiensi dan mutu pendidikan kejuruan sesuai kebutuhan industri, namun peran guru tetap penting dalam membimbing dan menjaga nilai-nilai manusiawi dalam pendidikan. Patimah dkk. (2024) menggunakan metode

kualitatif fenomenologi dalam penelitian tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada mahasiswa, menemukan bahwa penggunaan AI berkembang pesat di ranah akademik maupun non-akademik, meskipun ketergantungan berlebihan dapat menurunkan kualitas komunikasi interpersonal sehingga mahasiswa perlu diarahkan agar menggunakan AI secara etis dan proporsional. Hanifah & Novebri (2024) melalui penelitian kuantitatif tentang ketergantungan penggunaan aplikasi AI dalam keefektifitasan belajar pada mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam menunjukkan dampak positif terhadap efektivitas belajar, namun menyoroti potensi ketergantungan yang memerlukan pengawasan agar tidak menghambat kemampuan berpikir mandiri.

Heny (2019) dalam penelitian kualitatif deskriptif tentang etika dan tata tertib disiplin mahasiswa menemukan rendahnya kesadaran mahasiswa dalam menaati peraturan kampus dan disiplin sosial, sehingga menyarankan perlunya penerapan sanksi dan pembiasaan disiplin sejak dini agar mahasiswa memiliki karakter yang tertib dan bertanggung jawab. Ririen & Daryanes (2022) menggunakan metode deskriptif kuantitatif dalam analisis literasi digital mahasiswa, menemukan kemampuan literasi digital berada pada kategori baik dengan capaian 81%, namun kemampuan berpikir kritis dan etika digital masih tergolong cukup di bawah 77%, dengan mahasiswa laki-laki memiliki kemampuan literasi digital lebih tinggi dibanding perempuan. Yollanda (2024) melalui kajian literatur menggunakan metode PRISMA tentang tren penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa menunjukkan bahwa AI menawarkan peluang besar melalui personalisasi materi, akses sumber belajar luas, dan evaluasi instan, meskipun tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan privasi data perlu diperhatikan. Sari (2025) dalam penelitian kuantitatif tentang pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif signifikan terhadap prestasi akademik, sehingga peningkatan motivasi belajar menjadi strategi utama dalam mendukung kesuksesan mahasiswa.

Grand Theories Konstruktivisme

Konstruktivisme dipisahkan pada dua konsep yaitu konstruktivisme psikologis (personal) dan sosial, di mana konstruktivisme psikologis memiliki dua konsep yang lebih menekankan personal seperti Piaget dan Vygotsky secara sosial, sementara konstruktivisme sosial berdiri sendiri (Suparno, 2001: 31-32) dalam Amalia Mia (2020). Konstruktivisme adalah teori psikologi Jean Piaget (1988) tentang pengetahuan yang menjelaskan bahwa manusia membuat dan memahami pengetahuan terhadap pengalamannya sendiri.

Teori *Artificial Intelligence* (Moturu & Nethi, 2023)

Artificial Intelligence dalam pendidikan dilandaskan oleh teori pembelajaran mesin teknologi, konstruktivisme, dan kognitivisme, di mana AI dipandang sebagai sistem yang cerdas dengan meniru pola proses berpikir manusia sehingga mendukung individu dalam pembelajaran hingga analisis data. *Artificial Intelligence* sebagai suatu bidang yang menggabungkan serta menganalisis suatu agen daripada komputasi yang dijalankan secara cerdas menurut Poole dan Mackworth (2010) dalam Gede Ari Rama dkk. (2023).

Teori Literasi Digital (Littlejohn dkk., 2012)

Literasi digital melampaui keterampilan teknis, mencakup kemampuan kognitif, evaluasi informasi, etika penggunaan teknologi, dan partisipasi dalam budaya digital. Literasi digital merupakan kecakapan dalam membaca serta menulis yang berpola serta bersumber melalui media digital, yang hadir dalam berbagai bentuk seperti *e-book*, bahan bacaan digital di media sosial, atau literatur digital, sehingga informasi yang diperoleh

melalui komputer atau media digital lainnya dinamakan dengan literasi digital (Tombili dkk., 2024) dalam Hasrianto (2024).

Teori Kreativitas (Csikszentmihalyi, 1999)

Kreativitas disorot sebagai sebuah interaksi antara individu, proses cara berpikir, menciptakan produk, serta kepekaan kondisi lingkungan. Kreativitas dimaknai sebagai kemampuan berpikir dalam melahirkan suatu gagasan atau ide baru secara inovatif yang bernilai variatif atau berbeda dan mampu dilihat dari konsep arah berpikirnya dalam mencetuskan sebuah solusi dalam memecahkan sebuah persoalan, dengan fungsi kreativitas yang bisa hadir dalam membantu seseorang berlatih ketika pada posisi atau situasi menghadapi permasalahan yang riil (Ngalimun, 2013) dalam Saputra (2020).

Teori Motivasi Belajar (Deci & Ryan, 1985)

Berdasarkan *Self-Determination Theory*, motivasi belajar berakar pada pemenuhan tiga kebutuhan dasar manusia, yaitu otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial yang mendorong individu untuk bertindak secara mandiri dan bermakna dalam konteks akademik. Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal yang membentuk semangat dan energi seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang menurut Sardiman (2014:75) dalam C. Putri (2023) merupakan variabel mental yang menentukan keterlibatan individu dalam proses belajar melalui antusiasme dan upaya yang berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan modern, pengetahuan dibangun secara sosial melalui interaksi dan pemanfaatan berbagai alat, termasuk *Artificial Intelligence*, literasi digital, kreativitas, serta etika dan motivasi belajar, di mana relevansinya terletak pada bagaimana pengaruh faktor-faktor tersebut muncul dalam forum keilmuan dan pengalaman belajar di kelas yang menumbuhkan nilai kolaboratif dan tanggung jawab akademik.

Teori Etika Belajar (KH. Haji Hasyim Asy'ari pada kitab *Adab al-'Alim wa al-Muta'allim* 1926) dalam Hasibuan (2019)

Etika belajar merupakan fondasi moral yang harus dimiliki setiap peserta didik sebagai panduan dalam memperoleh, menjaga, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan secara bertanggung jawab, yang mencakup seperangkat nilai dan norma perilaku yang menekankan kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap hak orang lain dalam konteks pembelajaran. Menurut Pramudya S (2021), etika belajar mencerminkan sikap bermoral saat menghadapi tugas akademik, termasuk kesadaran terhadap plagiarisme, kolaborasi yang adil, dan integritas tinggi dalam proses pendidikan. Dalam konteks kemajuan teknologi, Teori Etika Deontologis dari Immanuel Kant menekankan tanggung jawab moral individu dalam memanfaatkan *artificial intelligence* (AI), literasi digital, dan kreativitas secara etis, terutama dalam menjaga keaslian dan integritas akademik.

Dalam konteks transformasi digital, konsep etika belajar tradisional berkembang menjadi etika digital (cyberethics), yaitu seperangkat prinsip moral yang mengatur perilaku individu dalam menggunakan teknologi informasi dan kecerdasan buatan secara bertanggung jawab. Cyberethics menekankan transparansi penggunaan teknologi, penghargaan terhadap hak kekayaan intelektual, keamanan data, serta akuntabilitas atas konten yang dihasilkan melalui perangkat digital, termasuk Artificial Intelligence (AI). Disiplin dalam konteks digital tidak lagi hanya dimaknai sebagai kepatuhan terhadap jadwal dan tata tertib kampus, tetapi juga mencakup konsistensi dalam mencantumkan sumber, tidak menyalahgunakan AI untuk plagiarisme terselubung, serta menjaga orisinalitas gagasan. Tanggung jawab mahasiswa dalam era AI berarti kesadaran penuh

bahwa setiap output yang dihasilkan dengan bantuan teknologi tetap merupakan representasi integritas intelektual pribadi. Dengan demikian, etika belajar tradisional dan cyberethics saling terintegrasi dalam membentuk indikator disiplin dan tanggung jawab akademik mahasiswa di era kecerdasan buatan.

Hubungan Antar Variabel

Intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) menggambarkan sejauh mana mahasiswa menjadikan teknologi kecerdasan buatan pada aktivitas akademiknya, yang dapat mendorong efisiensi dalam mencari informasi, mengerjakan tugas, hingga memahami materi, namun juga menuntut penerapan prinsip etika belajar seperti kejujuran akademik, tanggung jawab, dan ketaatan terhadap aturan institusi pendidikan agar tidak terjadi penyalahgunaan teknologi. Literasi digital mencakup kecakapan mahasiswa dalam menggunakan perangkat digital, mengevaluasi kredibilitas informasi, dan memahami konsekuensi etis dari aktivitas digital, di mana mahasiswa yang memiliki literasi digital baik cenderung lebih bijaksana dalam mengolah, memilah, mengakses dan memanfaatkan informasi sehingga perilaku akademiknya menjadi lebih etis dalam aspek kredibilitas, kejujuran, dan ketaatan terhadap aturan. Kreativitas mendorong kompetensi mahasiswa dalam menghasilkan gagasan baru, fleksibel dalam berpikir, serta mampu memecahkan masalah secara inovatif, di mana mahasiswa kreatif cenderung menunjukkan kemandirian dan orisinalitas dalam mengerjakan tugas yang berhubungan erat dengan perilaku etis sehingga lebih bijak dalam menghindari plagiarisme. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri mahasiswa untuk menggapai prestasi serta memahami materi pembelajaran secara optimal, di mana mahasiswa dengan motivasi tinggi cenderung memperlihatkan kedisiplinan, keseriusan, dan komitmen yang mendukung perilaku etis seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan akademis.

Intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) berpotensi mempengaruhi etika belajar secara tidak langsung melalui motivasi belajar, karena penggunaan AI sebagai alat bantu dapat meningkatkan efektivitas belajar sehingga mendorong motivasi yang akan memperkuat implementasi etika belajar melalui penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Literasi digital yang baik memungkinkan mahasiswa mengarahkan lingkungan digital secara efektif, efisien dan aman, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kemandirian belajar sehingga mendukung motivasi belajar yang akan memperkuat penerapan etika belajar. Kreativitas memungkinkan mahasiswa mengekspresikan gagasan secara inovatif dan memecahkan masalah dengan pendekatan baru, yang dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar yang akan mendorong perilaku belajar lebih etis karena adanya rasa bertanggung jawab terhadap hasil belajar.

Hipotesis Penelitian

Secara umum hipotesis merupakan dugaan sementara secara langsung (*direct*) maupun tidak langsung (*indirect*) dari variabel intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), literasi digital, dan kreativitas, terhadap etika belajar mahasiswa Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Perincian hipotesis sebagai berikut: H1: Intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh langsung terhadap etika belajar mahasiswa; H2: Literasi digital berpengaruh langsung terhadap etika belajar mahasiswa; H3: Kreativitas berpengaruh langsung terhadap etika belajar mahasiswa; H4: Motivasi belajar berpengaruh langsung terhadap etika belajar mahasiswa; H5: Intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) melalui motivasi belajar berpengaruh terhadap etika belajar mahasiswa; H6: Literasi digital

melalui motivasi belajar berpengaruh terhadap etika belajar mahasiswa; H7: Kreativitas melalui motivasi belajar berpengaruh terhadap etika belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data secara empiris, sistematis, dan rasional guna mencapai tujuan penelitian (Nasution, 2023). Pendekatan rasional dilakukan melalui langkah-langkah logis yang dapat diterima oleh akal, aspek empiris menekankan pada observasi yang dapat dilihat dan dipahami secara inderawi, dan aspek sistematis menunjukkan tahapan penelitian yang tersusun secara logis dan berurutan (Bungin, 2003 dalam Nasution, 2023). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *explanatory research* melalui teknik survei dan analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) untuk menjelaskan hubungan kausal antarvariabel (Creswell, 2013 dalam Waruwu dkk., 2025). Data yang digunakan terdiri dari data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner, dan data sekunder yang berasal dari hasil penelitian terdahulu dan literatur akademik yang relevan (Edrisy & Rozi, 2021; Wulandari & Taufik, 2020 dalam Delsi Novelni & Sukma, 2021).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin yang terletak di Handil Bakti, Adhyaksa, dan Banjarbaru. Pengumpulan data dilaksanakan secara fleksibel mengikuti kecepatan waktu diperolehnya hasil kuesioner dari responden. Penelitian dijadwalkan dalam waktu dua bulan dimulai dari akhir bulan Agustus hingga November 2025.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi (Sugiyono, 2014 dalam Suriani & Jailani, 2023). Populasi juga dijelaskan sebagai keseluruhan objek atau subjek yang terdapat dalam suatu wilayah serta memenuhi syarat-syarat tertentu yang berhubungan dengan masalah peneliti (Nanang Martono, 2015 dalam Suriani & Jailani, 2023). Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian untuk mendapatkan data yang mampu digeneralisasikan terhadap populasi tersebut (Arikunto, 2010 dalam Ramadani dkk., 2025).

Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan pendekatan *proportional sampling* terhadap mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin angkatan 2024/2025, karena populasi penelitian terdiri dari beberapa kelompok mahasiswa yang dianggap memiliki pengaruh seimbang terhadap hasil penelitian (Winarsunu, 2006 dalam Yuniar dkk., 2013). Populasi ditetapkan berdasarkan relevansinya dengan fenomena penelitian dan didukung oleh temuan Nur dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa generasi Z berusia sekitar 17 tahun merupakan pengguna teknologi digital, termasuk *artificial intelligence* (AI), tertinggi dengan persentase 67%. Populasi penelitian mencakup 1.999 mahasiswa dari empat program studi, yaitu Manajemen, Ilmu Kesehatan Masyarakat, Ilmu Administrasi Publik, dan Ilmu Komunikasi. Berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 96 mahasiswa yang dianggap mewakili keseluruhan populasi (Tarigan dkk., 2023).

Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 1.999 mahasiswa dari empat program studi, teknik proportional sampling dilakukan dengan membagi jumlah sampel secara proporsional sesuai persentase masing-masing program studi terhadap total populasi. Setiap program studi dihitung proporsinya dengan rumus: $(\text{jumlah mahasiswa per program studi} / 1.999) \times 96$, sehingga setiap kelompok memperoleh jumlah responden yang sebanding dengan ukuran populasinya. Setelah jumlah sampel tiap program studi ditentukan, pemilihan responden dilakukan secara acak menggunakan daftar mahasiswa aktif tahun akademik 2024/2025 sebagai sampling frame. Nomor induk mahasiswa diinput ke dalam sistem pengundian sederhana (random number generator) untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Teknik ini dilakukan untuk menjaga representativitas data dan meminimalkan bias pemilihan sampel, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan terhadap populasi mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap awal yang penting dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Anhar dkk., 2023). Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner atau angket sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel psikologis, sosial, dan perilaku responden dalam skala besar (Creswell, 2018). Penyusunan kuesioner dilakukan berdasarkan indikator dari setiap variabel penelitian, dengan skala pengukuran menggunakan model Likert 1–5 guna menilai sikap, opini, dan persepsi responden terhadap fenomena yang dikaji (Sugiyono, 2016 dalam Pramudya, 2021). Setiap jawaban diberi skor sesuai tingkat persetujuan responden, dari sangat positif hingga sangat negatif, untuk dianalisis secara kuantitatif berdasarkan populasi dan sampel yang telah ditentukan (Haryati dkk., 2022).

Teknik Analisis Data *Structural Equation Modeling* (SEM-PLS)

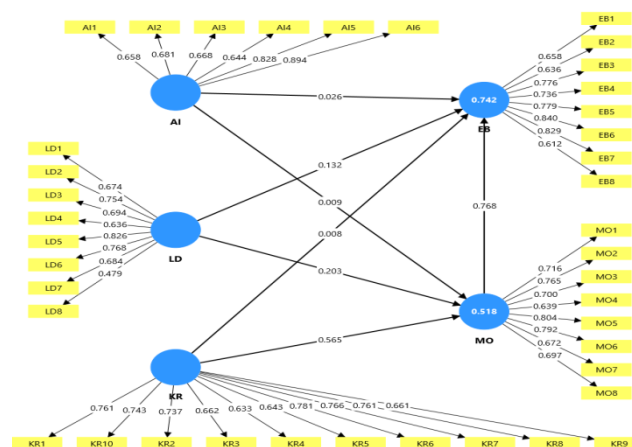
Penelitian ini menggunakan teknik analisis data *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan bantuan aplikasi SmartPLS 4, yang berfungsi untuk menguji validitas, reliabilitas, serta hubungan langsung, tidak langsung, dan moderasi antar variabel (Sarstedt & Cheah, 2019 dalam Tambun dkk., 2022). Model SEM digunakan untuk menganalisis hubungan kausal antara variabel laten dan indikatornya secara komprehensif, karena mampu menjelaskan *multiple relationships* dan pola hubungan kausal yang kompleks (Sofwatillah dkk., 2024). Analisis dilaksanakan dengan dua tahapan utama, yaitu *outer model* dan *inner model*. *Outer model* berfungsi menguji validitas konvergen, validitas diskriminan, serta reliabilitas konstruk menggunakan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*, sedangkan *inner model* mengevaluasi hubungan antar variabel laten melalui nilai *R-Square*, *Q-Square*, dan *path coefficients* untuk menilai kekuatan serta arah hubungan antar variabel. Proses *bootstrapping* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis dengan kriteria $t\text{-statistic} \geq 1,96$ dan $p\text{-value} \leq 0,05$ (Kurniasih, 2021 dalam Fitriani, 2024). Seluruh hasil kemudian diinterpretasikan guna memahami makna dan implikasi hubungan antar variabel, memastikan model yang dihasilkan valid dan signifikan secara statistik (Angranti dkk., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Validitas dan Reliabilitas

Outer model memiliki fokus pada pengukuran model hubungan antara variabel laten dan indikator untuk memastikan bahwa instrumen yang diterapkan memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Berdasarkan teori pengujian instrumen diukur dengan menyebarkan kuesioner kepada responden minimal 20 orang agar diperoleh distribusi nilai hasil pengukuran mendekati normal (Notoatmodjo, 2018 dalam Rofiah, 2021). Namun pada penelitian ini pengujian dilakukan kepada keseluruhan sampel yang berjumlah 96 responden untuk mengukur tingkat keakuratan yang tinggi. Terdapat dua pengujian dalam penelitian ini, yakni uji validitas yang mencakup *convergent validity* dengan pengukuran *Loading Factor* dan *Average Varian Extracted* (AVE), serta *discriminant validity* yang memuat pengujian *Fornell Larcker Criterio*, *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT) dan *Cross Loading*.



Gambar 1. Model Laten Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian *outer loading*, seluruh indikator pada variabel Intensitas Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), Literasi Digital (LD), Kreativitas (KR), Motivasi Belajar (MO), dan Etika Belajar (EB) dipastikan valid karena memperoleh nilai *loading factor* di atas 0,5 ($>0,5$). Hanya satu indikator, yaitu LD8, yang menunjukkan nilai *loading factor* sebesar 0,479 pada tahap pertama sehingga dieliminasi untuk menjaga validitas model (Hair dkk., 2019). Setelah dilakukan pengujian ulang pada tahap kedua, seluruh indikator menunjukkan nilai yang memenuhi standar validitas konvergen dengan kisaran nilai antara 0,612 hingga 0,894, yang menunjukkan bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan konstruk laten yang diukur secara konsisten dan signifikan (Ghozali & Latan, 2015). Berdasarkan nilai AVE, semua variabel memiliki nilai AVE di atas ($>0,5$) yang artinya kelima variabel tersebut dinyatakan valid. *Discriminant Validity* digunakan untuk memastikan bahwa setiap konstruk dalam model penelitian benar-benar mengukur konsep yang berbeda dan tidak terjadi tumpang tindih antar variabel melalui tiga pendekatan utama, yaitu *Cross Loading*, *Fornell-Larcker Criterion*, dan *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT), yang menunjukkan semua indikator memiliki nilai korelasi lebih tinggi terhadap konstraknya dibandingkan konstruk lain sehingga dinyatakan valid (Sekaran & Bougie, 2016).

Tabel 1. Nilai Cronbach's Alpha

NO	Uraian	<i>Cronbach's alpha</i>	Keterangan
1	Intensitas Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	0.848	Reliabel
2	Literasi Digital	0.842	Reliabel
3	Kreativitas	0.894	Reliabel
4	Motivasi Belajar	0.854	Reliabel
5	Etika Belajar	0.865	Reliabel

Hasil pengujian *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa nilai untuk semua konstruk atau variabel lebih besar dari 0,7 ($>0,7$), sehingga semua variabel memiliki reliabilitas yang mumpuni atau baik. *Composite Reliability* diimplementasikan untuk memastikan konsistensi internal terhadap indikator-indikator yang membentuk suatu variabel laten, dengan nilai > 0.7 dianggap memenuhi syarat standar penelitian.

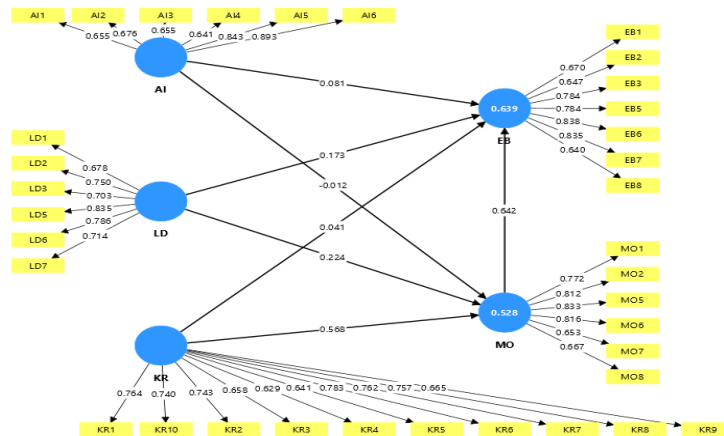
Tabel 2. Nilai Composite Reliability - dipertahankan]

NO	Uraian	<i>Composite Reliability (rho_c)</i>	Keterangan
1	Intensitas Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	0.873	Reliabel
2	Literasi Digital	0.882	Reliabel
3	Kreativitas	0.913	Reliabel
4	Motivasi Belajar	0.892	Reliabel
5	Etika Belajar	0.897	Reliabel

Hasil pengujian *Composite Reliability* menunjukkan bahwa nilai untuk variabel intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), literasi digital, kreativitas, motivasi belajar, dan etika belajar lebih besar dari > 0.7 , sehingga setiap variabel mempunyai reliabilitas yang baik.

Pengujian *Inner Model*

Inner Model dalam model PLS-SEM menggambarkan korelasi antara variabel laten dan dievaluasi untuk melihat kekuatan dan signifikansi hubungan tersebut, yang mencakup tiga aspek penting yaitu *R Square*, *Effect Size*, *Predictive relevance* dan Pengujian Hipotesis.



Gambar 2. Konstruk Variabel Laten Pengujian Inner Model

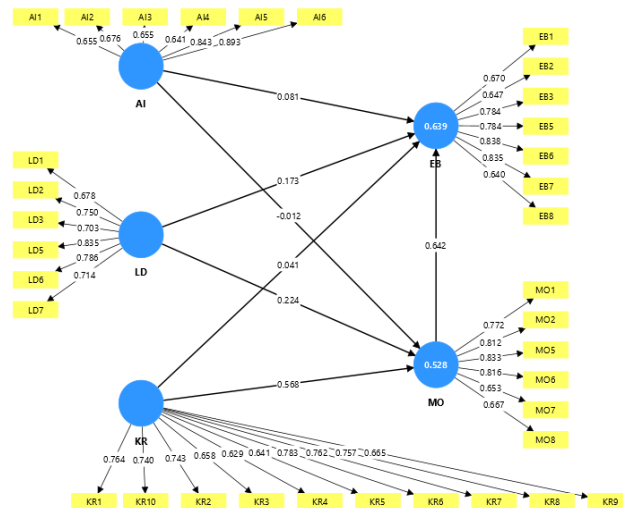
Hasil uji *R-Square* menunjukkan bahwa variabel etika belajar memiliki nilai sebesar 0,639 yang berarti 63,9% variasi dalam etika belajar dapat dijelaskan oleh variabel laten dalam model, sedangkan 36,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Sementara itu, nilai *R-Square* untuk variabel motivasi belajar sebesar 0,528 menunjukkan bahwa 52,8% variasinya dijelaskan oleh variabel dalam model dan 47,2% oleh faktor eksternal, yang menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan prediktif yang kuat karena nilai R^2 berada pada kategori sedang hingga tinggi (Hair dkk., 2019).

Berdasarkan uji *Effect Size* (f^2), hubungan motivasi belajar terhadap etika belajar memiliki pengaruh paling besar dengan nilai 0,539, yang menunjukkan kontribusi kuat antara kedua variabel tersebut. Hubungan kreativitas terhadap motivasi belajar juga termasuk besar dengan nilai 0,411, mempertegas bahwa kreativitas merupakan faktor penting dalam mendorong motivasi. Sebaliknya, hubungan literasi digital dengan motivasi belajar (0,065) dan intensitas penggunaan *artificial intelligence* terhadap etika belajar (0,018) dikategorikan lemah, bahkan hubungan intensitas AI terhadap motivasi belajar (0,000) serta kreativitas terhadap etika belajar (0,002) menunjukkan efek yang sangat kecil (Sarstedt dkk., 2017).

Hasil uji *Predictive Relevance* (Q^2) menunjukkan nilai sebesar 0,830 ($Q^2 > 0,5$), yang menandakan bahwa model memiliki kemampuan prediksi yang sangat baik. Uji *Model Fit* memperkuat hasil ini dengan nilai SRMR sebesar 0,094 ($< 0,10$) yang menandakan model tergolong *fit*, meskipun nilai NFI sebesar 0,559 belum mendekati angka ideal 1. Berdasarkan kriteria *goodness of fit*, model penelitian ini tetap dianggap layak karena memenuhi minimal satu parameter kelayakan model sesuai pendapat Solimun (2005) dalam Setyawardani (2021).

Pengujian *Bootstrapping*

Uji signifikansi hubungan dalam PLS-SEM bertujuan untuk menilai apakah hubungan antar variabel laten dalam model memiliki makna secara statistik melalui metode *bootstrapping*, yaitu proses pengambilan sampel ulang dari data untuk memperoleh nilai koefisien jalur (*path coefficient*) dan kesalahan standar. Suatu hubungan dinyatakan signifikan apabila *p-value* lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05) dan nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1,96 ($> 1,96$) menunjukkan semakin kuatnya pengaruh variabel tersebut.



Gambar 3. Konstruk Variabel Laten Pengujian Path Coefficient Bootstrapping

Tabel 4. Hasil Path Coefficient Bootstrapping Direct Effect

NO	Uraian	<i>Original sample (O)</i>	<i>Sample mean (M)</i>	<i>Standard deviation (STDEV)</i>	<i>T statistics (O/STDEV)</i>	<i>P values</i>
1	Intensitas Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) -> Etika Belajar	0.081	0.079	0.091	0.889	0.374
2	Literasi Digital -> Etika Belajar	0.173	0.165	0.084	2.050	0.040
3	Kreativitas -> Etika Belajar	0.041	0.047	0.096	0.427	0.669
4	Motivasi Belajar -> Etika Belajar	0.642	0.643	0.093	6.879	0.000
5	Intensitas Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) -> Motivasi Belajar	-0.012	0.014	0.096	0.125	0.900
6	Literasi Digital -> Motivasi Belajar	0.224	0.213	0.109	2.057	0.040
7	Kreativitas -> Motivasi Belajar	0.568	0.572	0.085	6.703	0.000

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Artificial Intelligence (AI) memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap motivasi belajar. Secara konseptual, temuan ini dapat dijelaskan melalui fenomena ketergantungan pada teknologi instan. Kemudahan memperoleh jawaban cepat melalui AI berpotensi mengurangi keterlibatan kognitif mahasiswa dalam proses berpikir mendalam. Ketika mahasiswa lebih berorientasi pada hasil akhir daripada proses pembelajaran, gairah untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan jujur dapat menurun. Dalam perspektif Self-Determination Theory, motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasa tertantang dan memiliki otonomi dalam belajar. Namun, penggunaan AI yang bersifat instan dapat menggeser pengalaman belajar dari proses eksploratif menjadi aktivitas penyelesaian tugas secara

cepat, sehingga menurunkan dorongan internal untuk berproses secara etis. Kondisi ini menjelaskan mengapa intensitas penggunaan AI tidak secara otomatis meningkatkan motivasi belajar, bahkan berpotensi melemahkan motivasi yang berbasis integritas akademik apabila tidak disertai regulasi diri yang kuat.

Pembahasan

Pembahasan Pengaruh Langsung (*Direct Effect*)

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Diskriminan (Fornell-Larcker Criterion)

Variabel	AI	LD	KR	MO	EB
AI	0.742				
LD	0.421	0.756			
KR	0.398	0.512	0.781		
MO	0.305	0.486	0.643	0.804	
EB	0.289	0.537	0.471	0.799	0.812

Berdasarkan hasil uji validitas diskriminan menggunakan kriteria Fornell-Larcker, seluruh nilai akar kuadrat AVE pada masing-masing konstruk (ditunjukkan pada diagonal tabel) lebih besar dibandingkan korelasi antar konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel laten dalam penelitian ini memiliki tingkat diskriminasi yang baik dan mampu mengukur konsep yang berbeda secara statistik. Dengan demikian, konstruk Intensitas Penggunaan AI, Literasi Digital, Kreativitas, Motivasi Belajar, dan Etika Belajar tidak mengalami tumpang tindih pengukuran, sehingga interpretasi hubungan antar variabel dalam model struktural dapat dilakukan secara valid dan dapat dipercaya.

Pengaruh intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,081 yang mengindikasikan arah hubungan positif, namun dengan *T-Statistics* sebesar 0,889 dan *P-Value* sebesar 0,374 menunjukkan pengaruh yang lemah serta tidak signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini sesuai dengan penelitian V. A. Putri dkk. (2023) yang menemukan bahwa *artificial intelligence* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa, namun penggunaan AI dalam pendidikan harus didasarkan pada prinsip etika serta aspek pedagogi yang baik.

Pengaruh literasi digital terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,173 dengan *T-Statistics* sebesar 2,050 dan *P-Value* sebesar 0,040, yang menunjukkan pengaruh yang kuat serta signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5%. Kondisi ini ditunjukkan dari jawaban responden pada variabel literasi digital, indikator mengerti transmisi informasi *online* mendapat nilai rata-rata (4,0) diikuti dengan indikator mencari informasi yang relevan dan mengerti tantangan internet, sedangkan nilai terendah diperoleh dari indikator mengenal *hardware* dan *software* yang tergolong masih baik dengan nilai (3,9). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Nurfauziyanti dkk. (2022) yang memperoleh temuan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan.

Pengaruh kreativitas terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,041 dengan *T-Statistics* sebesar 0,427 dan *P-Value* sebesar 0,669, yang menunjukkan pengaruh yang lemah serta tidak signifikan secara statistik. Kondisi ini ditunjukkan dari jawaban responden pada kreativitas, indikator fleksibel mendapatkan kategori sangat baik

(4,3), namun pada indikator orisinalitas atau keaslian mendapatkan nilai paling rendah dengan kategori masih baik (3,5). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Marissa (2018) yang menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa tidak selalu berhubungan kuat dengan prestasi maupun etika belajar.

Pengaruh motivasi belajar terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,642 dengan *T-Statistics* sebesar 6,879 dan *P-Value* sebesar 0,000, yang menunjukkan pengaruh yang kuat serta signifikan secara statistik. Kondisi ini ditunjukkan dari jawaban responden pada variabel motivasi belajar, indikator serius mengerjakan tugas mendapat nilai rata-rata (4,4), diikuti indikator memperoleh informasi dari dosen dengan nilai (4,3) serta indikator mempunyai timbal balik (*feedback*) mendapat nilai (4,0), sedangkan nilai terendah diperoleh dari indikator aktif dalam belajar dengan nilai (3,9). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nina Isnawati (2015) yang memiliki temuan arah hubungan positif serta memiliki pengaruh kuat serta signifikan.

Pengaruh intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar -0,012 yang mengindikasikan arah hubungan negatif dengan *T-Statistics* sebesar 0,125 dan *P-Value* sebesar 0,900, yang menunjukkan pengaruh yang lemah serta tidak signifikan secara statistik. Meskipun tidak signifikan, pengujian pada variabel ini cukup baik dengan jawaban rata-rata sebesar 3,3. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa penggunaan AI tidak memberikan perbedaan berarti terhadap proses pembelajaran mahasiswa, seperti studi Nariswari S.A dkk. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan AI tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,224 dengan *T-Statistics* sebesar 2,057 dan *P-Value* sebesar 0,040, yang menunjukkan pengaruh yang kuat serta signifikan secara statistik. Pengaruh kreativitas terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,568 dengan *T-Statistics* sebesar 6,703 dan *P-Value* sebesar 0,000, yang menunjukkan pengaruh yang kuat serta signifikan secara statistik.

Tabel 6. hasil Bootstrapping Indirect Effect

NO	Uraian	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	<i>T statistics</i> (O/STDEV)	<i>P</i> <i>values</i>
1	Intensitas Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) -> Motivasi Belajar -> Etika Belajar	-0.008	0.007	0.063	0.122	0.903
2	Literasi Digital -> Motivasi Belajar -> Etika Belajar	0.144	0.140	0.078	1.848	0.065
3	Kreativitas -> Motivasi Belajar -> Etika Belajar	0.365	0.366	0.069	5.290	0.000

Pembahasan Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*)

Pengaruh intensitas penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) melalui motivasi belajar terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar -0,008 dengan *T-statistics* sebesar 0,122 dan *P-value* sebesar 0,903, yang menyatakan bahwa hubungan tidak signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak memediasi

hubungan antara intensitas penggunaan AI dan etika belajar secara signifikan. Temuan dari Lukman dkk. (2025) menemukan bahwa pemanfaatan AI tidak secara nyata menurunkan maupun meningkatkan motivasi belajar pada kelompok mahasiswa tertentu.

Pengaruh literasi digital melalui motivasi belajar terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,144 dengan *T-statistics* sebesar 1,848 dan *P-value* sebesar 0,065 (hampir mendekati $<0,05$), yang menyatakan bahwa hubungan tidak signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak memediasi hubungan antara literasi digital dan etika belajar secara signifikan. Sehingga pengujian ini tidak sejalan dengan penelitian Lestari dkk. (2024) dalam Azizah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa literasi digital terbukti memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap motivasi belajar.

Pengaruh kreativitas melalui motivasi belajar terhadap etika belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,365 dengan *T-statistics* sebesar 5,290 dan *P-value* sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menyatakan bahwa hubungan signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat memediasi hubungan antara kreativitas dan etika belajar secara signifikan, yang menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki mahasiswa mampu meningkatkan kepercayaan diri mereka dari sisi berpikir dalam menciptakan gagasan atau ide-ide yang baik terhadap etika pada proses belajar. Hasil pengujian ini sejalan dengan temuan dari E. L. Putri (2024) bahwa pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar sebagai pendorong atau motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022 Universitas Negeri Semarang dinyatakan memiliki arah hubungan positif dan signifikan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengujian pengaruh intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) terhadap etika belajar menghasilkan nilai koefisien jalur 0,081, *T-statistics* 0,889 dan *P-values* 0,374, yang mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar, tetapi pengaruhnya lemah dan tidak signifikan. Analisis deskriptif memperoleh angka rata-rata 3,3 yang dikategorikan cukup, sehingga variabel ini tergolong cukup baik untuk dilaksanakan penelitian.
2. Pengujian pengaruh literasi digital terhadap etika belajar memperoleh nilai koefisien jalur 0,173, *T-statistics* 2,050 dan *P-values* 0,040, yang menunjukkan bahwa literasi digital memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar sehingga berpengaruh kuat secara statistik dan signifikan. Artinya semakin tinggi literasi digital maka akan terjadi peningkatan dalam etika belajar.
3. Pengujian pengaruh kreativitas terhadap etika belajar memperoleh nilai koefisien jalur 0,041, *T-statistics* 0,427 dan *P-values* 0,669, yang menunjukkan bahwa kreativitas memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar, tetapi pengaruhnya lemah dan tidak signifikan. Analisis deskriptif pada variabel kreativitas memperoleh angka rata-rata 3,7 yang dikategorikan baik, sehingga penelitian pada variabel ini tergolong baik untuk diperhatikan kehadirannya.
4. Pengujian pengaruh motivasi belajar terhadap etika belajar mendapatkan nilai koefisien jalur 0,642, *T-statistics* 6,879 dan *P-values* 0,000, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar serta

berpengaruh kuat secara statistik dan signifikan. Maka semakin tinggi motivasi belajar akan menimbulkan peningkatan dalam etika belajar.

5. Pengujian pengaruh intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) melalui motivasi belajar terhadap etika belajar memperoleh nilai koefisien jalur -0,008, *T-statistics* 0,122 dan *P-values* 0,903, yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) memiliki arah hubungan negatif terhadap etika belajar melalui motivasi belajar, tetapi pengaruhnya lemah dan tidak signifikan. Hasil pengujian ini selaras dengan penelitian Nasution dkk. (2025) yang mendapati temuan bahwa berkurangnya dorongan mahasiswa atau motivasi belajar untuk memahami materi pembelajaran secara serius dalam mengerjakan tugas dikarenakan hanya ingin mendapatkan jawaban instan dari AI.
6. Pengujian literasi digital melalui motivasi belajar terhadap etika belajar memperoleh nilai koefisien jalur 0,144, *T-statistics* 1,848 dan *P-values* 0,065, yang menyatakan bahwa literasi digital memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar melalui motivasi belajar, walaupun angka menunjukkan hampir berpengaruh serta signifikan, tetapi pengaruhnya tetap lemah dan tidak signifikan. Analisis deskriptif memperoleh angka rata-rata 3,9 yang tergolong baik, sehingga penelitian pada variabel ini tergolong baik untuk diperhatikan serta direalisasikan.
7. Pengujian kreativitas melalui motivasi belajar terhadap etika belajar memperoleh nilai koefisien jalur 0,365, *T-statistics* 5,290 dan *P-values* 0,000, yang menyatakan bahwa kreativitas memiliki arah hubungan positif terhadap etika belajar melalui motivasi belajar dengan pengaruh yang kuat dan signifikan. Artinya semakin tinggi kreativitas yang dimiliki mahasiswa, maka akan meningkatkan etika belajar dengan baik.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka direkomendasikan:

1. Peran motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting terhadap mahasiswa karena memiliki pengaruh paling kuat terhadap etika belajar. Hubungan secara langsung literasi digital dan kreativitas terhadap motivasi belajar memiliki arah pengaruh positif dan signifikan, serta hubungan tidak langsung kreativitas terhadap etika belajar melalui motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan. Oleh sebab itu, mahasiswa sudah seharusnya memperhatikan cara agar dapat meningkatkan literasi digital dan kreativitas yang bisa meningkatkan etika belajar.
2. Intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) juga tidak luput dari perhatian. Meskipun tidak signifikan, dalam hubungan secara langsung intensitas penggunaan *artificial intelligence* (AI) berpengaruh positif terhadap etika belajar, namun dari hubungan tidak langsung memiliki arah hubungan negatif melalui motivasi belajar. Oleh karena itu, mahasiswa harus memperhatikan kekhawatiran penggunaan yang berlebihan dan sudah sepatutnya mengembangkan narasi atau jawaban yang dihadirkan oleh AI agar kemampuan berpikir tetap terasah dengan baik sebagai bahan belajar membuat gagasan yang kompeten.
3. Kreativitas mahasiswa perlu mendapatkan perhatian dengan cara mahasiswa harus memiliki kemampuan dalam memberikan gagasan atau ide-ide yang inovatif dengan menghindari plagiasi, mengembangkan gagasan yang baik melalui berbagai jenis literatur agar terbiasa dalam menciptakan pemikiran yang variatif serta

inovatif, dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap berbagai macam proses pembelajaran yang terjadi di kampus sehingga dapat meningkatkan aspek etika belajar.

4. Perlu dilakukan penelitian lanjutan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan pengaruh penggunaan *artificial intelligence* (AI) yang sudah merambah ke seluruh sektor kegiatan manusia termasuk dalam dunia pendidikan tinggi, dikarenakan perkembangan *artificial intelligence* (AI) semakin hari semakin berkembang pesat.
5. Pihak Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin perlu menyusun pedoman resmi terkait etika penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan akademik. Pedoman tersebut dapat mencakup batasan penggunaan AI dalam penyusunan tugas, kewajiban transparansi penggunaan AI dalam karya ilmiah, serta standar orisinalitas dan integritas akademik agar mahasiswa tetap menjunjung nilai kejujuran dan tanggung jawab intelektual.
6. Integrasi materi etika digital (*cyberethics*) dan penggunaan AI secara bertanggung jawab perlu dimasukkan ke dalam mata kuliah literasi digital atau mata kuliah pengembangan karakter. Hal ini bertujuan agar mahasiswa tidak hanya terampil secara teknis menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran moral dalam memanfaatkan AI sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir.
7. Dosen perlu menerapkan desain pembelajaran yang mendorong proses reflektif dan analitis, seperti tugas berbasis studi kasus, presentasi lisan, dan penilaian berbasis proses (*process-based assessment*), sehingga penggunaan AI tidak sekadar menghasilkan jawaban instan, tetapi tetap menuntut keterlibatan kognitif dan tanggung jawab akademik mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

1. Abdurrahim, Zulfikar, R., Purboyo, Widyanti, R., dan Basuki. "Learning With Integrity: The Future Of Ethical Artificial Intelligence In Academia." *Applied Business and Administration Journal* 4, no. 2 (2025): 1–15. <https://doi.org/10.62201/abaj.v4i02.216>.
2. Amalia Mia. "Pengaruh Kompetensi Akuntansi Dan Komputer Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi MYOB Dengan *Computer Attitude* Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Batik Sakti 1 Kebumen." *Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang* 1, no. 1 (2020): 6–7. <https://lib.unnes.ac.id/29614/1/7101413025.pdf>.
3. Angranti, W., Zurqoni, dan Sugeng. "Interpretasi Hasil Analisis dan Pembahasannya." *Maslahah: Journal Of Islamic Studies* 3, no. 1 (2024): 15–22.
4. Anhar, A. I., Maskur, dan Mayvita, P. A. "Analisis Kualitas Pelayanan terhadap Loyalitas Pelanggan pada Bengkel Mobil Nonop Martapura." *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Tahun 2023* (2023): 361–370.
5. Ayu Desy N. dan Endah Lulup T P. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi." *Jurnal Ekonomi* 4 (2014): 4.
6. Creswell, John W. dan Creswell, J. W. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth edition. Edited by A. M. • Helen Salmon, Chelsea Neve, David C. Felts, Megan O'Heffernan. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc., n.d.

7. Csikszentmihalyi, M. "16 Implications of a Systems Perspective for the Study of Creativity." *Handbook of Creativity* (1999): 313.
8. Deci, Edward L. dan Ryan, Richard M. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press, 1985.
9. Dirmanto. "Implementasi *Theory Planned Behavior* terhadap Minat Berkunjung Ulang pada Pengunjung G Hotel Syariah Lampung." Skripsi, Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung, 2020.
10. Edrisy, I. F., dan Rozi, F. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pengancaman Pornografi (Study Kasus Polres Lampung Utara)." *Jurnal Hukum Legalita* 3, no. 2 (2021): 98–109. <https://doi.org/10.47637/legalita.v3i2.434>.
11. Fitriani, W. "Analisis Pengaruh Kepuasan Pelanggan, Kualitas Produk *Milkshake Donut Dan Fruit Smoothies* Terhadap *Word Of Mouth* (WOM) Dengan *Structural Equation Model* (WOM)." Skripsi, Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
12. Flora, Henny Saida. "Etika Dan Tata Tertib Disiplin Mahasiswa." *Jurnal Law Pro Justitia* 4, no. 2 (2019): 22–41.
13. Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., dan Palembang, F. "Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas *Quantitative Research: Data Reliability Test*." 4, no. 3 (2024): 1812–1820.
14. Gede Ari Rama, B., Krisna Prasada, D., dan Julia Mahadewi, K. "Urgensi Pengaturan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia." *Jurnal Rechtsens* 12, no. 2 (2023): 209–224. <https://doi.org/10.56013/rechtsens.v12i2.2395>.
15. Ghozali, Imam dan Latan, Hengky. *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2015.
16. Gusti Ayu Agung Yesika Yuniar, Harlina Nurtjahjanti, dan D. R. F. "Hubungan Antara Kepuasan Kerja Dan Resiliensi Dengan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB) Pada Karyawan Kantor Pusat PT. BPD Bali." *Eprints.Undip.Ac.Id* (2013): 000.
17. Gusti Ayu Tri Agustiana, I., Agustini, R., Ibrahim, M., dan Nyoman Tika, I. "Musimin Ibrahim dan I Nyoman Tika." *Journal of Education Technology* 4, no. 2 (2020): 150–160.
18. Hafizha, R. "Pentingnya Integritas Akademik." *Journal of Education and Counseling* (JECO) 1, no. 2 (2022): 115–124. <https://doi.org/10.32627/jeco.v1i2.56>.
19. Hair, Joseph F., Risher, Jeffrey J., Sarstedt, Marko, dan Ringle, Christian M. "When to Use and How to Report the Results of PLS-SEM." *European Business Review* 31, no. 1 (2019): 2–24.
20. Haji-Othman, Y., Yusuff, M. S. S., dan Hussain, M. N. M. "Data Analysis Using *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) in Conducting Quantitative Research." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 14, no. 10 (2024): 2380–2388.
21. Harun, S. "Pembelajaran Di Era 5.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (November 2021): 265–276.
22. Haryati, D., Azmi, Z., Putri, R., Purba, R., Qasim, N., Hasibuan, R., dan Nurdin, M. "Teori Akuntansi." *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 369–373. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>.

23. Hasibuan, S. W. "Konsep Etika Peserta Didik Menurut KH Hasyim Asy'ari Dalam Kitab *Adabul 'Alim Wal Muta'allim*." 1 (2019): 43.
24. Hasrianto. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kinerja Pegawai Di Kantor Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng." (February 2024): 4–6.
25. Hidayat, R. "Sosiologi Pendidikan Emile Durkheim." *Jakarta: Rajawali Pers* 1, no. 2 (2014): 19–25.
26. Husairi, H., dan Sodikin, S. "Optimalisasi Pengembangan *Soft Skill* Melalui Teknologi *Artificial Intelligence* di Pesantren." *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2023): 111–138. <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v3i1.1770>.
27. Jakpat. "Understanding AI Usage Today." *Jakpat Speed to Insight* (2025): 1–14. <https://goodstats.id/publication/understanding-ai-usage-today-IM0Gx>.
28. Lestari, S., Nurmalisa, Y., dan Mentari, A. "Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca terhadap Motivasi Belajar Generasi Z." *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation* 1, no. 1 (2024): 22–30.
29. Littlejohn, Allison, Beetham, Helen, dan McGill, Lou. "Learning at the Digital Frontier: A Review of Digital Literacies in Theory and Practice." *Journal of Computer Assisted Learning* 28, no. 6 (2012): 547–556.
30. Lukman, dkk. "Pemanfaatan AI dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi* (2025).
31. Marissa. "Kreativitas dan Prestasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan* (2018).
32. Moturu, V. R., dan Nethi, S. D. "Artificial Intelligence in Education." In *Lecture Notes in Networks and Systems*, Vol. 478, 2023. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2940-3_16.
33. Muhammad Yahya, Wahyudi, dan Akmal Hidayat. "Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Seminar Nasional Dies Natalis 62* 1 (2023): 190–199. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794>.
34. Nariswari S.A, dkk. "Pengaruh Penggunaan AI terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* (2025).
35. Nasution, dkk. "Dampak AI terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Digital* (2025).
36. Nina Isnawati. "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Etika Belajar." *Jurnal Pendidikan* (2015).
37. Nurbinta, dan Irwansyah. "Etika Akademik di Era Digital Mahasiswa Gizi UIN Sumatera Utara." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 4 (2024): 2309–2317.
38. Nurfauliyanti, dkk. "Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Mahasiswa." *Jurnal Literasi Digital* (2022).
39. Nur, dkk. "Generasi Z dan Penggunaan Teknologi Digital." *Jurnal Teknologi Informasi* (2024).
40. Piaget, Jean. *The Construction of Reality in the Child*. New York: Basic Books, 1988.
41. Pramudya, S. "Etika Belajar dalam Konteks Akademik." *Jurnal Pendidikan Karakter* (2021).
42. Pramudya. "Pendidikan Karakter dan Etika Belajar." *Jurnal Pendidikan* (2025).
43. Putri, C. "Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Psikologi Pendidikan* (2023).
44. Putri, E. L. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas melalui Kemandirian Belajar sebagai Variabel Mediasi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Business and Accounting Education Journal* 5, no. 2 (2024): 252–269.

45. Putri, V. A., dkk. "Potensi *Artificial Intelligence* dalam Pembelajaran Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* (2023).
46. Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., dan Ulhilma, N. "Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas." (2025): 574–585.
47. Ririen, D., dan Daryanes, F. "Analisis Literasi Digital Mahasiswa." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (2022): 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>.
48. Rofiah, S. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian." *Jurnal Profesi Keguruan* 7, no. 2 (2021): 209–217.
49. Salsabila, S., dan Sohidin, S. "Pemahaman Etika Akademik Mahasiswa dalam Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI)." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 6671–6680. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1944>.
50. Saputra, W. "Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Yadika Bandar Lampung." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 2 (2020): 13–16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>.
51. Sari, R. "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP." *Griya Cendikia* 10, no. 2 (2025): 754–762. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i2.2053>.
52. Sarstedt, Marko, Ringle, Christian M., dan Hair, Joseph F. "*Partial Least Squares Structural Equation Modeling*." In *Handbook of Market Research*, edited by Christian Homburg, Martin Klarmann, and Arnd Vomberg, 1–40. Cham: Springer International Publishing, 2017.
53. Sekaran, Uma dan Bougie, Roger. *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. 7th edition. Chichester: John Wiley & Sons, 2016.
54. Setyawardani, R. D. "Pengaruh Kualitas Layanan, Produk Dan Nilai Pelanggan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Loyalitas Pelanggan (Studi kasus Bank Jatim Capem UWK di Surabaya)." *Bina Bangsa Ekonomika* 14, no. 1 (2021): 230–239.
55. Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., dan Saksitha, D. A. "Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah." *Journal Genta* (2024).
56. Suariqi Diantama. "Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Teknologi Pendidikan* (2023).
57. Suriani dan Jailani. "Populasi dan Sampel dalam Penelitian." *Jurnal Metodologi Penelitian* (2023).
58. Tambun, dkk. "Analisis SEM-PLS dalam Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Statistik* (2022).
59. Tarigan, dkk. "*Proportional Sampling* dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Metodologi* (2023).
60. Waruwu, dkk. "*Explanatory Research* dalam Penelitian Sosial." *Jurnal Penelitian Sosial* (2025).