



MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan  
website: <http://mores.stkipasundan.ac.id/index.php>  
MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan, 7(1).  
2025, hlm. 61-70

---

---

## TRANSFORMASI DIGITAL DALAM DUNIA PENDIDIKAN: PENGARUH AI TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PPKN STKIP PASUNDAN CIMAHI

**Nurul Falah Anggraeni, Jajang Hendar Hendrawan, Sambas Prabawa**  
Prodi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Pasundan Cimahi  
[falaho3nurul5oanggraeni@gmail.com](mailto:falaho3nurul5oanggraeni@gmail.com)

Naskah diterima : 11 April 2024, Naskah direvisi : 12 Juni 2024, Naskah disetujui : 25 Januari 2025
---

### ABSTRAK

Banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak, khususnya pada program studi PPKn di perguruan tinggi yang kurang mendapat perhatian khusus. Banyaknya materi yang harus dikuasai berdampak pada rendahnya partisipasi, pemahaman, dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan analisis dan teknik random sampling untuk mengkaji pengaruh Artificial Intelligence (AI) terhadap hasil belajar mahasiswa PPKn di STKIP Pasundan Cimahi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan uji F, diperoleh nilai  $F_{hitung} 85,245 > F_{tabel} 4,004$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel teknologi AI (X) terhadap hasil belajar (Y), dengan nilai determinasi sebesar 59,1%, sedangkan 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

**Kata Kunci :** Artificial Intelligence; Hasil Belajar; PPKn.

### ABSTRACT

Many students struggle with complex and abstract materials, particularly in the Civic Education (PPKn) major, which often lacks academic focus. The volume of content required impacts participation, understanding, and academic performance. This quantitative study with an analytical approach and random sampling examines the influence of Artificial Intelligence (AI) on PPKn students' learning outcomes at STKIP Pasundan Cimahi. Results show that AI positively affects student motivation and learning outcomes. Based on the F-test,  $F_{count} (85.245) > F_{table} (4.004)$ , indicating  $H_0$  is rejected and  $H_1$  accepted. This confirms a significant influence of AI technology (X) on learning outcomes (Y), with a determination value of 59.1%, while the remaining 40.9% is influenced by other factors beyond this study.

**Keywords:** Artificial Intelligence; civic education; Habituation.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di Perguruan Tinggi merupakan kegiatan antara dosen dan mahasiswa yang didukung oleh berbagai unsur seperti materi pelajaran, tujuan, lingkungan belajar, sarana prasarana, metode pembelajaran, dan juga evaluasi. Dalam pembelajaran di perguruan tinggi, terdapat beragam metode yang digunakan, seperti ceramah, diskusi, praktikum, dan penelitian.

Perkembangannya sangat berdampak pada beberapa bidang, termasuk bidang pendidikan. Kecerdasan buatan menimbulkan pro dan kontra dalam bidang pendidikan sendiri, seperti pengajar yang tidak setuju bahwa pelajar mendapatkan sumber pengetahuan hanya beberapa detik dari memasukan beberapa kata kunci materi yang dicari. Sedangkan, ada beberapa pengajar juga merasa terbantu dalam mencari materi dan bahan ajar yang diperlukan.

Berbagai peran kecerdasan buatan menambah hasil belajar mahasiswa untuk mencapai keberhasilan akademis, meski tidak sedikit bertentangan dengan harapan dosen pengajar. Dimana contoh keberhasilan akademis ini berupa pengakuan dan penghargaan dari dosen pengajar, menerapkan pengetahuan dalam praktek, peningkatan nilai, dan mencapai tingkat kelulusan. Inti dari hasil kecerdasan buatan sendiri merupakan hasil dari bahasa mesin yang dibuat untuk dapat dibaca oleh manusia. Dengan begitu, kemudahan dalam mencari bahan-bahan materi akademis yang dicari mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di Kampus Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan.

Mengutip dari berita belakangan ini, perusahaan besar Nvidia yang bekerja sama Indosat untuk mendorong revolusi *Artificial Intelligence*. Microsoft juga tidak mau kalah soal ini. Tiga perusahaan tersebut berinvestasi besar-besaran untuk *Artificial Intelligence*. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dalam kabar *website* resmi pada 27 Januari 2022 berita tersebut benar adanya, bahwa Nvidia berkomitmen mendidik dosen dan lebih dari 20.000 mahasiswa Indonesia untuk memiliki keterampilan AI selama 5 tahun ke depan. Maka dari itu peneliti menyimpulkan untuk sekarang dosen-dosen pengajar sebaiknya mengarahkan mahasiswa atau peserta didiknya untuk menggunakan teknologi-teknologi terkini sebagai arahan untuk mengikuti globalisasi untuk kemajuan ilmu pengetahuan. Terlebih sekarang mahasiswa tidak terlepas dari gadget mereka, yang artinya semangat belajar mereka ada dalam gadget tersebut. Hal ini, terlihat berdampak untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya di Kampus STKIP Pasundan Cimahi. Maka dari itu, dengan cara memanfaatkan *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STKIP Pasundan Cimahi.

Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) STKIP Pasundan menjadi acuan untuk maju dalam keberhasilan proses pembelajaran dan memahami nilai-nilai kebangsaan. PPKn merupakan salah satu program studi di STKIP Pasundan Cimahi. Dari hasil observasi, peneliti menemukan platform atau AI yang kebanyakan digunakan oleh mahasiswa PPKn STKIP Pasundan yaitu seperti *ChatGPT*, *Perplexity*, dan *Bard*

AI. Hasil observasi tersebut menjelaskan bahwa pengarahannya diperlukan agar mahasiswa dapat menggunakan dan memahami lebih jauh tentang kecerdasan buatan berfungsi untuk menunjang mahasiswa tersebut dalam berproses menempuh dan menyelesaikan studinya tanpa keliru dari peran kecerdasan buatan itu sendiri. Maka, dengan memahami peran *Artificial Intelligence* diharapkan mengubah pandangan yang lebih komprehensif terhadap teknologi *Artificial Intelligence* di dalam perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa, mengembangkan inovasi-inovasi dan efektivitas, sekaligus meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap materi-materi yang disampaikan. Penerapan *Artificial Intelligence* membawa dampak positif terhadap hasil belajar, yang berasal dari motivasi belajar yang terbangun dari pribadi mahasiswa.

Menyimpulkan dari informasi yang tertuang dari "*Journal of Educational Social Studies*" yang berfokus pada model pembelajaran, keberhasilan belajar itu dapat dicapai apabila dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran memiliki hubungan emosional yang harmonis dan saling memahami. Dengan memahami peran kecerdasan buatan dalam konteks pembelajaran mahasiswa PPKn STKIP Pasundan, diharapkan meningkatnya semangat pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif, sekaligus meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap materi-materi yang diberikan saat pembelajaran.

Dari pembahasan latar belakang, dengan permasalahan yang ada tentang hasil belajar mahasiswa di STKIP

Pasundan, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang peranan *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan berbasis NLP ini dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STKIP Pasundan. Maka dari itu, penelitian ini dibuat dengan judul "Pengaruh *Artificial Intelligence* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Survey pada Mahasiswa PPKn STKIP Pasundan Cimahi)", dengan alasan bahwa judul penelitian ini belum ada yang sama dengan penelitian terdahulu di lokasi penelitian.

## METODE

Penelitian ini memerlukan suatu metode penelitian yaitu metode penelitian kuantitatif. Menurut Yuniyanto dkk. (2024, hlm. 9), Metode kuantitatif merupakan metode yang berfokus pada analisis hasil perhitungan. Demi mencapai hasil yang sesuai dan akurat diperlukan metode penelitian yang sesuai saat melaksanakan suatu penelitian. Ilmu adalah sebuah pengetahuan yang didapatkan melalui metode ilmiah. Metode merupakan suatu prosedur untuk mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah sistematis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif pendekatan analisis data. Dengan demikian, penelitian ini memerlukan data statistik dengan menyebarkan angket elektronik untuk dapat mengukur pengaruh *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PPKn. Sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan, yaitu mengenai "Pengaruh *Artificial Intelligence* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Survey pada Mahasiswa PPKn STKIP Pasundan Cimahi)" dimana penelitian akan menunjukkan data-data pada umumnya.

## HASIL PENELITIAN

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Pasundan Cimahi beralamat di Jalan Permana No. 32B, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40512. STKIP Pasundan Cimahi merupakan sebuah perguruan tinggi yang telah didirikan sejak tanggal 12 Juli 1986 sebagai salah satu perguruan tinggi di bawah naungan Yayasan Pendidikan Tinggi Pasundan, keberadaan dan pengembangannya tidak lepas dari tujuan dan cita-cita Paguyuban Pasundan, sebagai organisasi induk yang lahir tahun 1913. STKIP Pasundan kini memiliki 5 (lima) Program Studi, yaitu:

1. Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR)
2. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI)
3. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
4. Program Studi Magister Pendidikan Jasmani (Penjas)
5. Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Sosial (IPS)

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi yang telah dilakukan, Responden penelitian yaitu dari mahasiswa aktif PPKn STKIP Pasundan Cimahi angkatan 2020 sebanyak 34 orang mahasiswa, 2021 sebanyak 33 orang mahasiswa, 2022 sebanyak 40 orang mahasiswa, dan 2023 sebanyak 50 orang mahasiswa. Keseluruhan jumlah populasi mahasiswa aktif PPKn STKIP Pasundan Cimahi adalah 157 orang mahasiswa.

Dengan data tersebut, diambil sample sebagai pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel

sendiri merupakan perwakilan dalam jumlah kelompok kecil yang mewakili dari kelompok keseluruhan (populasi). Teknik pengumpulan sampel yang akan digunakan adalah pengambilan sampel sederhana (*simple random sampling*). Teknik sederhana dikarenakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada pada populasi. Dari 157 orang mahasiswa, sampel yang digunakan sebanyak 61 orang mahasiswa. Dimana untuk angkatan 2020 sebanyak 13 orang mahasiswa, angkatan 2021 sebanyak 13 orang mahasiswa, angkatan 2022 sebanyak 15 orang mahasiswa, dan angkatan 2023 sebanyak 20 orang mahasiswa.

Data-data yang ada, nantinya akan diolah beberapa pengujian untuk kepentingan penelitian. Hasil akhirnya akan menunjukkan bahwa ada atau tidaknya pengaruh dari Teknologi *Artificial Intelligence* pada Hasil Belajar. Setelah data diperoleh, data tersebut akan diolah menjadi tabel untuk deskripsi data responden ini antara lain data jenis kelamin, angkatan, dan *Artificial Intelligence* yang digunakan responden.

Berdasarkan pengolahan data yang ada, menunjukkan bahwa jenis kelamin responden diantaranya Laki-Laki sebanyak 20 responden dan Perempuan sebanyak 41 responden. Berdasarkan pengolahan data yang ada, menunjukkan bahwa responden yang berasal dari 4 (empat) angkatan. Yaitu 13 responden dari angkatan 2020, 13 responden dari angkatan 2021, 15 responden dari angkatan 2022, dan 20 responden dari angkatan 2023.

Berdasarkan pengolahan data yang ada, menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* yang digunakan responden pada *Bard/*

Gemini AI sebanyak 11 responden, ChatGPT sebanyak 38 responden dan Perplexity sebanyak 12 responden.

Berdasarkan penjelasan data pada setiap pernyataan yang diajukan kepada responden, seperti yang dikemukakan sebelumnya. Maka selanjutnya, akan dilakukan pengujian Descriptive Statistics untuk memperoleh tentang variabel Teknologi *Artificial Intelligence* (X) dan variabel Hasil Belajar (Y). Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai mean dari kedua variabel. Dimana nilai mean variabel Teknologi *Artificial Intelligence* (X) = 56,62 dan variabel Hasil Belajar (Y) = 57,92. Dengan melakukan klasifikasi kategori terhadap 5 opsi masing-masing dari 15 item pertanyaan. Dari hasil klasifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel X dan Y memiliki klasifikasi kategori "Sangat Baik".

Teknologi pada umumnya hadir untuk memudahkan semua pekerjaan atau aktifitas manusia. Sudah dua tahun kebelakang sampai saat ini, *Artificial Intelligence* berbasis Natural Language Processing (NLP) dan metode text mining untuk menjawab setiap pertanyaan berkembang cukup pesat. Menurut Putro dkk. (2023, hlm. 1), AI merupakan studi dan pengembangan dari sistem komputer dan algoritma yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan mekanisme pembelajaran.

Dengan bantuan teknik NLP, komputer dapat memahami dan menghasilkan teks secara alami, memungkinkan aplikasi seperti penerjemahan otomatis, chatbot, dan analisis sentimen (Muttaqin dkk., 2023, hlm. 158). Meskipun data yang disiapkan

oleh *Artificial Intelligence* masih banyak keterbatasan, namun tetap membantu menyajikan data-data yang ada dibawah tahun-tahun pengembangan platform *Artificial Intelligence* yang tersedia saat ini. Saat penelitian ini dilakukan, platform *Artificial Intelligence* dari OpenAI yang bernama ChatGPT dikabarkan sudah dapat menggunakan suara dan image processing (pemrosesan citra), yang artinya sudah dapat lebih dari sekedar *Artificial Intelligence* berbasis teks, tetapi dapat melakukan atau mendapatkan perintah berupa suara dan video. Google tidak mau tersaingi juga oleh ChatGPT. Dengan Bard atau yang sekarang telah berganti nama menjadi Gemini AI untuk perkembangan lebih lanjut lainnya, ada Perplexity AI yang diberitakan akan menggeser Google dari predikatnya sebagai mesin pencari informasi digital.

ChatGPT, Bard/Gemini AI, dan Perplexity menjadi fokus peneliti dikarenakan ketiga platform *Artificial Intelligence* tersebut berdasarkan batasan masalah, mahasiswa yang berada di STKIP Pasundan khususnya pada Program Studi PPKn diketahui sering menggunakan diantara ketiga platform *Artificial Intelligence* tersebut. Melalui sinergi antara teknologi dan pendidikan, potensi kecerdasan buatan di bidang pendidikan terus membuka peluang untuk meningkatkan standar pendidikan secara keseluruhan.

Pencapaian hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada evaluasi kemajuan dan pemahaman mahasiswa dalam jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) setelah penerapan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Pentingnya hasil belajar merupakan cerminan dalam

setiap capaian individu dan menjadi ukuran keberhasilan sistem pendidikan secara keseluruhan juga. Hal ini, terlihat berdampak untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya di Kampus STKIP Pasundan Cimahi. Maka dari itu, dengan cara memanfaatkan *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di STKIP Pasundan Cimahi.

Menurut Saragih dkk. (2023, hlm. 3479), Hasil belajar merupakan akhir dari sebuah proses belajar, dan motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi hasilnya. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang tidak hanya untuk menguji pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Hasil belajar merupakan refleksi dari kemampuan-kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik setelah melalui berbagai pengalaman belajar.

Sikap ini mencakup kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam PPKn. Nilai-nilai ini mencakup prinsip demokrasi, toleransi, penghargaan terhadap HAM, keadilan, persatuan, dan nilai-nilai moral lainnya. Hasil belajar yang diharapkan adalah mahasiswa yang memiliki sikap menghargai perbedaan, menghormati hak asasi manusia, bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, serta memiliki kesadaran akan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses demokrasi.

### Uji Normalitas Data

Menurut Hartatik dkk. (2023), uji normalitas dimaksudkan untuk menguji

apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak, dalam analisis statistik parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Sehingga, uji normalitas data perlu dilakukan pertama kali untuk memenuhi syarat-syarat yang dipenuhi.

Pengujian normalitas data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan Test of Normality Kolmogorov Smirnov dalam program SPSS. Menurut Santoso (2020, hlm. 447), probabilitas (Asymtotic Significance) dalam pengambilan keputusan berdasarkan 2 hal berikut:

Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka distribusi dan juga model regresi normal

Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka distribusi dan juga model regresi tidak normal

Hasil dari pengujiannya adalah data plotting mengikuti garis diagonal, yang artinya data berdistribusi secara normal. Sehingga pengujian tahap berikutnya dapat dilakukan pada pengujian Uji Normalitas Data.

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan SPSS versi 26, diketahui nilai probabilitas signifikansi (Asymtotic Significance) mendapatkan perbandingan  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan, bahwa nilai residual berdistribusi dan memiliki regresi normal.

### Uji Homogenitas

Kemudian, menurut A. R. Putri dkk. (2023, hlm. 10867), uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel yang berasal dari populasi memiliki variansi

yang sama (homogen). Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji levelene, fisher atau uji bartlett. Misalnya, melakukan T-Test dan Anova, pengujian itu digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari sampel yang sama. Menurut Santoso (2012, hlm. 393), dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka homogen (sama)

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka tidak homogen (tidak sama)

Hasil dari pengujian menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan perbandingan nilai signifikansi  $0,758 > 0,05$ . Artinya, dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar terhadap teknologi *artificial intelligence* mendapatkan hasil yang homogen (sama).

### Uji t

Menurut Sugiono (2018, hlm. 223) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi atau hubungan antara dua variabel yang diteliti. Maka, pengujian ini dilanjutkan dengan uji signifikan yang berfungsi untuk mencari makna hubungan variabel X dan Y. Pengujian ini menggunakan SPSS versi 26.

Berdasarkan data uji menggunakan SPSS versi 26 dalam pengambilan keputusan hipotesis statistika, jika nilai t hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan sebaliknya jika t hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil uji t diatas nilai t hitung = 9,233 dan t tabel dari  $df = (n-2) = (61-2) = 59$  dengan

menggunakan taraf signifikan = 0,05 atau sebesar 5% adalah 1,671 sehingga t hitung = 9,233  $> t$  tabel = 1,671. Lalu, didapat nilai signifikansi dari Uji t tersebut sebesar 0,000. Maka perbandingannya adalah  $0,000 < 0,05$ . Artinya, perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka hasilnya Teknologi *Artificial Intelligence* (variabel bebas) berpengaruh terhadap Hasil Belajar (variabel terikat).

### Uji F

Pengujian hipotesis secara keseluruhan mengenai variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (dependent) digunakan uji Fisher (Uji F). Pengujian ini menggunakan SPSS versi 26.

Berdasarkan pada hasil uji menggunakan SPSS versi 26, hasil Uji F Anova didapat nilai F hitung = 85,245 sedangkan F tabel ( $n_1 = (k-1) = (2-1) = 1$ ,  $df (n_2) = (n-k) = (61-2) = 59$ , dan taraf signifikan = 0,05 adalah 4.004. Sehingga F hitung = 85,245  $> F$  tabel = 4.004. Dari hasil perbandingan tersebut dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah signifikan. Adapun tingkat signifikan yang didapat dari hasil uji F Anova adalah  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya adalah ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas dan terikat mendapatkan hasil yang signifikan.

Maka, diketahui bahwa nilai constant (a) sebesar 10,224, sedangkan nilai Teknologi *Artificial Intelligence* (b/ koefisien regresi) sebesar 0,842. Sehingga, persamaan regresinya dapat disimpulkan sebagai berikut.

$$Y = \alpha + \beta X$$

$$Y = 10,224 + 0,842X$$

Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan pertambahan bila b bertanda positif (+) dan penurunan bila bertanda negatif (-). Berikut merupakan terjemahan dari persamaan:

Konstanta sebesar 10,224 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai hasil belajar maka nilai dari variabel Teknologi *Artificial Intelligence* (X) sebesar 10,224.

Koefisien regresi X sebesar 0,842, menyatakan bahwa setiap penumbuhan nilai hasil belajar, maka nilai Teknologi *Artificial Intelligence* sebesar 0,842.

### Uji Koefisien Person Product Moment

Uji Koefisien Pearson Product Moment (PPM) merupakan pengujian yang digunakan untuk menguji tingkat koefisien data berdasarkan rumus uji PPM. Dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk melakukan pengujian data.

Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS versi 26, peneliti mendapatkan nilai korelasi PPM variabel X Teknologi *Artificial Intelligence* dan variabel Y Hasil Belajar sebesar 0,769. Maka, dapat disimpulkan bahwa korelasi atau hubungan antara kedua variabel adalah "Kuat" karena berada pada interval 0,600 – 0,799.

### Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi menurut Sari (2017, hlm 109) merupakan penyebab adanya perubahan pada

variabel terikat (dependent) yang datang pada variabel bebas (independent) sebesar kuadrat koefisien korelasinya. Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>) berfungsi untuk membuktikan hasil sejauh mana kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat. Uji R<sup>2</sup> dinyatakan dalam presentase yang nilainya berkisaran antara  $0 < R^2 < 1$ . Kriteria pengujianya yaitu sebagai berikut:

Jika nilai R<sup>2</sup> mendekati 0, maka menunjukkan pengaruh yang semakin kecil.

Jika nilai R<sup>2</sup> mendekati 1, maka menunjukkan pengaruh yang semakin besar.

Pengujian ini menggunakan SPSS versi 26. Besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,769, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,591. Pengaruh variabel bebas (Teknologi *Artificial Intelligence*) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar) sebesar 0,591 atau 59,1% ( $K_d = R^2 \times 100\%$ ), sedangkan 40,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain diluar penelitian ini. Maka, dapat diambil keputusan determinasi antara variabel dikatakan memiliki pengaruh yang semakin besar, dikarenakan nilai R<sup>2</sup> mendekati 1.

Didapatkan dari hasil pengolahan data, presentase yang didapat untuk pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Nilai yang dihasilkan pada Hasil Belajar sebesar 59,1% dipengaruhi oleh Teknologi *Artificial Intelligence*, sedangkan 40,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh *Artificial*

*Intelligence* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Survey pada Mahasiswa PPKn STKIP Pasundan Cimahi), maka setelah dilakukan pengujian hipotesis dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

1. Penggunaan *Artificial Intelligence* dikalangan mahasiswa menunjukkan bahwa ChatGPT merupakan platform yang paling populer, dengan persentase sebanyak 62,3% penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memilih ChatGPT untuk kebutuhan mencari materi dan informasi, dikarena fitur-fitur yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan kemampuan respon yang lebih canggih. Sementara itu, Bard/Gemini dan Perplexity memiliki tingkat pengguna yang jauh lebih sedikit, masing-masing hanya digunakan oleh 18% dan 19,7% mahasiswa. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa meskipun ada berbagai pilihan AI, mayoritas mahasiswa cenderung memilih platform yang efisien atau mudah digunakan seperti ChatGPT.
2. Penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan kontribusi sebesar 59,1%. Hal ini artinya bahwa lebih dari setengah variasi dalam hasil belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Artificial Intelligence*. Sementara itu, sisanya sebesar 40,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti metode belajar, lingkungan, motivasi, dan kualitas materi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara keseluruhan, penting untuk terus memanfaatkan teknologi dan perkembangan jaman secara efektif, dengan tetap

memperhatikan dan mengoptimalkan berbagai faktor-faktor lain tersebut.

3. Pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa PPKn STKIP Pasundan Cimahi dengan berdasarkan hasil Uji f mendapatkan nilai perbandingan  $F_{hitung} = 85,245 > F_{tabel} = 4.004$ , artinya dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel Teknologi *Artificial Intelligence* (X) dan variabel Hasil Belajar (Y) yang signifikan. Dimana memiliki pengaruh determinasi sebesar 59,1% pada pengaruh Teknologi *Artificial Intelligence* pada Hasil Belajar dan 40,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

## REFERENSI

- Hartatik, R., Ridlwan, M., & Abidin, R. (2023). Penerapan permainan menempel bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada Kelompok A TKN Pembina I Pungging Mojokerto. *Conference of Elementary Studies*, 302–320.
- Muttaqin, A., Arafah, M., Jaya, A. K., Suryawan, M. A., Gustiana, Z., Rumondang, A., Banjarnahor, D. P., Bukidz, Hazriani, Simanjuntak, M., Saputra, N., & Fajrillah. (2023). *Implementasi artificial intelligence (ai) dalam kehidupan* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Putri, A. R., Nelyahardi, & Wahyuni, H. (2023). Layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mempererat hubungan pertemanan siswa di SMP Negeri 2 Kota Jambi.

- Journal on Education*, 5(4), 10862–10870. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2003>
- Putro, H. P., Widyaningsih, T. W., Englishtina, I., Nursanty, E., Robet, E., Sepriano, & Dema, H. (2023). Development of artificial intelligence applications (Studi kasus & implementasi AI menggunakan berbagai bahasa pemrograman). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TxWtEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1>
- Santoso, S. (2020). *Panduan lengkap SPSS 26*. PT. Elex Media Komputindo.
- Saragih, A. Y., Fathoni, A. L., Maharani, F. M. P., Widiya, Lubis, Z. A., & Yusnaldi, E. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 3475–3484. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2326>
- Yunianto, M. R., Utami, A., Yudhono, A. R. A., Asrifah, R. D., & Muryani, E. (2024). Status mutu air Sungai Temulawak dan air tanah di sekitar PT X Kalurahan Triharjo, Kapanewon Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurusan Teknik Lingkungan, Fakultas Teknologi Mineral, UPN Veteran Yogyakarta*, 5(1), 8–15. <https://doi.org/10.31315/psb.v5i1.11631.g6112>