

**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif
Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi
Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi
Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Indonesia**



Oleh:

Nahdli Muhammad Nur Syifa

NIM.: 22913080

Ace
Dr. M. J. S. S. S.

TESIS

Dajukan kepada

PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2025**

**PENGARUH PENERAPA MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR,
PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN, DAN
PRESTASIA AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS
ISLAM INDONESIA**



Acc Penguji 1
21 Februari 2025



Sri Haningsih

Oleh:

Nahdli Muhammad Nur Syifa

NIM.: 22913080

TESIS

Duajukan kepada

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM, JURUSAN
STUDI ISLAM, FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS
ISLAM INDONESIA

Untuk memnuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2025**

**PENGARUH PENERAPA MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR,
PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN, DAN
PRESTASIA AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS
ISLAM INDONESIA**



Oleh:

Nahdli Muhammad Nur Syifa

NIM.: 22913080

Pembimbing:

Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

TESIS

Duajukan kepada

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM, JURUSAN
STUDI ISLAM, FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS
ISLAM INDONESIA

Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA
2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nahdli Muhammad Nur Syifa

NIM : 22913080

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul Tesis : **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intelligence* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Januari 2025

Yang menyatakan,



Nahdli Muhammad Nur Syifa

HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalirejo km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. faai@uii.ac.id
W. faai.uii.ac.id

PENGESAHAN TESIS

Tesis ini telah diujikan dalam Sidang Tesis Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Magister Ilmu Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Senin, 10 Februari 2025
Judul Tesis : **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN
BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI EKSTRINSIK DAN KEMAMPUAN
MENCIPTA SISWA KELAS V SD NEGERI SELO
KAPANEWON KOKAP TAHUN AJARAN 2024/2025**
Disusun oleh : Eni Sarmiaty
Nomor Mahasiswa : 22913092
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) dari Program Studi Magister Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D. (.....)
Penguji I : Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag. (.....)
Penguji II : Dr. M. Hajar Dewantara, M.Ag. (.....)
Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd. (.....)



Yogyakarta, 19 Februari 2025
Dekan,

Dr. Asmuni
r. Drs. Asmuni, MA

HALAMAN NOTA DINAS



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UIN JI. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: master.islam.uin.ac.id
Email: msii@uin.ac.id

NOTA DINAS

Nomor: 12a/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/II/2025

Tesis berjudul : **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI EKSTRINSIK
DAN KEMAMPUAN MENCIPTA SISWA KELAS V SD
NEGERI SELO KAPANEWON KOKAP TAHUN AJARAN
2024/2025**

Ditulis oleh : Eni Sarmiati

NIM : 22913092

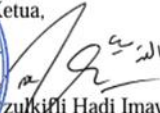
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama
Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam,
Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 10 Februari 2025

Ketua,


Zulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intellegence* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Nama : Nahdli Muhammad Nur Syifa

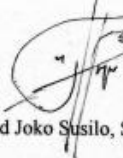
NIM : 22913080

Konsentrasi : Psikologi Pendidikan

Disetujui untuk diuji oleh tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam
Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 24 Januari 2025

Pembimbing,


Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd, M.Pd

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil'alamin Alhamdulillahiladzi bi ni'matihi tatimmush sholihaatu. Sungguh segala puji hanya milik Allah SWT, dengan nikmat-Nya segala kebaikan menjadi sempurna. Hanya kepada-Nya kami memohon pertolongan dan hanya kepada Nya kami memohon ampunan. Allahumma shalli wa sallim 'ala Rasulillah Muhammad wa 'ala alihi wa ashabihi ajma'in

Karya ini saya persembahkan kepada:

Ibu Kurni Andarwati dan Bapak Kusen

Terimakasih, terimakasih, dan terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, dan setiap usaha yang senantiasa diupayakan dalam membentuk pribadi seorang anak yang shalih dan berkarakter. Ibuk, dari engkau aku belajar bagaimana cara menyayangi dan mencintai seorang wanita dengan baik. Bapak, dari engkau aku belajar menjadi seorang laki-laki yang lebih bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang diperbuat.

Dosen Pembimbing Tesis

Kepada Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd, M.Pd., terimakasih saya haturkan atas dedikasi Bapak dalam membimbing, memberikan nasihat, arahan serta ilmu kepada saya. Bapak adalah panutan saya dalam berfikir kritis dan berkarya

MOTTO

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ نَّهْمٌ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Tidak semestinya semua orang mukmin pergi berperang. Alangkah baiknya bila ada segolongan yang merantau untuk memperdalam agama, kemudian mengajar kaumnya bila telah kembali ke lingkungannya supaya masing-masing dapat menjaga diri.¹”

¹ Tim Penerjemah Al-Qur'an UUI, *Al-Qur'an Dan Tafsir* (Yogyakarta: UUI Press, 1999). 363

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan
Kebudayaan RI
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>B</i>	-
ت	Tā	<i>T</i>	-
ث	Sā	<i>s</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>J</i>	-
ح	Hā'	<i>ḥa'</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>Kh</i>	-
د	Dāl	<i>D</i>	-
ذ	Zāl	<i>Ẓ</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>R</i>	-
ز	Zā'	<i>Z</i>	-
س	Sīn	<i>S</i>	-
ش	Syīn	<i>Sy</i>	-
ص	Sād	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	t (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ظ	Zā'	z	z (dengan titik di bawah)
ع	'Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	G	-
ف	Fā'	F	-
ق	Qāf	Q	-
ك	Kāf	K	-
ل	Lām	L	-
م	Mīm	M	-
ن	Nūn	N	-
و	Wāwu	W	-
هـ	hā'	H	-
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	yā'	Y	-

B. Konsonan rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

مُعَدَّة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عَدَّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'Marbūṭah di akhir kata

1. Bila dimatikan tulis h

عادة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

2. Bila Ta'Marbūṭah diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyyā'</i>
----------------	---------	----------------------------

3. Bila *Ta' Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطرى	Ditulis	<i>zākat al-fiṭr</i>
-------------	---------	----------------------

D. Vocal Pendek

اَ	<i>faṭfiah</i>	Ditulis	A
اِ	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
اُ	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U

E. Vocal Panjang

1	<i>Fatfiah + alif</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	Ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2	<i>Fatfiah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	تانسى	Ditulis	<i>tansā</i>
3	<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ī</i>
	كريم	Ditulis	<i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>ū</i>
	فروض	Ditulis	<i>Furūd</i>

F. Vocal Rangkap

1	<i>Fatfiah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ai</i>
	بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2	<i>Fatfiah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Au</i>
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

G. Vocal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لأن شاكركم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Pengucapan

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

نوافل الفروض	Ditulis	<i>Zawī al-furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

Abstrak

PENGARUH PENERAPA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR, PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN, DAN PRESTASIA AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nahdli Muhammad Nur Syifa
NIM: 22913080

Penelitian ini dilatarbelakangi karena perkembangan teknologi yang dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran semakin pesat. Serta motivasi yang selalu memiliki peran penting dalam perkembangan prestasi peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan ditemukannya mahasiswa yang semakin banyak menggunakan alat bantu berupa AI dalam perkuliahan serta motivasi yang dinilai efektif dalam meningkatkan prestasi peserta didik. Peneliti tertarik untuk menelusuri seberapa besar pengaruh secara langsung maupun tidak langsung media pembelajaran interaktif berupa AI tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran dalam perkuliahan dan peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Serta seberapa besar pengaruh motivasi belajar dalam peningkatan pemahaman dan prestasi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan AI dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *path analysis*. *Path analysis* dipilih untuk menguji hubungan langsung dan tidak langsung variabel yang terlibat dalam penelitian. Jumlah responden pada penelitian ini berjumlah 104 mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam. Data yang terhimpun pada penelitian ini diolah dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 26 for windows*. Sebelum analisis dilakukan, uji validitas dan reliabilitas instrumen pengukuran telah dilakukan untuk memastikan kualitas data. Hasil analisis *path* menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *Ai* terhadap peningkatan motivasi belajar dibuktikan dengan hasil sig. 0.744. Tidak terdapat pengaruh antara variabel penggunaan *Ai* terhadap pemahaman konsep pembelajaran dibuktikan dengan hasil sig. 0.363. Tidak terdapat pengaruh antara variabel motivasi belajar terhadap pemahaman konsep pembelajaran dibuktikan dengan hasil sig. 0.234. terdapat pengaruh langsung antara variabel penggunaan *Ai* terhadap prestasi akademik sebesar 2,3% dan dibuktikan dengan hasil sig. 0.000. Tidak terdapat pengaruh antara variabel motivasi belajar terhadap prestasi akademik dibuktikan dengan hasil sig. 0.407. terdapat pengaruh antara variabel pemahaman konsep pembelajaran terhadap prestasi akademik sebesar 27,3% dan dibuktikan dengan hasil sig. 0.008. Tidak terdapat pengaruh antara variabel penggunaan *Ai* melalui variabel pemahaman konsep pembelajaran terhadap prestasi akademik dibuktikan dengan hasil 0.000. Tidak terdapat pengaruh antara variabel motivasi belajar melalui

variabel pemahaman konsep pembelajaran terhadap prestasi akademik dibuktikan dengan hasil hitung 0.033374.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Artificial Intelligence, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, Prestasi Akademik.

Abstract

THE EFFECT OF THE APPLICATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON INCREASING LEARNING MOTIVATION, UNDERSTANDING OF LEARNING CONCEPTS, AND ACADEMIC ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF THE ISLAMIC EDUCATION STUDY PROGRAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nahdli Muhammad Nur Syifa
NIM: 22913080

This research is motivated by the rapid development of technology used to support learning and motivation that always plays an important role in the development of student achievement. This is indicated through the facts in which there are more college students increasingly using AI aids in lectures and motivation considered effective in improving students' achievement. The researcher is interested in exploring to what extent the direct or indirect effects of interactive learning media in the form of AI has in increasing learning motivation, understanding of learning concepts in lectures and improving student academic achievement and to what extent the effects of learning motivation has in improving student understanding and achievement. This study aims to determine to what extent AI is used in improving learning motivation, understanding of learning concepts, and academic achievement of students in Islamic Education students at Universitas Islam Indonesia directly and indirectly. It used a quantitative path analysis method chosen to test the direct and indirect relationship of the variables involved in the study. 104 students of Islamic Education Program Study were involved as the respondents in this study. The data collected in this study were processed using the SPSS version 26 for Windows application. Prior to conduct the analysis, the validity and reliability tests of the measurement instruments were carried out to ensure data quality. The results of the path analysis showed no significant effect between the variable of Ai usage on increasing learning motivation as shown by the sig. 0.744. Also, there was no effect between the variable of Ai usage on understanding learning concepts as evidenced by the sig. 0.363 and there was no effect between the variable of learning motivation on understanding learning concepts as evidenced by the sig. 0.234. On the other hand, there was a direct effect between the variable of Ai usage on academic achievement of 2.3% as evidenced by the sig. 0.000. Furthermore, there was no effect between the variable of learning motivation on academic achievement as evidenced by the sig. 0.407. There was an effect between the variable of understanding learning concepts on academic achievement of 27.3% as evidenced by the sig. 0.008. There was no effect between the variable of Ai usage through the variable of understanding learning concepts on academic achievement as evidenced by the result of 0.000. There was no effect between the variable of learning motivation through the variable of understanding learning concepts on academic achievement as evidenced by the calculation result of 0.033374.

Keywords: Interactive Learning Media, Artificial Intelligence, Learning Motivation, Understanding Learning Concepts, Academic Achievement.

February 20, 2025

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ . الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah memberikan kita berjuta-juta kenikmatan sehingga alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intellegence* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia”. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad saw. beserta seluruh keluarga, sahabat dan para pengikut beliau.

Penulis sangat menyadari, bahwa tesis ini tidak mungkin bisa terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat pengorbanan, perhatian, serta motivasi merekalah, baik secara langsung maupun tidak langsung, tesis ini dapat terselesaikan walaupun jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT. Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT, karena dengan petunjuk, karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga selalu diberikan kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alai wasallam beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman nanti.
2. Kedua orang tua saya, Bapa Kusen dan Ibu Kurni Andarwati yang selalu sabar dan tanpa kenal lelah berjuang untuk anak-anaknya. Dan selalu memberikan

motivasi serta dukungan yang maksimal kepada saya untuk lelatu berjuang menggapai cita-cita.

3. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, yang senantiasa menginspirasi penulis dalam mengembangkan kompetensi keilmuan melalui penelitian.
4. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa mengingatkan dan membimbing dengan sabar dan tulus.
8. Para dosen Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama kurang lebih dua tahun kuliah. Semoga selalu diberikan kesehatan dan dimudahkan dalam segala urusannya. Dan para dosen yang telah mendahului kita semua semoga di tempatkan ditempat yang paling mulia di sisi Allah Swt.
9. Para jajaran dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pengambilan data.

10. Teman-teman saya di Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Angkatan 2022 periode genap yang telah menemani langkah saya selama proses belajar di Universitas Islam Indonesia.

Kepada semua pihak yang telah membantu dengan sabar dan ikhlas, penulis mengucapkan terimakasih. Dan semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan ridho dan balasan dari Allah swt.

Penulis menyadari bahwa tesis masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak serta dapat bernilai pahala di sisi-Nya. Amin.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Nahdli Muhammad Nur Syifa

Daftar Isi

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
Abstrak.....	xi
Abstract.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
Daftar Isi.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Sistematika Pembahasan	8
BAB II	10
KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, DAN	
HIPOTESIS	10
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
B. Landasan Teori.....	31
C. Hipotesis.....	54
BAB III	57
METODE PENELITIAN	57
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	57
B. Subjek dan Objek Penelitian	58
C. Tempat atau Lokasi Penelitian	59
D. Variabel dan Devinisi Operasional Variabel.....	59
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Penentuan Sampling	61
F. Instrumen Penelitian.....	67

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	75
H. Teknik Pengumpulan Data	83
I. Uji Asumsi (Normalitas, Linieritas, Homogenitas)	85
J. Teknik Analisis Data	86
BAB IV	88
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	88
A. Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan.....	99
BAB V	108
PENUTUP	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	1
Lampiran 1. Pelaksanaan Uji Instrumen di Universitas Muhammadiyah Magelang.....	1
Lampiran 2. Pelaksanaan pengambilan data pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia	2
Lampiran 3. Surat Pra Penelitian.....	3
Lampiran 4. Surat pengantar pelaksanaan uji instrumen.	4
Lampiran 5. Surat pengantar pelaksanaan penelitian	5
Lampiran 6. Keterangan Slesai Penelitian	6
Lampiran 7. Surat keterangan bebas teori	7
Lampiran 8. Surat keterangan bebas biaya administrasi	8
Lampiran 9. Surat keterangan pengangkatan pembimbing tesis.....	9
Lampiran 10. Kartu bimbingan	10
Lampiran 11. Surat keterangan bebas plagiasi	11
Lampiran 12. Instrumen Penelitian	12
Lampiran 13. Uji Validitas AI.....	27
Lampiran 14. Uji Validitas Motivasi.....	29
Lampiran 15. Uji Validitas Pemahaman	30
Lampiran 16. Uji Validitas Prestasi Akademik.....	31
Lampiran 17. Uji Reabilitas	33

Lampiran 18. Uji Normlittas	35
Lammiran 19. Uji Linieritas.....	36
Lampiran 20. Uji Homogenitas	37
Lampiran 21. Uji Coefficient Jalur Model 1 dan Uji t.....	38
Lampiran 22. Uji Model Summary	38
Lampiran 23. Uji Coefficien Model 2 dan Uji t.....	38
Lampiran 24. Model Summary	39
Curriculum Vitae	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek integral dari sistem pendidikan Indonesia adalah Program Pendidikan Agama Islam,² yang memainkan peran penting dalam pengembangan pribadi dan intelektual mahasiswa di lembaga-lembaga pendidikan seperti universitas dan lainnya. Seiring pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, metode pembelajaran konvensional harus dikawinkan atau diadaptasikan supaya tetap relevan serta efektif. Adapun usaha yang dapat dilaksanakan adalah memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran interaktif memberikan penawaran baru dalam proses belajar dan mengajar dengan menyediakan pengalaman menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.³ Berbeda halnya dengan pembelajaran konvensional, media interaktif memberi peluang untuk dapat terhubung dengan materi pelajaran yang pada waktunya bisa meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta prestasi akademik. Media ini juga memberikan umpan balik langsung sehingga mahasiswa mahasiswa dapat

² Wajiyah dan Hudaiah, "PENDIDIKAN ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (April 2021): 127–46, <https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v4i2.932>.

³ Issrina Dwika Hidayati dan Aslam Aslam, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZZ SECARA DARING TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (Juli 2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

dengan cepat memperbaiki kesalahan sekaligus menambah pemahaman peserta didik.

Dalam artikel yang dituliskan oleh Hartanto dan Rogmah di Tirto.id, survei menunjukkan bahwa 86,21% pelajar dan mahasiswa di Indonesia menggunakan AI, seperti ChatGPT, untuk menyelesaikan tugas mereka. Mayoritas responden menggunakan AI untuk merangkum artikel, menulis esai, mengumpulkan informasi, dan bahkan menyelesaikan tugas matematika, meskipun ada beberapa masalah akurasi, terutama dalam soal matematika.⁴ Hal ini menunjukkan penggunaan AI oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliah sudah menjadi hal yang wajar dan sering digunakan.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi menjadi semakin canggih serta menumbuhkan tantangan baru. Salah satu fenomena yang muncul dan perlu dicermati adalah pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) AI dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia telah memanfaatkan AI guna membantu mereka dalam menyelesaikan tugas perkuliahan.

Temuan tersebut diperkuat dengan adanya hasil wawancara peneliti dengan Ka Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam

⁴ Tirto.id, Alfons Yoshio Hartanto dan Fina Nailur Rohmah: "Pakai AI untuk mengerjakan tugas," tirto.id, 31 Mei 2024, diakses pada hari kamis 13 Februari 2025, <https://tirto.id/penggunaan-ai-di-dunia-pendidikan-makin-marak-dan-merata-gZax>.

Indonesia pada tanggal 6 Januari 2025, terdapat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang juga menggunakan AI dalam perkuliahan. Baik dalam menyelesaikan tugas ataupun membantu untuk memudahkan mahasiswa dalam perkuliahan. Penggunaan AI yang berlebihan dikhawatirkan menimbulkan kecanduan untuk solusi instan yang berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran.

Peneliti memilih Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia karena tersedianya fasilitas yang mendukung penggunaan AI dalam pembelajaran. Program Studi PAI UII menyediakan berbagai sarana pembelajaran yang mendukung kegiatan akademik dan pengembangan keterampilan mahasiswa. Fasilitas tersebut mencakup ruang kelas yang nyaman dengan teknologi pembelajaran interaktif, ruang komputer untuk mengakses sumber belajar digital serta mengasah keterampilan teknologi pendidikan, serta studio pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pembuatan media pembelajaran, seperti video edukatif dan materi interaktif. Dengan adanya fasilitas ini, mahasiswa dapat belajar dengan lebih maksimal dan kreatif dalam menjelajahi berbagai metode pembelajaran.⁵

Penelitian tentang penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam peningkatan motivasi, pemahaman, dan prestasi siswa pada program studi Pendidikan Agama Islam menjadi krusial, mengingat tantangan yang

⁵ Program Studi Pendidikan Agama Islam, “fasilitas pembelajaran,” diakses pada 14 November 2025, <https://fis.uui.ac.id/pai/akademik-2/fasilitas/#toggle-id-8>.

dihadapi dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik di era digital ini. AI memiliki potensi untuk menyajikan pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan adaptif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari ajaran Islam. Dengan kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara real-time dan menyesuaikan materi sesuai dengan tingkat pemahaman individu, AI dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Penelitian ini sangat diperlukan untuk mengukur seberapa jauh AI dapat mempengaruhi motivasi, pemahaman, dan prestasi akademik mahasiswa program studi pendidikan agama Islam.

Relevansi penelitian tentang penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam peningkatan motivasi, pemahaman, dan prestasi siswa pada program studi Pendidikan Agama Islam sangat tinggi, mengingat kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, AI menawarkan solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, yang diprediksi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran. Selain itu, AI memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan masing-masing siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penerapan AI juga relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien, dengan memberikan umpan balik secara langsung dan memfasilitasi proses evaluasi yang lebih objektif. Di sisi lain, penelitian ini relevan dalam menjawab tantangan pendidikan yang sering kali dihadapkan pada keterbatasan sumber daya dan metode pengajaran yang kurang inovatif. Dengan memanfaatkan AI, program studi Pendidikan Agama Islam dapat memberikan pendekatan baru yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendukung prestasi akademik siswa secara optimal.

Fenomena ini menarik perhatian peneliti untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan AI dalam mempengaruhi motivasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik mahasiswa. Untuk menemukan cara yang lebih baik dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pendidikan tanpa mengorbankan kualitas pengajaran dan pembelajaran, penting untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran interaktif seperti AI.

B. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang diberikan sebelumnya, berikut ini adalah rumusan masalah:

1. Apakah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa *artificial intelligence* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia?

2. Apakah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa *artificial intelligence* dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia?
3. Apakah motivasi belajar dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia?
4. Apakah penggunaan media interaktif *artificial intelligence* berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia?
5. Apakah motivasi belajar berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia?
6. Apakah pemahaman konsep pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia?
7. Apakah pemanfaatan media interaktif *artificial intelligence* melalui variabel penghubung (pemahaman konsep pembelajaran) dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia?
8. Apakah motivasi belajar melalui variabel penghubung (pemahaman konsep pembelajaran) dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik

mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian dan potensi keuntungan, mengingat konteks sebelumnya:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah dan bagaimana mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam hal motivasi mereka untuk belajar, pemahaman konseptual, dan prestasi akademik.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam, secara teoritis akan mendapat manfaat dari temuan penelitian ini. Dorongan intrinsik siswa untuk belajar, pemahaman konseptual, dan prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Agama Islam dapat dipahami lebih baik dengan menggunakan data empiris penelitian ini tentang dampak penggunaan teknologi interaktif di kelas.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi pendidik, Jika ingin menjadikan pendidikan agama Islam lebih efektif dan efisien, kita dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan.
- 2) Bagi mahasiswa, hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai motivasi guna meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta prestasi akademik.
- 3) Temuan penelitian ini dapat menjadi batu loncatan untuk penelitian tambahan oleh para sarjana lain.

D. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Konteks masalah, formulasinya, tujuan dan keuntungannya, dan sistematika pembahasan semuanya dibahas dalam bab ini.

BAB II. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, DAN HIPOTESIS

Temuan dari penelitian sebelumnya, serta dasar teori dan hipotesis kerja penelitian, dirinci dalam bab ini.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bagian ini memberikan penjelasan mendalam tentang metodologi penelitian, termasuk pendekatan peneliti, lokasi penelitian, populasi dan sampel yang diteliti, metode pengumpulan data, variabel penelitian, dan analisis.

BAB IV. HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bagian ini menguraikan teknik penyajian hasil penelitian dan memberikan kondisi objektif yang berkaitan dengan lokasi penelitian. Hasil pengujian hipotesis dan perhitungan variabel yang dilakukan di SPSS disajikan di bagian analisis penelitian.

BAB V. PENUTUP

Temuan, ide, dan saran disajikan di bagian ini. Di bagian terakhir ini, kami meninjau poin-poin utama penelitian kami yang berkaitan dengan isu penelitian. Analisis yang dilakukan di bab sebelumnya menghasilkan kesimpulan.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Tujuan dari penelitian tahun 2020 oleh Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi, yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa* adalah untuk mengetahui dampak media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa IPS. Metodologi kuantitatif penelitian ini didasarkan pada desain kuasi-eksperimental yang dikenal sebagai desain kelompok kontrol non-ekuivalen pretest-posttest. Penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline lebih efektif daripada pendekatan tradisional.⁶

Terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakn dalam hal variabel pembahasan yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif. Penelitian ini akan berbeda dengan penelitian sebelumnya karena akan menggunakan pemahaman konsep, dan prestasi akademik sebagai variabel independennya dan akan dilakukan di lokasi yang berbeda.

⁶ Sri Setyaningsih dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (Mei 2020): 144–56, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.

2. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Data penelitian ini diperoleh melalui analisis mendalam terhadap berbagai sumber relevan, seperti artikel atau kajian lain yang memiliki kaitan dengan masalah yang dibahas. Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran yang krusial, proses pembelajaran SKI harus dilaksanakan dengan baik dan menyenangkan, salah satunya melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan kemajuan ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran berbasis teknologi akan memudahkan siswa dalam menyerap informasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi berbasis teknologi terbukti lebih efektif dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.⁷

Penelitian ini menyajikan perbedaan dalam media yang digunakan serta bagaimana respon mahasiswa dalam penggunaan media AI apakah dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran dan

⁷ Munawir Munawir, dkk, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (Maret 2024): 63–71, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

peningkatan prestasi pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

3. Tatsa Galuh Pradani menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mensurvei 20 siswa kelas empat untuk penelitiannya tentang *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* setelah menggunakan pendekatan pembelajaran Wordwall, sikap siswa berubah, menurut penelitian tersebut. Indikator seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring, penyerahan tugas tepat waktu, dan kapasitas untuk mengajukan pertanyaan mengenai konten yang kurang dipahami adalah cara-cara di mana perubahan ini terwujud dalam ranah aktivitas siswa.⁸

Pembeda penelitian yang dilaksanakan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terdapat pada bagian media yang digunakan dan motivasi sebagai variabel yang diduga memiliki pengaruh. Sedangkan variabel yang dipengaruhi pemahaman konsep pembelajaran dan prestasi akademik mahasiswa.

4. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian Halimatus Solikah tahun 2020 berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*

⁸ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (Mei 2022): 452–57, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.

Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 berupaya menjelaskan dampak media Quizizz terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen murni dan ukuran sampel 54 siswa. Analisis data mengungkapkan bahwa nilai t-hitung untuk motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol meningkat dari -0,935 sebelum perlakuan menjadi 3,461 setelah perlakuan. Di sisi lain, t-hitung sebesar 1,97 ditunjukkan untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum terapi, dan meningkat menjadi 4,04 setelah perlakuan. Penggunaan media interaktif Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif, terbukti dari adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdasarkan analisis data dengan $db = 50$ dan $t_0 = 5\%$.⁹

Penggunaan media interaktif berupa AI, Pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik merupakan variabel yang menjadi pembeda dalam penelitian ini dengan penelitian lain, begitu pula dengan latar tempat penelitian ini dilakukan.

5. Tujuan penelitian Rosidah dkk. tahun 2022 yang berjudul *Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint untuk*

⁹ Halimatu Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (Juni 2020): 1–8, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD adalah untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran berbasis PowerPoint, khususnya permainan interaktif, dapat memotivasi siswa kelas V untuk belajar. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan langkah-langkah yang menyusun teknik RnD yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelas V SD menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam antusiasme belajar mereka saat terpapar media pembelajaran permainan interaktif berbasis PowerPoint.¹⁰

Seberapa pengaruh penggunaan media interaktif berupa AI dalam mempengaruhi pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik merupakan variabel yang membedakan penelitian ini dari penelitian yang dilaksanakan, serta metode penelitian dan lokasi penelitian.

6. Penelitian *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Masa Revolusi Industri 4.0* Joko Daryanto dkk. (2022) menyelidiki pengaruh pengembangan portofolio pembelajaran interaktif (LKPD) berbasis live worksheet terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks Revolusi Industri Keempat (4.0). Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet. Menurut data evaluasi, ketika LKPD

¹⁰ Muhammad Nizaar dkk, "Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," *Seminar Nasional Paedagogia Universitas Muhammadiyah Mataram Mataram*, 16 Agustus 2022 2, Vol. 2 (Agustus 2022): 10–16.

dilaksanakan, 60% siswa dinilai baik, 86% kurang baik, dan 13% sangat baik.¹¹

Yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya ialah setting maupun variabel yang digunakan (motivasi belajar, pemahaman konseptual, dan prestasi akademik) akan membedakan penelitian ini dari pendahulunya.

7. *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada Anak* merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan oleh Tari Cantika Lubis dan Mavianti pada tahun 2022. Penelitian ini menemukan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan dengan media pembelajaran audiovisual. Media audiovisual berpotensi memikat siswa, menginspirasi mereka, dan mengurangi kebosanan di kelas.¹²

Penggunaan media interaktif berupa AI, pemahaman konseptual, dan prestasi akademik akan menjadi faktor yang menjadi pembeda penelitian ini dari penelitian lain, beserta lokasi penelitiannya.

8. Dalam penelitian mereka tahun 2021 berjudul *The Effect of Project-Based Learning Assisted by Electronic Media on Learning Motivation*

¹¹ Roy Joko Daryanto dkk, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworkheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (Agustus 2022): 319–26.

¹² Tari Cantika Lubis, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak," *Jurnal Raudhah* 10, no. 2 (Juli-Desember 2022): 45–53.

and Science Process Skills Safaruddin dkk. meneliti bagaimana materi "Perpindahan Panas" dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan bantuan media elektronik. Dengan menggunakan metodologi pra-tes-pasca-tes, penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan 59 siswa. Teknik PjBL digunakan untuk mengajar kelompok eksperimen, sementara strategi yang lebih tradisional yang berpusat pada guru digunakan untuk mengajar kelompok kontrol. Lembar observasi digunakan untuk mengukur KPS, dan kuesioner dibagikan kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok PjBL memiliki skor KPS rata-rata 86,33, sedangkan kelompok konvensional memperoleh skor 74,52. Demikian pula, kelompok PjBL memiliki skor motivasi belajar rata-rata 78,05, sedangkan kelompok konvensional memperoleh skor 69,49. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KPS dan motivasi belajar siswa sekolah dasar meningkat secara signifikan ketika taktik PjBL digunakan dengan penggunaan media elektronik.¹³

Penelitian sebelumnya berbeda dari penelitian yang dilaksanakan karena mereka menggunakan variabel independen dan dependen yang berbeda, seperti, media interaktif yang berupa AI, motivasi belajar,

¹³ Safaruddin Safaruddin dkk, "The Effect of Project-Based Learning Assisted by Electronic Media on Learning Motivation and Science Process Skills," *Jurnal Of Innovation in Education and Cultural Research* 1, no. 1 (2020): 22–29, <https://doi.org/10.46843/jiecr.v1i1.5>.

pemahaman konseptual, dan prestasi akademik, dan mereka juga menggunakan lokasi yang berbeda.

9. Penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatan media pembelajaran YouTube untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik dilakukan pada tahun 2022 oleh Ardiansyah dan Mohammad Lutfi Nugraha. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan metodologi studi kasus, yang menggabungkan metodologi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dua instruktur matematika dan sepuluh siswa menjadi sampel untuk penelitian ini di SMP Tanjung di Jakarta Barat. Ada beberapa bukti bahwa pemahaman siswa terhadap topik matematika dapat ditingkatkan melalui penggabungan media YouTube ke dalam pembelajaran mereka.¹⁴

Motivasi belajar, dan prestasi akademik akan menjadi variabel dipengaruhi yang sekaligus menjadi pembeda penelitian ini dari penelitian lain, beserta latar penelitiannya. Penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran interaktif berupa AI yang sekaligus menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya yang menjadikan media youtube sebagai variabel yang mempengaruhi.

10. Penelitian Akhmad Sugiarto tahun 2022, *Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman*

¹⁴ M. Ardiansyah dan Mohamad Lutfi Nugraha, "ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (Januari 2022): 912–18, <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5828>.

Konsep Peredaran Darah berupaya membuat grafik 2D yang digunakan dalam buku teks sains tampak lebih hidup, beranimasi, dan sesuai untuk proyeksi di madrasah. Data untuk penelitian kualitatif deskriptif ini berasal dari kombinasi wawancara mendalam, survei, observasi partisipan, dan catatan tertulis. Penelitian ini menemukan bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan hingga 96,97% saat menggunakan media 3D, yang juga membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.¹⁵

Latar penelitian dan variabel independen yakni motivasi belajar, pemahaman konsep, dan prestasi akademik adalah hal yang akan membedakan penelitian ini dari penelitian lain. Adapun hal lain yang menjadi pembedanya adalah pada variabel media pembelajaran yang menggunakan media AI dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis yang akan menghubungkan antar variabel dalam mencari pengaruh langsung dan tidak langsung.

11. Penelitian yang dilakukan oleh D. Aryansah, Hakim, dan R. Sulistyowati *Pengembangan e-LKPD Praktikum Fisika pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phyphox untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik* diterbitkan oleh Sulistyowati pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan paradigma

¹⁵ Akhmad Sugiarto, "Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah," *Madaris: Jurnal GuruInovatif*, (Januari 2022), 1–13.

pengembangan ADDIE yang lazim digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Persentase validasi yang tinggi, yaitu 87,6% dengan kategori valid, ditunjukkan oleh hasil penelitian terhadap e-LKPD yang dikonstruksi. Tidak hanya itu, efisiensinya sebesar 0,71 (tinggi) dan hasil praktikalitasnya sebesar 78,8%. Berdasarkan hasil temuan tersebut, e-LKPD yang dihasilkan termasuk dalam kategori media yang layak untuk pendidikan fisika.¹⁶

Motivasi belajar, pemahaman konsep, dan prestasi akademik merupakan variabel bebas yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya, berikut latar tempat penelitian ini dilakukan. Penelitian ini juga menggunakan metode yang berbeda dalam mengolah data, yaitu menggunakan metode kuantitatif path analysis untuk mencari pengaruh langsung dan tidak langsung setiap variabel.

12. Penelitian *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Pemahaman Konsep Siswa* diterbitkan pada tahun 2022 oleh Rudi Hartono. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa IPS 1, 2, dan 3 di MAN 3 Cianjur yang duduk di kelas X. Pengetahuan konseptual siswa ditemukan berbeda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis TIK dalam penelitian tindakan kelas ini. Bukti menunjukkan bahwa media teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

¹⁶ Dedi Ariyansah dkk, "Pengembangan E-LKPD Praktikum Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phyphox Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12 no. 2 (September 2021): 173–81, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9052>.

dapat memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan keberhasilan belajar, membangkitkan minat siswa dalam kegiatan belajar, dan banyak lagi.¹⁷

Lokasi penelitian dan variabel yang menjadi perhatian (media pembelajaran interaktif berupa AI, motivasi dan prestasi akademik) akan membedakan penelitian ini dari pendahulunya. Adapun pembeda lain selain variabel dan lokasi penelitian adalah pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif path analysis.

13. Penelitian *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Multimedia Interaktif pada Materi Pemantulan Cahaya* merupakan penelitian tahun 2022 oleh Fransiskus Xaverius Dolo, Maria Yuliana Kua, dan Prisko Yanuarius Djawaria. Dengan membandingkan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan 2, penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif sebagai bagian dari penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil pada ujian pemahaman konsep meningkat menjadi 80,31 persen, sedangkan pada indikator pencapaian kedua mencapai 88,46 persen, pada indikator ketiga mencapai 74,92%, dan pada indikator keempat mencapai 92,30%, menurut penelitian tersebut.¹⁸

Pembeda pada penelitian ini terletak pada variabel media interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan prestasi akademik. Variabel penelitian

¹⁷ Rudi Hartono, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Pemahaman Konsep Siswa," *Progressive of Cognitive and Ability* 1, no. 2 (Oktober 2022): 198–209, <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.72>.

¹⁸ Fransiskus Xaverius Dolo dkk, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dengan Multimedia Interaktif Pada Materi Pemantulan Cahaya," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 484–89.

ini yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya, beserta penelitian yang dilaksanakan.

14. Pada tahun 2022, peneliti Arman Berkat Cristian Wawuru dan Debora Sitinjak berjudul *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia* Penggunaan multimedia interaktif untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar menjadi fokus penelitian ini. Peneliti telah menciptakan metode kualitatif deskriptif, dan metode itulah yang diterapkan di sini. Analisis data menunjukkan bahwa pengetahuan konseptual siswa meningkat sebesar 15% setelah penerapan multimedia interaktif, dengan nilai rata-rata pra dan pasca tes masing-masing sebesar 81,18 dan 96,41.¹⁹

Pembeda pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan variabel yaitu Motivasi belajar, pemahaman konsep, dan prestasi akademik akan yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya, begitu pula lokasi penelitian yang digunakan. Metode penelitian juga menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya yang menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif path analysis dipilih menjadi metode penelitian ini untuk mengetahui pengaruh secara langsung maupun tidak langsung antar variabelnya.

¹⁹ Arman Berkat Cristian Waruwu dan Debora Sitinjak, "PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KIMIA," *Jurnal Pendidikan Mipa* 12, no. 2 (Juni 2022): 298–305, <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>.

15. Penelitian yang dilakukan oleh T. Hidayati, D. W. Ilahi, dan R. Penelitian ini dipublikasikan pada tahun 2021 oleh Afrizon dan diberi judul *Desain dan Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif pada Materi Vektor untuk Kelas X SMA/MA*. Penelitian ini merupakan penelitian tentang pengembangan desain. Temuan dan simpulan penelitian menunjukkan bahwa materi topik, desain pembelajaran, komunikasi visual, dan penggunaan perangkat lunak tambahan semuanya berkontribusi terhadap nilai validasi multimedia interaktif sebesar 0,83, menempatkannya dalam kategori sangat valid jika diterapkan pada materi vektor berbasis konflik kognitif.²⁰

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel motivasi belajar, pemahaman konsep, dan prestasi akademik. Selain itu, penelitian akan dilakukan di lokasi yang berbeda. Begitupun metode penelitian yang digunakan menjadi sebuah pembeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu menggunakan metode pengembangan.

16. Penelitian dengan Judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar* dilaksanakan pada tahun 2022 oleh Choirunisa, Trian Pamungkas

²⁰ R. Afrizon dkk, "Desain Dan Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Pada Materi Vektor Untuk Kelas X SMA / MA," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (September 2021): 182–95, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9324>.

Alamsyah, dan Aan Subhan Pamungkas. Penelitian ini mengikuti metodologi pengembangan ADDIE dan tergolong penelitian dan pengembangan. Siswa kelas VI SDN Margahayu IX Kota Bekasi menjadi subjek penelitian ini, yang menggunakan Smart Apps Creator untuk mengembangkan materi ajar pada topik operasi hitung campuran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan matematika kelas VI di sekolah dasar. Nilai rata-rata tes sebesar 89,7 persen, angket respons siswa mencapai 89 persen, dan terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika siswa yang sedang dengan nilai rata-rata 0,7.²¹

Faktor independen yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media interaktif yang digunakan. Pada penelitian ini, penggunaan media interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan prestasi akademik. Latar tempat penelitian juga akan berperan menjadi sebuah pembeda. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah metode kuantitatif path analysis yang pada penelitian sebelumnya menggunakan metode pengembangan ADDIE.

17. Penelitian berjudul *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras* telah dilakukan pada tahun 2022 oleh Nuthfah, Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. Kelas VIII-H SPN 8 Yogyakarta menjadi kelompok

²¹ Choirunisa Amalia dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar," *AUTENTIK Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 02 (Agustus 2022): 265–75.

eksperimen, sedangkan kelas VIII-G menjadi kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan kelompok kontrol pre-test dan post-test. Pemahaman mental siswa terhadap teorema Pythagoras dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan game edukasi Quizwhizzer, menurut hasil penelitian.²²

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada penggunaan variabel yang dipilih. Penelitian ini menggunakan medi interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan prestasi akademik. Dan penelitian ini juga akan dilakukan dalam lingkungan yang berbeda.

18. Penelitian berjudul *Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan dengan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemahaman Matematis Siswa* ini telah dilakukan pada tahun 2021 oleh Dina Fakhriyana dan Salma Riayah. Mengingat epidemi COVID-19 saat ini, penelitian ini berupaya menguraikan strategi untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa melalui pembelajaran daring. Pemanfaatan media pembelajaran daring sebagai mekanisme penyampaian merupakan pokok bahasan utama tinjauan pustaka ini. Jika dibandingkan dengan pembelajaran di kelas tradisional, penelitian ini menemukan bahwa pemahaman matematika siswa meningkat secara signifikan melalui pemanfaatan media video interaktif.²³

²² Nuthfah Faijah dkk, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (April 2022): 117–23.

²³ Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, "OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada latar maupun variabel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran berupa AI, motivasi belajar, dan prestasi akademik. Dalam hal ini, peneliti juga menggunakan metode kuantitatif path analysis sebagai metode untuk mengetahui pengaruh secara langsung maupun tidak langsung antar variabel.

19. Pada tahun 2023, Yuratin Dewi Anggorowati menyelesaikan penelitian di SMK N 3 Linggabuana dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK N 3 Linggabuana*. Pada siklus pertama, 39% siswa mampu memperoleh nilai KKM, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Pada akhir siklus ketiga, semua siswa telah mencapai KKM; dua siklus sebelumnya telah meningkat menjadi 65%.²⁴

Pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada variabel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. lokasi penelitian juga menjadi sebuah pembeda dari penelitian sebelumnya. Adapun metode penelitian yang

TERHADAP PEMAHAMAN INTERAKTIF SISWA,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (Juni 2021): 19, <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.

²⁴ Yuratin Dewi Anggorowati, “Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana,” *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan* 2, no. 1 (Januari 2023): 69–82.

digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif path analysis guna mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel.

20. *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* merupakan judul proyek penelitian yang dilakukan oleh Nur Samsiyah pada tahun 2021. Sebanyak tujuh belas siswa berpartisipasi dalam eksperimen tersebut, sementara empat siswa menjadi kontrol, semuanya sesuai dengan prinsip Desain Eksperimen Sejati. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Siswa dalam kelompok kontrol memperoleh nilai 66,18 pada ujian, sedangkan siswa dalam kelompok eksperimen memperoleh nilai 81,76. Sebagai kesimpulan, prestasi siswa dipengaruhi secara positif oleh penerapan multimedia interaktif.²⁵

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. Latar atau lokasi yang digunakan juga berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif path analysis untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel pada penelitian ini.

²⁵ Bahtiyar, "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal of Integrated Elementary Education* 2, no. 1 (Maret 2022): 55–62.

21. Kajian "Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" merupakan judul penelitian tahun 2022 oleh Maria Sesila Lasut dkk. yang berupaya mengkarakterisasikan pengaruh pembelajaran daring dengan multimedia terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, 44 dari 79 anak dari sekolah dasar kelas lima di Distrik Tikala disurvei menggunakan metode survei deskriptif dan korelasi. Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas lima di sekolah dasar memperoleh manfaat akademis dari pembelajaran daring yang menyertakan PowerPoint dan video.²⁶

Pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. Lokasi penelitian yang digunakan pada penelitian ini juga berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis untuk mengetahui pengaruh secara langsung maupun tidak langsung pada variabel penelitian ini.

22. Kontribusi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia diteliti dalam penelitian tahun 2021 oleh Sri Rhayu dan Yuli

²⁶ Maria Sesilia Lasut dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5001–9, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>.

Prihatini. Tiga ratus delapan puluh empat siswa SMP dari seluruh Distrik Mlati berpartisipasi dalam penelitian kuantitatif ini. Studi ini menemukan bahwa motivasi belajar, lingkungan belajar, dan multimedia interaktif semuanya memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia.²⁷

Pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel pemahaman konsep pembelajaran. Penelitian ini juga dilaksanakan di lokasi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Metode kuantitatif path analysis dipilih pada penelitian ini guna mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel pada penelitian ini.

23. Siswa kelas lima SD 06 dan 07 di Ngringo, Karanganyar, menjadi subjek studi kuantitatif oleh Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini pada tahun 2020 yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Secara keseluruhan, studi ini menemukan bahwa siswa lebih termotivasi dan berprestasi lebih baik saat menggunakan model pembelajaran yang

²⁷ S Rahayu dan Y Prihatini, "KONTRIBUSI PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF, MOTIVASI BELAJAR, DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA," *Teacher in Educational Research* 3, no. 1 (2021): 14–22.

menyertakan materi pembelajaran interaktif. Penerapan pendekatan pembelajaran disambut dengan persetujuan yang antusias oleh siswa.²⁸

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada variabel yang digunakan. Penelitian ini menjadikan media pembelajaran berupa AI, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan lokasi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis guna mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel penelitian yang digunakan.

24. Studi Novika Dian Pancasari Gabriela tahun 2021 tentang Pengaruh Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meneliti dampak pembelajaran berbasis media terhadap prestasi siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan Google Scholar sebagai sumber data, penelitian ini melakukan meta-analisis. Penelitian ini menemukan bahwa prestasi siswa sekolah dasar di kelas meningkat ketika guru menggunakan materi pembelajaran audiovisual. Temuan prestasi siswa menunjukkan bahwa rentang perbedaannya adalah dari 1,76 hingga 23,2.²⁹

²⁸ Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, "PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (September 2020): 1104–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

²⁹ Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (Mei 2021): 104–13, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel media interaktif berupa AI, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. Lokasi dilaksanakannya penelitian ini dan metode penelitian yang digunakan juga menjadi sebuah pembeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung antar variabel penelitian.

25. Hasil penelitian dari tahun 2020 oleh Erlina Damayanti dkk. Tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar. Dengan menganalisis penelitian yang dilakukan antara tahun 2012 dan 2018, penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan pustaka. Temuan dan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah kejuruan meningkatkan hasil belajar siswa, yang telah tumbuh sejalan dengan gaya belajar individu siswa.³⁰

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel penelitian, lokasi dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan variabel media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan pemahaman konsep pembelajaran. penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Indonesia program studi Pendidikan

³⁰ Erlina Damayanti dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9 No 03 (Desember 2020): 639–45, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>.

Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif path analysis untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung antar variabel pada penelitian yang dilaksanakan.

26. Penelitian ini yang berjudul penerapan media pembelajaran interaktif artificial intelligence terhadap peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik mahasiswa memiliki beberapa sisi perbedaan dengan peneliti sebelumnya. Adapun letak perbedaannya yaitu pada penggunaan variabel penelitian yang pada penelitian sebelumnya menggunakan dua variabel, pada penelitian ini menggunakan empat variabel.

Letak perbedaan lainnya yaitu pada peran masing masing variabel, variabel sebelumnya yang menggunakan dua variabel X dan Y. Pada penelitian ini menggunakan empat macam variabel yaitu X1, X2, Y, dan Z. Metode penelitian yang digunakan pun berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan path analysis. Serta latar tempat penelitian dan objek penelitian ikut menjadi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Media

Perkembangan teknologi dan informasi telah merubah banyak variabel kehidupan dengan signifikan, begitupun dalam

dunia pendidikan. Teknologi yang ada sekarang dapat mempercepat penyebaran ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi ini memungkinkan penyediaan akses tanpa batas waktu dan ruang.

Dengan adanya teknologi, pengguna bisa dengan mudah mengakses bermacam informasi. Situasi ini berperan dalam menunjang inovasi dalam pemanfaatan teknologi pada setiap proses belajar. Maka dari itu, penggunaan media yang awalnya berupa tulisan maupun lisan dapat diperkaya dengan berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia.

Menurut KBBI³¹ media adalah segala bentuk komunikasi massa yang berfungsi sebagai perantara antara berbagai entitas, termasuk publikasi cetak, platform daring, radio, televisi, film, papan reklame, dan surat kabar. Salah satu hal yang dapat membantu seseorang belajar adalah media.

Menurut Shoffan Shoffa, kata Latin "medius" yang berarti perantara adalah asal mula kata media. Dalam bahasa Inggris, kata "media" adalah bentuk jamak dari "medium," yang berarti perantara. Istilah terkait dalam bahasa Arab adalah

³¹ KBBI, n.d.

"wasa'il," yang berarti penyampaian informasi dari sumbernya kepada penerima yang dituju.³²

Siswa cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang disampaikan melalui media. Memfasilitasi dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang kreatif dapat menghasilkan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.³³ Berikut ini adalah beberapa ahli yang mendefinisikan arti dari media antara lain:

- 1) Gagne dalam Arda³⁴ mendefinisikan media sebagai bagian dari komponen pada lingkungan yang dapat mendorong atau memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 2) Asosiasi penelitian pendidikan di Amerika dalam artikel yang dituliskan Arda dkk³⁵ mendefinisikan media sebagai seluruh benda atau barang yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, maupun dibicarakan dengan instrumen yang dapat diimplementasikan untuk menunjang suatu kegiatan.

³² Shoffan Shoffa, *Media Pembelajaran*, CV. Afasa Pustaka (Simpang Empat Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023). 5

³³ Rosarina Giyartini dkk "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT)," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (2020): 20–31.

³⁴ Arda Arda, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Mitra Sains* 3, no. 1 (Januari 2015): 69–77, <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>.

³⁵ Arda, dkk.

- 3) Menurut Santoso³⁶ media merupakan sarana untuk berbagi ide orisinal dan menyampaikan ide tersebut kepada audiens yang dituju.
- 4) McLuhan³⁷ mendefinisikan media dapat sebagai "*extensions of man*" (perpanjangan dari manusia). Dalam pandangannya, media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana yang memperluas kemampuan fisik dan mental manusia.
- 5) Menurut Syaiful Anam dkk³⁸ media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam konteks model pembelajaran langsung, di mana guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Dalam hal ini, guru sebaiknya memanfaatkan berbagai media yang tepat dan relevan
- 6) Menurut Briggs dalam Pagarra dkk,³⁹ media merupakan sarana fisik untuk menyebarkan informasi yang dapat membantu merangsang peserta didik untuk belajar.⁴⁰

³⁶ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, 1st ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 1997). 2

³⁷ Qi Li, "Research on McLuhan's Media Theory," *Communications in Humanities Research* 36, no. 1 (Juli 2024): 100–105, <https://doi.org/10.54254/2753-7064/36/20240043>.

³⁸ Syaiful Anam dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami* (Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2023). 3

³⁹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022). 5

⁴⁰ Raja Sabaruddin, "Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di MTs Ulumul Qur'an Banda Aceh," (Skripsi, Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry 2016): 31–48.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli terkait media, maka dapat kita simpulkan media merupakan sarana yang membantu untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman materi atau informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi, yang dalam konteks pendidikan biasanya disebut pendidik. Media juga memiliki fungsi untuk mempermudah dalam proses memahami informasi yang disampaikan.

Menurut Pagarra dkk., perangkat lunak dan perangkat keras merupakan dua komponen yang harus diperhatikan ketika membahas media.⁴¹ Apa yang kita sebut "perangkat lunak" dalam konteks media pendidikan sebenarnya mengacu pada konten itu sendiri. Sementara itu, perangkat keras dalam media pendidikan mengacu pada setiap perangkat yang digunakan untuk mengirimkan data atau instruksi.

Memperoleh informasi, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar merupakan tujuan pembelajaran, yang merupakan suatu kegiatan tersendiri. Hasil dari usaha tersebut dikenal sebagai capaian pembelajaran.⁴²

b. Belajar dan Pembelajaran

⁴¹ Hamzah Pagarra dkk, 6

⁴² Pagarra dkk. 1

Belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Wahab dan Rosnawati, dapat dilakukan secara sadar maupun tidak sadar dan mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri manusia, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari kemampuan menjadi kemampuan.⁴³ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan yang dialami oleh individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya, baik untuk meningkatkan perkembangannya maupun sebaliknya.

Dengan adanya pengertian belajar secara resmi yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, istilah belajar mulai dikenal masyarakat setelah disahkan. Dari sudut pandang pedagogi, belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha yang terorganisasi dan metodis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dengan tujuan akhir untuk memfasilitasi pengembangan potensi setiap siswa melalui proses pembelajaran.⁴⁴

Lingkungan belajar dirancang dengan cermat untuk mendorong perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif, dan menyediakan

⁴³ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 1st ed., (Indramayu: Penerbit Adab, 2021). 2

⁴⁴ Wahab dan Rosnawati. 2

suasana yang menyenangkan untuk belajar.⁴⁵ Selain itu, Munandar mengatakan bahwa lingkungan sekitar anak sangat memengaruhi kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Pencapaian tujuan pembelajaran menjadi jauh lebih mudah ketika siswa merasa nyaman. Tujuan pembelajaran, menurut Winataputra, adalah untuk membantu siswa belajar lebih dalam, lebih efisien, dan lebih berkualitas.⁴⁶

Pembelajaran, menurut berbagai sudut pandang yang diungkapkan di atas, merupakan proses interaktif yang melibatkan siswa, pendidik (guru), dan berbagai perangkat pembelajaran. Tujuan akhirnya adalah untuk memengaruhi sikap dan pola pikir siswa melalui penggunaan sumber daya ini.

c. Interaktif

Menurut definisi, hubungan interaktif adalah hubungan di mana setidaknya ada satu cara berkomunikasi dengan yang lain, serta sarana komunikasi lainnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan hubungan interaktif sebagai hubungan di mana kedua belah pihak berpartisipasi secara aktif dan saling menanggapi.⁴⁷ Namun dalam konteks ini, "interaktif" berarti bahwa media komunikasi dan penggunaannya dapat bertukar informasi di

⁴⁵ Wahab and Rosnawati. 3

⁴⁶ Wahab and Rosnawati. 3

⁴⁷ KBBI.

kedua arah. Semuanya dimulai dengan pengguna memasukkan data, berlanjut dengan media yang merespons, dan berakhir dengan interaktivitas.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian sumber daya pendidikan kepada siswa dapat didefinisikan sebagai media interaktif menurut definisi ini.⁴⁸ Yaitu, dengan memanfaatkan teknik pembelajaran yang memungkinkan umpan balik pengguna sebagai respons terhadap masukan media.⁴⁹

Menurut Surjono dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Interaktif* mendefinisikan multimedia sebagai gabungan teks, gambar, suara, animasi, video, dan elemen lainnya secara menyeluruh serta saling bersinergis dengan melalui komputer maupun alat elektronik lain guna mencapai tujuan tertentu.⁵⁰ Hal tersebut menunjukkan seluruh komponen dalam multimedia interaktif harus saling terhubung, berkerja sama untuk saling memperkuat demi mencapai tujuan. Pada pengertian di atas menyimpan makna dalam setiap komponen multimedia wajib diolah

⁴⁸ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st ed. (Yogyakarta: UNY Press, 2017). 41

⁴⁹ Alfi Sihati dkk, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (Desember 2020): 599–597.

⁵⁰ Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.2

serta dimanipulasi dan dipadukan dengan cara digital melalui perangkat komputer maupun sejenisnya.⁵¹

2. *Artificial Intelligence*

Dari sudut pandang linguistik, "artifisial" berarti "buatan," sedangkan "kecerdasan" berasal dari kata Latin "intelligo" yang berarti "Saya mengerti." Salah satu kemungkinan definisi kecerdasan adalah kapasitas untuk memahami dan melakukan suatu aktivitas.⁵² Meskipun gagasan kecerdasan buatan telah ada sejak Mesir kuno, pengembangan praktis baru dimulai pada tahun 1940-an. Kemajuan terkini di bidang ini berpusat pada pengajaran komputer untuk berpikir seperti manusia.⁵³

Santoso berpendapat konsep awal yang perlu dipahami oleh banyak orang bahwa *Artificial Intelligence* sama sekali tidak memiliki hubungan dengan kecerdasan manusia.⁵⁴ Akan tetapi, Santoso mengatakan terdapat lima kategori AI seperti bertindak secara manusiawi, tes turing asli tidak menyertakan konflik apa pun, berpikir secara manusiawi, berpikir rasional, dan bertindak dengan rasional.⁵⁵

Proses manusia berbeda dari proses rasional dalam hasil yang tercapai. Suatu proses dikategorikan sebagai rasional jika melakukan

⁵¹ Surjono. 2

⁵² Jamaaluddin dan Indah Sulistyowati, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)* (Sidoarjo: umsida Press, 2021). 2

⁵³ Jamaaluddin dan Sulistyowati. 2

⁵⁴ Joseph Teguh Santoso, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, 1st ed. (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2023). 5

⁵⁵ Santoso. 5-6

tindakan yang tepat berdasarkan informasi terbaru, dengan mempertimbangkan ukuran kinerja yang ideal. Dengan kata lain, proses rasional mengikuti pedoman dan menganggap pedoman tersebut benar.⁵⁶

Sementara itu, proses manusia melibatkan naluri, intuisi, dan faktor lain yang mungkin tidak selalu mencerminkan pedoman dan bahkan bisa mengabaikan data yang ada. Seperti halnya cara mengemudi yang rasional adalah selalu mematuhi hukum yang ada, tetapi situasi lalu lintas sering tidak rasional. Apabila seseorang selalu mematuhi peraturan, mereka bisa terjebak karena pengemudi lain tidak melakukannya.⁵⁷

Arend Hintze (dalam Santoso) menyatakan terdapat empat klasifikasi untuk membentuk dasar yang lebih baik dalam memahami *Artificial Intelligence* yaitu:⁵⁸

a. Mesin Kreatif

Contoh mesin ini dapat dilihat pada program permainan catur. Mesin ini tidak memiliki memori maupun pengalaman dalam pengambilan keputusan. Akan tetapi sebaliknya, mereka mengandalkan kekuatan komputasi dan algoritma cerdas guna membuat keputusan secara instan. Ini

⁵⁶ Santoso. 6

⁵⁷ Santoso. 6

⁵⁸ Santoso. 7

merupakan salah satu *AI* lemah yang dirancang untuk menyelesaikan tugas tertentu.

b. Memori Terbatas

AI ini biasanya terdapat pada robot yang bisa berjalan sendiri dan tidak bisa membuat keputusan sendiri sejak awal. Mereka menggunakan sejumlah kecil memori untuk menyimpan pengalaman tentang bermacam situasi. Apabila mengalami pengalaman yang serupa, mesin ini bisa memanfaatkan pengalaman tersebut guna mempercepat reaksi dan mengalokasikan lebih banyak sumber daya untuk membuat keputusan baru. Ini terdapat pada *AI* saat ini yang secara kekuatan melebihi pendahulunya.

c. *Theory of Mind*

Sebuah mesin yang bisa memahami tujuan dan niat entitas lain di sekitarnya untuk menunjukkan tingkat pemahaman tertentu, meskipun belum ada secara komersial. Perkembangan *AI* seperti ini biasanya terletak pada kendaraan seperti mobil yang memiliki kemampuan *self driving* yang otonom secara utuh.

d. Kesadaran Diri

Jenis *AI* ini sering ditemui pada film. Akan tetapi, menciptakan mesin seperti ini memerlukan teknologi yang

seorang masih cukup jauh dari kemungkinan, karena mesin tersebut akan mempunyai rasa diri dan kesadaran. Selain hanya mengamati tujuan orang lain berdasarkan lingkungan, jenis mesin ini juga mampu menyimpulkan maksud orang lain berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

3. Motivasi Belajar

Motivasi intrinsik pelajar memiliki dampak signifikan terhadap seberapa baik mereka menyelesaikan tugas yang diberikan. Keberhasilan akademis lebih umum di antara siswa yang sangat termotivasi untuk belajar.⁵⁹ Siswa biasanya tidak berprestasi di sekolah jika mereka tidak memiliki hasrat intrinsik untuk belajar. Hasilnya sangat bergantung pada tingkat motivasi belajar, yang pada gilirannya menentukan tingkat antusiasme.

Motivasi merupakan istilah yang cukup sering disebut guna menjelaskan keberhasilan maupun kegagalan dalam suatu pekerjaan yang cukup rumit. Rahman, (2021) menuliskan teori mengenai motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang, yang pada umumnya berhubungan dengan motif individu dalam berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu, yang didorong oleh kebutuhan yang mendasarinya.⁶⁰

⁵⁹ Andi Baso Husain, *Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, 1st ed. (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2024). 67-68

⁶⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, (November 2021): 289–302.

Topik motivasi telah dibahas oleh sejumlah otoritas. Berikut adalah beberapa perspektif dari para ahli motivasi:

- a. Motivasi seseorang dapat dijelaskan oleh McDonald sebagai pergeseran energi internal yang ditandai dengan perkembangan emosi dan perilaku yang diarahkan pada pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- b. Semua manusia, menurut definisi Woodworth, membutuhkan serangkaian insentif tertentu untuk mengambil tindakan dan mencapai tujuan mereka.⁶¹
- c. Salah satu definisi motivasi yang ditawarkan oleh Fillmore H. Standford adalah kekuatan yang memaksa makhluk hidup untuk bertindak dalam mengejar tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. Menurut Sardiman, dorongan intrinsik individu untuk mengambil tindakan dalam mengejar suatu tujuan adalah yang mendorong motivasi.
- e. Menurut Uno, motivasi belajar dapat berasal baik secara internal maupun eksternal dari individu yang terlibat dalam

⁶¹ Amna Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196.

proses pembelajaran, dengan tujuan akhir untuk membawa perubahan perilaku.⁶²

Untuk mendapatkan hasil maksimal dari kegiatan pendidikan, seseorang membutuhkan inspirasi dalam bentuk keinginan untuk belajar. Konsensus di antara para ahli ini adalah bahwa motivasi belajar adalah kekuatan internal atau eksternal yang mengilhami seseorang untuk mengerahkan upaya luar biasa dalam mengejar suatu tujuan.

Dalam hal belajar, motivasi intrinsik adalah kuncinya. Pemahaman saja tidak cukup untuk menjalankan peran motivasi dengan baik; Anda juga perlu mempraktikkan konsep-konsep tertentu. Berikut ini adalah beberapa panduan untuk menginspirasi siswa agar belajar:⁶³

- a. Salah satu faktor terpenting yang dapat memotivasi pembelajaran adalah motivasi intrinsik.

Dorongan intrinsik seseorang untuk belajar dapat menjadi motivator yang kuat. Pada saat yang sama, minat adalah kecenderungan mental yang menunjukkan preferensi terhadap sesuatu tanpa harus mengarah pada tindakan apa pun. Namun, salah satu aspek motivasi adalah minat. Artinya, motivasi intrinsik adalah kekuatan utama di balik semua bentuk pembelajaran.

⁶² Dedi Dwi Cahyono dkk, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (April 2022): 37–48, <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>.

⁶³ Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." (November 2021).

- b. Dalam pembelajaran, motivasi intrinsik lebih unggul daripada dorongan ekstrinsik.

Pendidik dan guru sering menggunakan insentif ekstrinsik sebagai dasar pelajaran mereka, sesuai dengan kebijakan pembelajaran standar. Merupakan praktik umum untuk menggunakan insentif ekstrinsik terutama pada siswa yang kurang tekun dengan harapan mereka akan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Namun, jika anak-anak diberi motivasi ekstrinsik, mereka mungkin menjadi terlalu bergantung pada unsur-unsur tersebut. Karena itu, mereka mungkin mengembangkan harga diri yang rendah, menjadi lebih bergantung pada pujian dari orang lain, dan lebih rentan terhadap persuasi. Dengan demikian, penekanan dalam proses pendidikan adalah pada pentingnya motivasi intrinsik.

- c. Lebih bermanfaat menggunakan pujian sebagai motivator daripada hukuman. Meskipun tindakan disiplin diperlukan untuk memotivasi siswa untuk belajar, penguatan positif, seperti pujian, lebih efektif.

Tidak peduli seberapa keras hukumannya, setiap orang merespons secara positif kata-kata pujian dan kekaguman. Tindakan memuji orang lain adalah cara untuk

mengungkapkan rasa terima kasih atas prestasi mereka. Mengambil langkah ini dapat memotivasi seseorang untuk terus mendorong diri mereka sendiri untuk bekerja lebih baik. Mengakui sesuatu lebih penting daripada sekadar mengatakannya.

- d. Ada korelasi yang kuat antara kebutuhan belajar dan motivasi.

Banyak faktor yang diperlukan bagi siswa, termasuk kekaguman, rasa hormat, kedudukan sosial, dan rasa harga diri. Siswa memiliki kebutuhan bawaan untuk ini. Untuk memotivasi siswanya agar belajar lebih giat di kelas, pendidik yang berpengalaman harus mampu beradaptasi dengan tuntutan masing-masing siswa. Selain itu, siswa akan berusaha belajar untuk memenuhi kebutuhan mereka dan menemukan kepuasan dalam berbagai bidang penyelidikan mereka.

- e. Optimisme tentang pembelajaran dapat dipupuk oleh motivasi.

Siswa yang antusias dengan studinya tidak akan pernah meragukan kemampuan mereka. Belajar, menurut mereka, bukanlah pemborosan waktu karena hasilnya akan berguna sekarang dan di masa depan.

Mendorong siswa sangat penting dalam setiap proses keterlibatan pembelajaran, baik melalui motivasi internal maupun eksternal, untuk membuat mereka tetap bersemangat dalam belajar. Motivasi ekstrinsik memiliki peran yang cukup penting guna membimbing peserta didik dalam belajar. Kekeliruan dalam memberikan motivasi pada peserta didik akan menyebabkan penurunan prestasi belajar pada kondisi tertentu komunikasi dalam kegiatan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif, sehingga tujuan pengajaran akan sulit tercapai sesuai dengan target yang diinginkan.

Untuk membantu siswa mengatasi gejala yang dapat mengurangi minat mereka dalam belajar, penting untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang kesehatan mental siswa. Untuk membimbing pembelajaran siswa di kelas, guru dapat menggunakan berbagai strategi insentif pembelajaran, seperti:⁶⁴

a. Memberikan angka

Angka-angka tersebut menggambarkan kualitas yang diperoleh siswa dengan termotivasi untuk terus belajar dengan antusias. Hal ini juga perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan protes dari siswa lainnya. Kebijakan ini dapat diterapkan oleh guru yang kompeten dan memahami lebih dalam tentang kegiatan belajar siswa-siswanya.

⁶⁴ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi," *VICRATINA Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2018): 193–214.

b. Hadiah

Salah satu cara untuk menunjukkan penghargaan kepada orang lain adalah dengan hadiah. Apa pun bisa menjadi hadiah; itu sepenuhnya tergantung pada kebijaksanaan pemberi hadiah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau prestasi penerima. Hadiah dapat menjadi alat yang ampuh untuk menginspirasi dan memotivasi siswa di kelas. Siswa yang telah mencapai tujuan tertentu diberikan hadiah.

c. Kompetisi

Kompetisi maupun persaingan bisa dimanfaatkan sebagai pemicu motivasi pada peserta didik supaya lebih bergairah untuk belajar. Persaingan dapat didisain berkelompok maupun individu tergantung kebutuhan pola pembelajaran yang diterapkan. Proses ini bisa dimanfaatkan guru untuk menciptakan interaksi yang lebih kondusif.

d. Ego involvement

Bantu siswa melihat pentingnya tugas dan menghadapi tantangan dengan meningkatkan tingkat kesadaran mereka. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, orang akan mengerahkan upaya maksimal. Siswa merasakan rasa pencapaian ketika mereka

menyelesaikan tugas tepat waktu dan mencapai potensi penuh mereka.

e. Memberi evaluasi

Siswa dapat termotivasi dengan menggunakan evaluasi sebagai alat. Agar siap mengikuti ujian, siswa biasanya belajar secara ekstensif dalam waktu menjelang ujian. Mereka meluangkan banyak waktu dan upaya untuk mempelajari konten secara menyeluruh sehingga mereka dapat menjawab semua pertanyaan dalam ujian dengan mudah.

f. Mengetahui hasil

Memotivasi diri sendiri untuk belajar lebih aktif dapat dilakukan jika siswa mengetahui bagaimana upaya mereka diukur. Orang cenderung akan terus melanjutkan atau bahkan meningkatkan upaya belajar mereka jika hasilnya menunjukkan kemajuan atau peningkatan. Siswa yang sudah tahu betapa pentingnya berprestasi di kelas akan termotivasi untuk belajar lebih giat dan melihat hasil yang lebih baik.

g. Pujian

Pujian yang diberikan pada waktu yang tepat dapat menginspirasi tindakan. Pengakuan dan pujian berfungsi

sebagai bentuk motivasi dan penguatan positif yang kuat. Guru memiliki kekuatan untuk memberikan umpan balik yang berhubungan langsung dengan kemajuan dan prestasi siswa.

h. Hukuman

Meskipun benar bahwa hukuman berfungsi sebagai penguatan negatif, hukuman juga dapat berfungsi sebagai motivator yang kuat jika digunakan dengan tepat. Jika diterapkan dengan perspektif pendidikan, hukuman dapat berfungsi sebagai motivator yang kuat dengan mengajarkan siswa yang dianggap kurang baik cara mengubah sikap dan perilaku mereka.

i. Hasrat belajar

Niat dan tujuan merupakan komponen dari keinginan untuk belajar. Dibandingkan dengan melakukan sesuatu tanpa tujuan, hal ini menghasilkan hasil yang lebih baik. Hasil biasanya lebih baik ketika siswa menunjukkan keinginan untuk belajar, yang menunjukkan bahwa mereka termotivasi untuk belajar.

j. Minat

Kemampuan untuk secara konsisten fokus dan mengingat detail tentang berbagai hal dikenal sebagai

minat. Ketika sesuatu menarik minat seseorang, mereka akan bertahan untuk jangka panjang.

4. Pemahaman Konsep Pembelajaran

Pengetahuan yang luas tentang suatu subjek adalah akar dari kata kerja "memahami", yang merupakan asal kata benda "memahami". Tindakan memahami suatu situasi adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang pemahaman.⁶⁵ Dalam KBBI, "pemahaman" mengacu pada tindakan memahami atau memperoleh pengetahuan.⁶⁶

Cara seseorang berpikir tentang suatu topik secara substansial memengaruhi pemahaman seseorang terhadap situasi tersebut. Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan terkini melalui hubungan fakta-fakta yang relevan adalah aktivitas aktif yang juga terlibat dalam pemahaman.⁶⁷ Memahami suatu konsep materi merupakan sebuah dasar seseorang untuk menyelesaikan permasalahan.⁶⁸

⁶⁵ Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika," *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.

⁶⁶ KBBI.

⁶⁷ Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika."

⁶⁸ Dian Mayasari dan Nova Lina Sari Habeahan, "ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA," *Aksiomma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 252, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3265>.

Memahami suatu konsep merupakan⁶⁹ suatu kemampuan seseorang dalam memahami konsep atau gambaran secara menyeluruh. Peserta didik dinyatakan memahami suatu konsep jika peserta didik tersebut dapat menangkap makna dan arti dari sebuah konsep serta dapat menjelaskan yang mereka pahami dengan menggunakan kata-kata atau kalimat sendiri.⁷⁰

Aktivitas memahami sebuah konsep⁷¹ oleh peserta didik tidak seluruhnya dilakukan pada ruang kelas. Peserta didik mampu memahami sebuah konsep konsep pembelajaran pada perkuliahan melalui kegiatan dalam keseharian, tugas lapangan, maupun diskusi dengan suatu kelompok. Kegiatan keseharian di luar kelas dapat memberikan bermacam informasi baru bagi peserta didik. Dalam informasi baru tersebut dapat menstimulus peserta didik dalam menemukan sebuah pola baru maupun korelasi antar ilmu dan pengetahuan yang ada.⁷² Setelah siswa memahami suatu konsep di kelas, mereka harus dapat mengartikulasikannya dengan kata-kata mereka sendiri dan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata.

⁶⁹ Mayasari and Habeahan.

⁷⁰ Esti Mulyati Pratiwi, Gunawan Gunawan, and Ida Ermiana, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 381–86, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>.

⁷¹ Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika." *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, (Juni 2020), jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc

⁷² Radiusman.

5. Prestasi Akademik

Pada hakikatnya, setiap orang memiliki kemampuan terpendam. Namun, tidak semua orang memiliki keterampilan bawaan yang diperlukan untuk mengaktualisasikan potensi ini secara mandiri. Dibutuhkan dukungan dalam mengembangkan potensi, baik dari lingkungan sekitar maupun institusi pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengidentifikasi, mengelola, dan mengembangkan potensi setiap peserta didik. Di sini, tujuan pendidikan adalah untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada orang-orang yang sebelumnya tidak mereka miliki, baik secara akademis maupun lainnya.⁷³

Sugiharto mengutip penelitian oleh Monika dkk. yang menyatakan bahwa penilaian numerik atau deklaratif terhadap pengetahuan siswa tentang konten kursus merupakan pencapaian pembelajaran. Pertumbuhan siswa dalam bidang-bidang seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, kemampuan analisis, dan evaluasi adalah yang mengarah pada keberhasilan akademis, kata Winkel.⁷⁴

⁷³ Daniatun Khasanah dan Danang Dwi Prasetyo, "MANAJEMEN KESISWAAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON AKADEMIK PESERTA DIDIK," *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 155–72, <https://doi.org/10.54396/alfahim.v5i1.484>.

⁷⁴ Monika Sidabutar dkk, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa," *Epistema* 1, no. 2 (Oktober 2020): 117–25, <https://doi.org/10.21831/ep.v1i2.34996>.

Hasil evaluasi pendidikan siswa yang diambil setelah jangka waktu tertentu yang dihabiskan dalam pendidikan formal dan dinyatakan secara numerik merupakan pencapaian pembelajaran, menurut Suryabrata. Prestasi pembelajaran, menurut Poerwardaminta, adalah cara bagi siswa untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari di kelas; ini biasanya dilakukan melalui nilai numerik atau bentuk penilaian lainnya.⁷⁵

Berdasarkan pandangan ahli di atas terkait prestasi akademik menyatakan sebuah prestasi merupakan sebuah hasil dari proses pembelajaran atau pendidikan melalui evaluasi. Akan tetapi sebuah prestasi akademik tidak semata-merta mejadi faktor tunggal dalam kemajuan sebuah pendidikan. Terdapat faktor lain yang dapat menjadi indikator pendukung dalm kemajuan sebuah pendidikan.

C. Hipotesis

Hipotesis berikut dapat diajukan oleh peneliti, mengacu pada landasan teori dan penelitian sebelumnya:

1. Hipotesis (H1): Diduga media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar.
2. Hipotesis Nol (H0): Diduga media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* tidak dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar

⁷⁵ Sidabutar.

3. Hipotesis (H2): Diduga variabel media pembelajaran interaktif berupa *artificial intelligence* berpengaruh langsung terhadap pemahaman konsep pembelajaran.
4. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel media pembelajaran interaktif berupa *artificial intelligence* tidak berpengaruh langsung terhadap pemahaman konsep pembelajaran.
5. Hipotesis (H3): Diduga motivasi belajar dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pembelajaran.
6. Hipotesis Nol (H0): Diduga motivasi belajar tidak dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pembelajaran.
7. Hipotesis (H4): Diduga variabel media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik.
8. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* tidak berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik.
9. Hipotesis (H5): Diduga variabel motivasi belajar berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik.
10. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel motivasi belajar tidak berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik.
11. Hipotesis (H6): Diduga variabel pemahaman konsep pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi akademik.
12. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel pemahaman konsep pembelajaran tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik.

13. Hipotesis (H7): Diduga variabel media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* melalui variabel pemahaman konsep pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi akademik.
14. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* melalui variabel pemahaman konsep pembelajaran tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik.
15. Hipotesis (H8): Diduga variabel motivasi belajar melalui variabel pemahaman konsep pembelajaran dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik.
16. Hipotesis Nol (H0): Diduga variabel motivasi belajar melalui variabel pemahaman konsep pembelajaran tidak dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian kuantitatif dan menggunakan analisis rute sebagai jenis analisisnya. Peneliti memilih strategi korelasional karena tidak berupaya memanipulasi variabel yang diteliti; melainkan berupaya menetapkan sifat dan kekuatan hubungan di antara variabel tersebut. Ini berarti bahwa variabel tidak dapat dimanipulasi. Peneliti dapat membuat penelitian yang lebih baik yang membahas tujuan yang telah ditentukan sebelumnya ketika mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kekuatan hubungan antar variabel. Tujuan dari jenis penelitian ini adalah untuk menetapkan keberadaan dan kekuatan hubungan kuantitatif antara dua variabel atau lebih.⁷⁶

Seberapa baik peneliti dapat menentukan fenomena nyata menentukan seberapa rumit hubungan yang diteliti. Merupakan praktik umum untuk menggunakan koefisien korelasi untuk mengkarakterisasi hubungan antara banyak variabel. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan uji korelasi untuk mengukur derajat keterkaitan.⁷⁷

⁷⁶ M.M. Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E., CFrA. Noviansyah Rizal, S.E., M.M., Ak, CA, and M.M. Riza Bahtiar Sulistyan, S.E., *Metode Penelitian Kuantitatif*, 3rd ed. (Lumajang: Widyagama Press, 2021).

⁷⁷ Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E., Noviansyah Rizal, S.E., M.M., Ak, CA, and Riza Bahtiar Sulistyan, S.E.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membatasi fenomena tersebut sehingga dapat diukur, oleh karena itu dipilihlah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan skala, yang merupakan alat ukur yang terstruktur dan terstandarisasi. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berusaha menjelaskan suatu fenomena melalui penggunaan data numerik.⁷⁸

Mengacu pada uraian di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan fakta berdasarkan gejala pada responden dalam bentuk angka. Peneliti tidak melakukan perlakuan ataupun manipulasi terhadap variabel penelitian. Penelitian ini menjelaskan bagaimana variabel dalam penelitian saling berhubungan serta menelusuri faktor penyebab atau hal-hal yang dapat mempengaruhi.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Individu yang dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terdaftar dalam program Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek-aspek berikut dari mahasiswa pendidikan agama Islam di Universitas Islam Indonesia: motivasi mereka untuk belajar,

⁷⁸ Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E., Noviansyah Rizal, S.E., M.M., Ak, CA, and Riza Bahtiar Sulistyan, S.E.

pemahaman mereka terhadap konsep-konsep utama di bidang tersebut, dan prestasi akademik mereka.

C. Tempat atau Lokasi Penelitian

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di Universitas Islam Indonesia, yang terletak di Jl. Alamat: Kaliurang No. km. 14,5 Krawitan, Umbulmartani, Kec. Lokasinya di Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55584. Perguruan tinggi swasta yang juga merupakan salah satu perguruan tinggi Islam terkemuka di Indonesia ini diyakini dapat menjadi tempat yang tepat untuk belajar dan menyediakan data akurat yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

D. Variabel dan Devinisi Operasional Variabel

1. Variabel

Menurut Sugiyono, variabel penelitian adalah aspek-aspek dari suatu topik yang dipilih peneliti untuk diteliti dan dianalisis guna mempelajarinya lebih lanjut dan kemudian menarik kesimpulan. Variabel adalah properti dari suatu tindakan atau disiplin ilmu secara teori. Subjek seperti prestasi siswa, efektivitas instruktur, dan pedagogi inovatif merupakan contoh variabel penelitian di bidang pendidikan.⁷⁹

Berdasarkan paparan teori di atas, maka peneliti menentukan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif, Peningkatan Motivasi

⁷⁹ Rafika Ulfa and Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 6115 (2021): 342–51.

Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik sebagai variabel penelitian. Variabel tersebut digunakan peneliti karena ada dalam dunia pendidikan.

Peneliti menentukan Media Pembelajaran Interaktif sebagai variabel terikat (X1). Sementara itu, variabel bebas dalam penelitian ini meliputi Peningkatan Motivasi Belajar (X2), Pemahaman Konsep Pembelajaran (Y), dan Prestasi Akademik (Z) .

2. Devinisi Operasional Variabel

Operasional variabel menurut Pasaribu merupakan aspek penelitian yang berfungsi memberikan informasi atau petunjuk kepada pembaca terkait pengukuran suatu variabel yang dibuat peneliti. Definisi operasional dibuat oleh peneliti untuk membuat instrumen penelitian atau menentukan alat ukur dalam melakukan penelitian. Operasional variabel dibuat untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data serta menjauhkan perbedaan interpretasi dan memberi batasan dalam lingkup variabel.⁸⁰

Kerlinger mendefinisikan definisi operasional sebagai konstruk atau variabel yang dibuat dengan menetapkan kegiatan atau tindakan yang diperlukan dalam mengukur variabel tersebut⁸¹.

⁸⁰ Rizqon Halal Syah Aji Benny S. Pasaribu, Aty Herawati, Kabul Wahyu Utomo, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis* (Media Edu Pustaka, 2022).

⁸¹ Andi Fitriani Djollong, "Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research)," *Istiqra* ' 2, no. 1 (2014): 86–100.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, secara garis besar operasional variabel merupakan penjabaran dari variabel penelitian, dimensi penelitian, serta indikator sebagai mengukur variabel penelitian. Operasional variabel penelitian didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif meliputi bahan ajar yang disediakan dengan menarik dengan melibatkan interaksi pengguna serta memberikan kemungkinan bagi pengguna untuk belajar dengan mandiri seperti game edukatif dan video.
2. Dorongan dan keinginan intrinsik individu merupakan sumber motivasi belajar mereka. Kuesioner motivasi belajar akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar ini.
3. Pemahaman konsep pembelajaran ini merupakan sebuah kemampuan dalam memahami serta menjelaskan konsep pembelajaran yang benar.
4. Prestasi akademik merupakan sebuah hasil yang diraih peserta didik selama belajar yang berupa nilai.

E. Populasi, Sampel, dan Teknik Penentuan Sampling

1. Populasi

Sugiyono berpendapat bahwa dalam penelitian kuantitatif, istilah "populasi" mengacu pada konsep menyeluruh yang mencakup semua hal atau subjek dengan ciri-ciri yang

telah dipilih peneliti untuk diteliti. Setiap orang yang menjadi subjek penelitian dianggap sebagai bagian dari populasi, menurut Gravetter dan Wallnau. Populasi, di sisi lain, didefinisikan oleh Nanang Martono sebagai semua hal atau subjek yang berada di area tertentu dan memenuhi kriteria yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁸²

Kita dapat menyimpulkan bahwa semua individu atau hal yang memenuhi persyaratan tertentu membentuk populasi, menurut berbagai perspektif ahli yang disebutkan sebelumnya. Untuk menarik kesimpulan berdasarkan masalah penelitian, peneliti mengumpulkan data dari populasi.

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Prodi PAI

Jumlah Mahasiswa Aktif Prodi PAI	
2018	13
2019	28
2020	48
2021	111
2022	97
2023	74
2024	63
Total	434

⁸² Nidia Suriani, Risnita, and M. Syahrani Jailani, “Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan,” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.

2. Sampel

Istilah sampel pada penelitian mengacu pada bagian yang dipilih dari populasi dengan suatu pertimbangan, tujuan, dan prosedur yang ditentukan guna mewakili kelompok populasi secara menyeluruh. Sampel dinyatakan baik adalah yang dapat menggambarkan karakteristik populasi yang diteliti.⁸³

Berikut beberapa definisi populasi menurut para ahli antara lain:

- a. Menurut Nazir sampel dalam Imansari,⁸⁴ sampel merupakan bagian dari populasi. Survei sampel adalah prosedur di mana hanya sebagian dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam menentukan sifat dan karakteristik yang diinginkan dari populasi tersebut.
- b. Menurut Riduwan dalam Imansari,⁸⁵ sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau kondisi tertentu yang akan diteliti. Karena tidak semua data dan informasi perlu diproses serta tidak semua individu atau objek harus diteliti,

⁸³ Umi Kholifah Nurulita Imansari, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan* (Madiun: Unipma Press, 2023). 83

⁸⁴ Nurulita Imansari. 83

⁸⁵ Nurulita Imansari. 83

penggunaan sampel yang mewakili cukup untuk tujuan penelitian.

3. Teknik Penentuan Sampling

Teknik penentuan sampel, atau yang sering disebut sebagai teknik sampling, adalah metode untuk memilih sebagian anggota populasi guna keperluan penelitian. Ketepatan dalam pemilihan sampling dapat mendapatkan data yang akurat dan dapat digeneralisasikan terhadap poulasi. Terdapat dua kategori dalam penentuan sampling yaitu:⁸⁶

a. Probability Sampling

Dengan asumsi bahwa setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai subjek penelitian, metode pengambilan sampel probabilitas ini digunakan. Pengambilan sampel probabilitas hadir dalam berbagai bentuk, seperti:

1) Random sampling

Dengan metode ini, peneliti memilih sampel secara acak untuk dijadikan subjek penelitian. Proses pemilihan dapat dilakukan melalui undian, tabel angka acak, dan cara lainnya.

⁸⁶ Deri Firmansyah and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114, <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>.

2) Stratified Sampling

Jenis ini, populasi dibagi menjadi beberapa strata atau kelompok lalu sampel diambil dengan random dari setiap tingkat.

3) Cluster Sampling

Pada jenis ini populasi dibagi menjadi beberapa kelompok cluster lalu peneliti mengambil perwakilan dari setiap cluster dengan acak untuk dijadikan sampel.

b. Non Probability Sampling

Teknik penentuan ini tidak menjamin bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Jika pengambilan sampel acak tidak memungkinkan, metode ini sering digunakan.⁸⁷ Berikut adalah beberapa contoh sampel non-probabilitas:

1) Quota Sampling

Quota Sampling ini dapat dilaksanakan untuk mendapat sampel yang mana suatu kelompok yang akan diambil sebanding dengan populasi yang diteliti.

2) Purposive Sampling

⁸⁷ Firmansyah and Dede.

Pengambilan sampling ini dikenal sebagai pengambilan sampel yang subjektif dan selektif. Pemilihan dengan menggunakan jenis ini berdasarkan pertimbangan peneliti dengan ketentuan yang dibutuhkan dalam penelitian.

3) Self Selection Sampling

Pengambilan dengan menggunakan jenis ini, peneliti dapat menentukan sampel yang mudah dijangkau oleh peneliti. Kunci dalam pengambilan sampling ini, subjek penelitian dapat sukarela untuk mengambil bagian penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan probability sampling dengan teknik random sampling. Probability sampling dipilih karena dinilai kelompok teknik probability dinilai memiliki tingkat objektivitas yang relative tinggi. Random sampling dipilih karena teknik pengambilan sampling dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada. Teknik ini digunakan karena populasi yang ada bersifat homogen dan semua sampel dianggap sama. Oleh karena itu, peneliti memberikan hak yang sama terhadap setiap subjek di dalam populasi yang ada untuk dijadikan sampel penelitian.

Menurut Arikunto dalam Imansari,⁸⁸ jika jumlah subjeknya kurang dari 100, lebih baik untuk mengambil seluruh subjek tersebut

⁸⁸ Nurulita Imansari, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*. 94-95

sehingga penelitian menjadi penelitian populasi. Namun, jika jumlah subjeknya besar, sampel yang diambil bisa berkisar antara 10-15%, 20-25%, atau lebih, tergantung pada beberapa faktor, antara lain: Kemampuan peneliti terkait waktu, tenaga, dan dana; Luas atau sempitnya wilayah pengamatan setiap subjek yang berhubungan dengan jumlah data yang diperoleh; Besar kecilnya risiko yang dihadapi oleh peneliti. Pada penelitian dengan risiko yang tinggi, sampel yang lebih besar akan memberikan hasil yang lebih baik. Pada penelitian ini, peneliti mengambil lebih dari 20% dari jumlah populasi yang ada yaitu sejumlah 104 sampel keseluruhan yaitu sejumlah 434 mahasiswa.

F. Instrumen Penelitian

Arikunto mendefinisikan instrumen penelitian sebagai perangkat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena sosial atau lingkungan yang diamati.⁸⁹ Jadi, instrumen penelitian adalah perangkat yang membantu peneliti mengumpulkan data dengan cara yang lebih efisien dan efektif, sehingga memudahkan untuk mendapatkan kesimpulan yang diinginkan.

Pada dasarnya, penelitian merupakan kegiatan penukaran terhadap suatu hal. Oleh karena itu, butuh sebuah alat yang baik untuk memperoleh hasil baik. Sugiyono mengungkapkan instrumen

⁸⁹ S Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

penelitian kuantitatif bisa berupa tes, wawancara, kuisisioner dan observasi maupun angket.⁹⁰ Kuesioner dengan skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Peneliti telah menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian berikut ke dalam sebuah tabel:

Tabel 3.1
Skor Item Angket

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket

Kisi-Kisi dan Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan kisi-kisi Instrumen penelitian Media Pembelajaran interaktif, *Artificial intelligence*, motofasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik.

1. Media Pembelajaran Interaktif

No	Teori	Nomor Pernyataan
----	-------	------------------

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen, Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi.*, 1st ed. (Jakarta, 2013).

	Variabel Teori		favorable	un favorable
1	Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (KBBI)	a. Alat komunikasi	1	
2	Berpendapat istilah media berasal dari kata latin <i>medius</i> yang berarti perantara. Kata “media” dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari “ <i>medium</i> ” yang berarti pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, sinonim dari kata “media” adalah <i>wasal</i> yang berarti “sarana” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Shoffan Shoffa)	a. Perantara b. Pengantar pesan c. Penerima pesan	3	2, 4
3	Media sebagai bagian dari komponen pada lingkungan peserta didik yang bisa menumbuhkan atau merangsang untuk belajar (Gagne)	a. Komponen lingkungan b. Peserta didik c. Menumbuhkan belajar d. Merangsang belajar	5, 7	6
4	Media sebagai seluruh benda atau barang yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, maupun dibicarakan dengan instrumen yang dapat diimplementasikan untuk menunjang suatu kegiatan	a. Benda atau barang b. Dilihat c. Didengar d. Dibaca e. Dibicarakan f. Instrumen g. Kegiatan	9	8

	(Asosiasi penelitian pendidikan di Amerika)			
5	Media sebagai bentuk yang dapat menghubungkan dan digunakan oleh pemilik ide untuk disebarkan, sehingga pemikiran atau ide sampai kepada penerima (Santoso)	a. Pemilik ide b. Penyebaran ide c. Penerima d. Efektivitas penyebaran e. Jenis ide	11	10, 12
6	Media sebagai saluran yang hakikatnya telah memperluas maupun memperpangkas kemampuan manusia guna merasakan, menenangkan, serta menyaksikan batas jarak, ruang, dan waktu tertentu (Mcluhan)	a. Kemampuan manusia b. Perluasan kemampuan c. Pemancangan kemampuan d. Batas jarak e. Batas ruang f. Batas waktu		
7	Media sebagai medium yang digunakan sebagai penyampai atau untuk menyampaikan pesan, yang mana medium tersebut digunakan sebagai jalan maupun alat dengan membawa (Blake dan Haralsen)	a. Pesan b. Penyampaian c. Alat d. Jalan e. Pengirim f. Penerima		
8	Media sebagai suatu alat atau fisik yang bisa menyajikan pesan merangsang yang sesuai untuk belajar (media cetak, media elektronik seperti film dan vidio) (Bigg)	a. Pesan b. Merangsang c. Belajar d. Media cetak e. Media elektronik f. Kesesuaian		

A. Artificial Intelligence

No	Teori	Variabel	Nomot pernyataan	
			favorable	unfavorable
1	Terdapat lima kategori <i>AI</i> seperti bertindak secara manusiawi, tes turing asli tidak menyertakan konflik apa pun, berpikir secara manusiawi, berpikir rasional, dan bertindak dengan rasional (Santoso)	a. Bertindak secara manusiawi b. Tes turing tanpa menyertakan konflik apapun c. Berpikir rasional d. Bertindak rasional	21, 23, 25, 27	22, 24, 26, 28
2	Mesin Kreatif: Mesin ini tidak memiliki memori maupun pengalaman dalam pengambilan keputusan. Akan tetapi sebaliknya, mereka mengandalkan kekuatan komputasi dan algoritma cerdas guna membuat keputusan secara instan	a. Tanpa memori b. Tanpa pengalaman pengambilan keputusan c. Mengandalkan kemampuan komputasi d. Mengandalkan algoritma cerdas e. Membuat keputusan instan	29, 31, 33	30, 32, 34
3	Memori terbatas: menggunakan sejumlah kecil memori untuk menyimpan pengalaman tentang bermacam situasi. Apabila mengalami pengalaman yang serupa, mesin ini bisa memanfaatkan	a. Menggunakan memori b. Menyimpan pengalaman c. Percepat reaksi d. Banyak sumberdaya e. Membuat keputusan baru	35, 37	36, 38

	pengalaman tersebut guna mempercepat reaksi dan mengalokasikan lebih banyak sumber daya untuk membuat keputusan baru			
4	<i>Theori of mind</i> : Sebuah mesin yang bisa memahami tujuan dan niat entitas lain di sekitarnya untuk menunjukkan tingkat pemahaman tertentu	a. Mesin yang memahami tujuan b. Mesin yang memahami entitas	39	40
5	Kesadaran diri: mengamati tujuan orang lain berdasarkan lingkungan, jenis mesin ini juga mampu menyimpulkan maksud orang lain berdasarkan pengetahuan yang dimiliki	a. Mengamati tujuan orang lain b. Menyimpulkan maksud berdasarkan pengetahuan yang dimiliki		

B. Motivasi Belajar

No	Teori	Variabel	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	motivasi sebagai proses perubahan energi dalam pribadi manusia yang ditandai dengan munculnya perasaan serta reaksi guna mencapai sebuah tujuan (Mc Donald)	a. Proses perubahan energi b. Perasaan serta reaksi c. Mencapai sebuah tujuan	41, 43	42
2	motivasi sebagai suatu set yang bisa membuat setiap diri manusia uncutuk	a. Dorongan dalam melakukan kegiatan	45	44

	melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan (Woodwort)	b. Mencapai tujuan		
3	motivasi sebagai <i>energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class</i> (Fillmore H)	a. Pemberi energi b. Mengarahkan c. Tujuan tertentu	47	46, 48
4	motivasi sebagai daya penggerak dari dalam dan berada di dalam subjek guna melaksanakan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sadirman)	a. Daya penggerak b. Melakukan kegiatan c. Mencapai tujuan	49	
5	motivasi belajar sebagai dorongan dari dalam maupun luar peserta didik yang sedang melakukan proses belajar guna menuju perubahan pada perilaku (Uno)	a. Dorongan b. Melakukan proses c. Menuju perubahan		50

C. Pemahaman Konsep Pembelajaran

No	Teori	Variabel	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	kemampuan seseorang dalam memahami konsep atau gambaran secara menyeluruh (Esti Mulyati Pratiwi, dkk)	a. Kemampuan dalam memahami b. Menyeluruh	51, 53	52, 54
2	Paham sendiri memiliki arti	a. Punya pengetahuan	55	56

	kepemilikan pengetahuan yang luas terhadap suatu hal (Radiusman)	b. Luas		
3	pemahaman berarti proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan (KBBI)	a. Proses b. Cara c. Perbuatan d. Memahami	57	58

D. Prestasi Akademik

No	Teori	Variabel	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran dalam bentuk angka atau pernyataan yang menggambarkan penguasaan materi pembelajaran peserta didik (Sugiono)	a. Hasil pengukuran b. Angka c. Pernyataan d. Penguasaan materi	59, 61	60, 62
2	prestasi akademik sebagai proses belajar yang dilakukan peserta didik guna menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, penerapan, kemampuan analisis, serta evaluasi (Winkel)	a. Proses belajar b. Menghasilkan perubahan c. Pengetahuan d. Pemahaman e. Penerapan f. Kemampuan analisis g. Evaluasi	63, 65, 67, 69, 71, 73, 75	64, 66, 68, 70, 72, 74, 76
3	prestasi belajar sebagai hasil dari evaluasi pendidikan yang diraih peserta didik setelah menempuh pendidikan formal dalam jangka waktu	a. Hasil evaluasi pendidikan b. Setelah menempuh pendidikan c. Jangka waktu tertentu d. Angka	77, 79, 81, 83, 85	78, 80, 82, 84, 86

	tertentu dan hasil tersebut disajikan dalam bentuk angka (Suryabrata)			
4	prestasi belajar merupakan pengukuran dalam pengetahuan maupun keterampilan yang dikembangkan mata pelajaran, pada umumnya disajikan dalam bentuk angka maupun nilai yang diberikan oleh guru atau dosen (Poerwardaminta)	a. Pengukuran pengetahuan b. Keterampilan c. Angka	87, 89, 91, 93	88, 90, 92, 94

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Sugiharto dan Sitinjak, uji validitas berfungsi untuk menilai sejauh mana instrumen dapat mencerminkan isi yang sebenarnya dari apa yang akan diukur.⁹¹ Menurut Goa, tujuan uji validitas adalah untuk menentukan apakah kuesioner tersebut andal dan akurat dalam mengukur variabel yang diminati.⁹²

Peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk melakukan uji validitas. Uji validitas menggunakan korelasi momen produk,

⁹¹ Musrifah Mardiani Sanaky dkk, "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (Juni 2021): 432–39, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.

⁹² Sanaky.

pendekatan pengujian yang mengkorelasikan setiap item dengan skor total. Jika nilai r yang dihitung lebih besar atau sama dengan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 0,05, instrumen penelitian dianggap sah. Secara sederhana, instrumen dianggap memiliki korelasi dan sah jika hasilnya lebih besar atau sama dengan 0,05.⁹³ Adapun hasil uji validitas variabel media interaktif *artificial intelligence* sebagai berikut.

Tabel 3.3. Uji Validitas Media Interaktif *Artificial Intelligence*

No	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0.334	.769	Valid
2		.759	
3		.778	
4		.764	
5		.770	
6		.779	
7		.760	
8		.780	
9		.766	
10		.771	
11		.784	
12		.773	
13		.774	
14		.779	
15		.779	

⁹³ Sanaky.

16		.778	
17	0.334	.777	Valid
18		.767	
19		.777	
20		.778	
21		.778	
21		.782	
23		.783	
24		.780	
25		.779	
26		.778	
27		.769	
28		.776	
29		.777	
30		.776	
31		.776	
32		.778	
33		.781	
34		.782	
35		.775	
36		.782	
37		.776	
38		.778	
39		.777	
40		.780	

Nilai yang dihasilkan dari hasil uji coba instrumen yang berjumlah 94 butir yang terdiri dari aitemm *favorable* dan

unfavorable. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai yang dihasilkan memenuhi kriteria signifikansi yaitu di atas 0.334

Analisis tersebut dilaksanakan dengan menggunakan *software IBM SPSS* dan menghasilkan 40 Butir dinyatakan valid dan 0 butir dinyatakan gugur. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil yang diperoleh tidak terdapat nilai signifikansinya lebih dari 0.334.

Tabel 3.4. Uji Validitas Motivasi Belajar

No	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0.334	.478	Valid
2		.588	
3		.503	
4		.503	
5		.505	
6		.506	
7		.496	
8		.498	
9		.464	
10		.480	

Nilai yang dihasilkan dari hasil uji coba instrumen Motivasi Belajar yang berjumlah 10 butir yang terdiri dari aitemm *favorable* dan *unfavorable*. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai yang dihasilkan memenuhi kriteria signifikansi yaitu ddi atas atau sama dengan 0.334

Analisis tersebut dilaksanakan dengan menggunakan *software IBM SPSS* dan menghasilkan 10 Butir dinyatakan valid dan 0 butir dinyatakan gugur. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil yang diperoleh nilai signifikansinya lebih dari 0.334.

Tabel 3.5. Uji Validitas Pemahaman Konsep Pembelajaran

No	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0.334	.459	Valid
2		.343	
3		.477	
4		.353	
5		.438	
6		.392	
7		.467	
8		.472	

Nilai yang dihasilkan dari hasil uji coba instrumen Pemahaman Konsep Pembelajaran yang berjumlah 8 butir yang terdiri dari aitemm favorable dan unfavorable. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai yang dihasilkan memenuhi kriteria signifikansi yaitu diatas atau sama dengan 0.334.

Analisis tersebut dilaksanakan dengan menggunakan *software IBM SPSS* dan menghasilkan 8 Butir dinyatakan valid dan 0 butir dinyatakan gugur. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil yang diperoleh nilai signifikansinya lebih dari 0.334.

Tabel 3.6. Uji Validitas Prestasi Akademik

No	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Keterangan
1	0.334	.500	Valid
2		.526	
3		.544	
4		.525	
5		.523	
6		.529	
7		.486	
8		.577	
9		.508	
10		.521	
11		.557	
12		.527	
13		.510	
14		.509	
15		.539	
16		.527	
17		.501	
18		.523	
19		.542	
20		.540	
21		.511	
22		.523	
23		.532	
24		.542	
25		.509	
26	0.334	.565	Valid

27		.492	
28		.528	
29		.538	
30		.522	
31		.492	
32		.534	
33		.537	
34		.558	
35		.532	
36		.530	

Nilai yang dihasilkan dari hasil uji coba instrumen prestasi akademik yang berjumlah 36 butir yang terdiri dari aitemm *favorable dan unfavorable*. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai yang dihasilkan memenuhi kriteria signifikansi yaitu diatas atau sama dengan 0.334.

Analisis tersebut dilaksanakan dengan menggunakan *software IBM SPSS* dan menghasilkan 8 Butir dinyatakan valid dan 0 butir dinyatakan gugur. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil yang diperoleh nilai signifikansinya lebih dari 0.334.

2. Reabilitas Instrumen

Peneliti mengukur konsistensi survei dengan menggunakan uji keandalan, seperti yang dinyatakan oleh Ghazali. Kestabilan atau rata-rata jawaban responden adalah yang menentukan keandalan

kuesioner.⁹⁴ Keandalan instrumen dinilai menggunakan alpha Cronbach.

Berikut adalah kategori utama yang termasuk dalam tingkat keandalan Suherman:⁹⁵

Tabel 3.7
Klasifikasi Derajat Reabilitas

Derajat Reabilitas	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang (cukup)
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Adapun tabel hasil uji reabilitas instrumen sebagai berikut

Tabel 3.6. Uji Reabilitas Instrumen

No	Variabel	N for item's	Cronbach's Alpha	Keterangan
	Media interaktif <i>artificial intelligence</i>	40	.780	Reliabel
	Motivasi Belajar	10	.530	

⁹⁴ Sanaky.

⁹⁵ Wulandari, F., "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guide Inquiry) Berbantuan Media Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 7 No 3 (2022).

	Pemahaman Konsep Pembelajaran	8	.462	Reliabel
	Prestasi Akademik	36	.535	

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara bebas. Peneliti datang dan bertany langsung pada dosen pengampu mata kuliah guna memperoleh informasi terkait penilaian, media pembelajaran yang digunakan dan populasi peserta didik yang diampu.

2. Angket atau Kuisisioner

Arikunto mendefinisikan kuesioner sebagai "serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari orang-orang tentang pengetahuan dan pengalaman mereka," baik dalam bentuk laporan pribadi atau lainnya.⁹⁶

Peneliti mengumpulkan informasi tentang antusiasme siswa untuk belajar, tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan penggunaan teknologi interaktif mereka melalui survei. Angket pada penelitian ini disusun dalam bentuk pertanyaan yang telah

⁹⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

disesuaikan dengan indikator. Angket tersebut lalu disebarkan pada setiap responden lalu peneliti menghimpun data yang relevan dengan tujuan penelitian, valid serta reliabel.

Skala Likert digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Objek psikologis digunakan untuk mengukur sikap seseorang pada skala yang berkisar dari emosi "sangat positif" hingga "sangat negatif". Penentuan yang kuat terhadap objek psikologis ini diperlukan, dengan mempertimbangkan perkembangan serangkaian hal yang akan mengungkapkan pendapat mengenai objek tersebut.⁹⁷

Dalam penelitian ini, kuesioner skala Likert dengan 5 (lima) pilihan jawaban digunakan, khususnya:

Tabel 3.7
Pembobotan Skala Likert

Pertanyaan	Bobot Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (SS)	1

⁹⁷ Anting Sumantri, *Statistika Dalam Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2006), 35

I. Uji Asumsi (Normalitas, Linieritas, Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji kenormalan adalah untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, data dikatakan terdistribusi secara teratur; ini adalah premis yang digunakan dalam uji kenormalan. Di sisi lain, data dianggap terdistribusi tidak normal jika nilai sig kurang dari 0,05. Menggunakan SPSS versi 26, uji kenormalan ini dilakukan.

2. Uji Linieritas

Setelah uji kenormalan, uji linearitas dilakukan untuk menjamin bahwa variabel-variabel tersebut saling terkait. Dengan asumsi $p < 0,05$, data dianggap linear. Sejauh mana variabel saat ini menjelaskan satu sama lain adalah tujuan yang dinyatakan dari pengujian ini. Baik variabel independen maupun dependen digunakan dalam penyelidikan ini. Untuk tujuan menentukan kepentingan relatif variabel.

3. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok sampel serupa. Merupakan praktik umum untuk menggunakan uji ini sebagai prasyarat atau

dasar untuk membuat pilihan. Jika nilai sig kurang dari 0,05 dalam uji homogenitas, berarti data tersebut tidak homogen. Sebaliknya jika nilai sig lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

J. Teknik Analisis Data

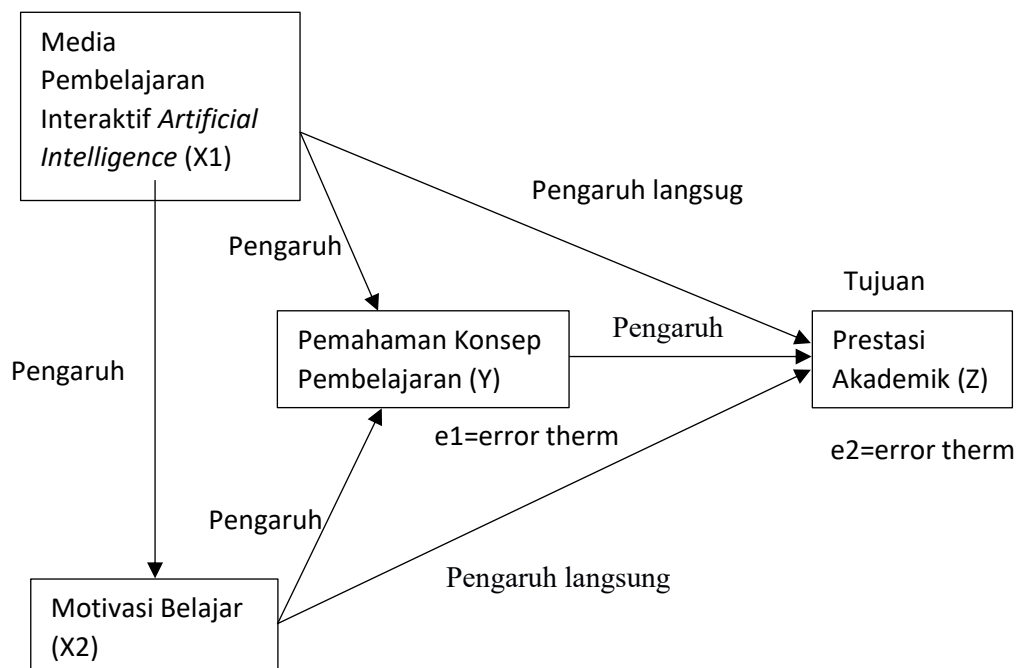
Analisis data, menurut Sugiono, memerlukan penyortiran informasi menurut variabel dan jenis responden, meletakkannya dalam bentuk tabel menurut variabel yang digunakan oleh semua responden, dan kemudian menampilkan hasil untuk setiap variabel. Analisis data juga menggabungkan perhitungan untuk memverifikasi teori yang dipostulatkan.⁹⁸ Analisis jalur adalah alat yang digunakan dalam penyelidikan ini.

Dampak langsung dan tidak langsung dari variabel yang diamati secara langsung dapat dipelajari menggunakan analisis jalur, yang sering dikenal sebagai analisis jalur.⁹⁹ Dengan demikian, jelaslah bahwa analisis jalur merupakan alat penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi kekuatan hubungan tidak langsung dan langsung antara variabel. *Peneliti menggunakan aplikasi Spss for windows versi 26 dalam melakukan hitung statistik penelitian.*

⁹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen, Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*.

⁹⁹ Imam Santoso dan Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1st ed. (Tangerang: Indigo Media, 2021). 202

Berikut ini merupakan gambaran atau konsep bagaimana path analysis dilaksanakan. Dalam konsep di bawah ini, menggambarkan bagaimana setiap variabel mempengaruhi variabel lainnya dan menuju ke satu arah, baik secara langsung maupun tidak langsung:



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Tabel di bawah ini menyajikan hasil data yang diperoleh dari kumpulan kuesioner dan dokumentasi, yang memberikan gambaran umum tentang subjek penelitian. Untuk menemukan pola dalam data, peneliti menggunakan teknik yang disebut analisis jalur, yang dirinci dalam hasil analisis data.

a. Uji Asumsi

Beberapa pengujian, seperti pengujian normalitas, linearitas, dan homogenitas, membentuk uji asumsi ini. Sebelum melakukan uji hipotesis, uji asumsi ini dilakukan. Namun, sebelum Anda dapat menjalankan uji korelasi, Anda harus memastikan bahwa data Anda normal dan linier.

1) Uji Normalitas

Untuk menentukan apakah variabel yang diteliti mengikuti distribusi normal, uji normalitas ini dilakukan. Dengan asumsi normal, distribusi akan sesuai dengan kurva teoritis. Uji nonparametrik digunakan untuk melakukan uji normalitas ini di IBM SPSS Statistics for Windows.

Jika kurva penelitian dan teoritis tidak berbeda secara signifikan ($p > 0,05$), maka distribusi data dapat dianggap

terdistribusi secara teratur. Tabel berikut menampilkan hasil uji normalitas:

Tabel 4.1 Uji Normalitas

Deskripsi Tabel				
Item	AI	Motivasi	Pemahaman	Prestasi
N	104	104	104	104
Sig	.073	.055	.199	.183

Tingkat signifikansi variabel lebih dari 0,05, seperti yang ditunjukkan dalam tabel hasil uji normalitas: 0,073, 0,055, 0,119, dan 0,183 ($p > 0,05$). Temuan menunjukkan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal.

2) Uji Linieritas

Untuk mengetahui apakah skala yang diberikan memiliki hubungan linier, uji linier digunakan. Nilai yang perlu dicapai adalah ($p > 0,05$) jika keempat variabel tersebut terhubung. Hasilnya akan menjadi ($p > 0,05$) jika diketahui tidak normal. Tabel berikut menampilkan hasil uji linier yang dilakukan:

Tabel 4.2 Uji Linieritas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AI-Pemahaman	174.477	15	11.632	1.008	.455

AI-Prestasi	198.441	15	13.229	1.056	.409
Motivasi-Pemahaman	134.817	15	8.988	.754	.723
Motivasi-Prestasi	137.520	15	9.168	.529	.918

Berdasarkan data yang disajikan di atas, kita dapat melihat bahwa ada hubungan yang signifikan antara AI dalam media interaktif dan motivasi belajar ($r=0,754$), pemahaman konsep belajar ($r=0,455$), dan prestasi akademik ($r=0,409$) serta antara AI dalam AI dan linearitas. Kita dapat mengatakan itu linier karena tingkat signifikansinya jelas lebih tinggi dari 0,05.

3) Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians skor terukur sampel identik dengan varians skor sebenarnya. Jika data memenuhi standar koefisien, yaitu $p>0,05$, kita dapat mengatakan bahwa data tersebut memiliki varians yang sama. Hasil analisis homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Uji Homogenitas Media Interaktif Artificial Intelligence

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
AI	Based on Mean	.090	2	101	.914

Hasil homogenitas sebelumnya menunjukkan tingkat signifikansi 0,914 dan nilai p lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, distribusi data untuk variabel AI media interaktif bersifat homogen.

Tabel 4.4. Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	.349	2	101	.706

Nilai signifikansi adalah 0,706 dan nilai p lebih dari 0,05, seperti yang terlihat pada hasil homogenitas. Oleh karena itu, distribusi data untuk variabel motivasi belajar bersifat homogen.

Tabel 4.5. Uji Homogenitas Pemahaman Konsep Pembelajaran

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman	Based on Mean	.642	2	101	.528

Nilai signifikansi adalah 0,528 dan $p > 0,05$, seperti yang terlihat pada hasil analisis homogenitas. Dengan demikian, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam distribusi data variabel pemahaman konsep belajar.

Tabel 4.6. Uji Homogenitas Prestasi Akademik

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Prestasi	Based on Mean	.576	2	101	.564

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas bahwa $p > 0,05$ dan nilai signifikansi adalah 0,564. Dengan demikian, distribusi data yang seragam menunjukkan variabel prestasi akademik.

b. Uji Data hasil Penelitian *Path Analysis*

Untuk mengetahui bagaimana faktor independen memengaruhi variabel dependen, baik secara langsung maupun tidak langsung, penelitian ini menggunakan analisis jalur untuk memeriksa pola hubungan antar variabel. Salah satu cara untuk menggambarkan hubungan kausal antara dua variabel dalam diagram variabel penghubung adalah dengan garis panah tunggal.

Berikut adalah hasil koefisien jalur model pertama yang dihitung dan diinterpretasikan oleh SPSS:

Tabel 4.7. Tabel Koefisien Model 1

Coefficients						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	44.158	9.027		4.892	.000
	AI	-.040	.122	-.032	-.328	.744

Hasil uji koefisien yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa variabel Kecerdasan Buatan Media Interaktif memiliki nilai signifikansi 0,744, yang lebih tinggi dari ambang batas 0,05. Dengan demikian, variabel Motivasi Belajar tidak terpengaruh oleh variabel Kecerdasan Buatan Media Interaktif. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis nol (H1) tidak dapat benar atau ditolak.

Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar -.328 yang mana angka tersebut lebih kecil dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan AI terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 diterima.

Tabel 4.7 Koefisien Jalur Model 1

Coefficients						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	32.870	8.273		3.973	.000
	AI	-.092	.101	-.090	-.914	.363
	Motivasi	.098	.082	.118	1.197	.234

Hasil uji koefisien yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa variabel Kecerdasan Buatan Media Interaktif memiliki nilai signifikansi 0,363, yang lebih

tinggi dari ambang batas 0,05. Dengan demikian, variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran tidak terpengaruh oleh variabel Kecerdasan Buatan Media Interaktif. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis nol (H2) tidak dapat benar atau dotolak.

Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar -0.914 yang mana angka tersebut lebih kecil dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan AI terhadap peningkatan pemahaman konsep pembelajaran mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 diterima.

Variabel Motivasi Belajar memiliki nilai koefisien terhitung yang diketahui sebesar 0,234, yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Akibatnya, tidak ada hubungan antara Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Pembelajaran. Hasilnya adalah hipotesis tiga atau H3 ditolak.

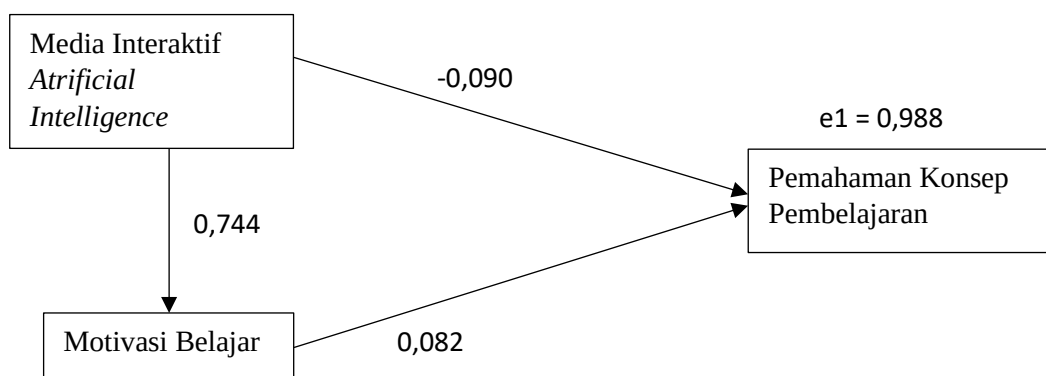
Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar 1.197 yang mana angka tersebut lebih kecil dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan tidak terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap peningkatan pemahaman konsep pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 diterima.

Tabel 4.8. Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

1	.151	.023	.003	3.39204
---	------	------	------	---------

Nilai R-Kuadrat adalah 0,023, menurut tabel hasil perhitungan model Ringkasan di atas. Oleh karena itu, faktor Motivasi Belajar, Kecerdasan Buatan Media Interaktif, dan Variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran masing-masing memiliki dampak sebesar 2,3% pada variabel tersebut. Rumus akar ($1 - 0,023$) menghasilkan 0,988, yang merupakan nilai e1.



Berikut ini adalah hasil interpretasi dan perhitungan koefisien jalur model dua arah menggunakan SPSS:

Tabel 4.9 Koefisien Jalur Model 2

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
2	(Constant)	27.651	9.080		3.045	.003
	AI	.540	.103	.447	5.220	.000

	Motivasi	.070	.084	.071	.832	.407
	Pemahaman	-.274	.102	-.232	-2.695	.008

Variabel ini, Kecerdasan Buatan Media Interaktif, memiliki nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, seperti yang terlihat pada hasil uji koefisien yang dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, terdapat hubungan secara langsung yang signifikan secara statistik antara Prestasi Akademik dan Kecerdasan Buatan Media Interaktif. Maka dari itu, hipotesis empat atau H4 diterima.

Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar 5.220 yang mana angka tersebut lebih besar dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan AI terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 ditolak.

Nilai koefisien estimasi variabel Motivasi Belajar yang dilaporkan adalah 0,407, yang menunjukkan bahwa nilainya lebih tinggi dari 0,05. Maka dari itu, tidak ada hubungan antara Prestasi Akademik dan variabel Motivasi Belajar. Maka dari itu, hipotesis lima atau H5 ditolak.

Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar .832 yang mana angka tersebut lebih kecil dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan tidak terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 diterima.

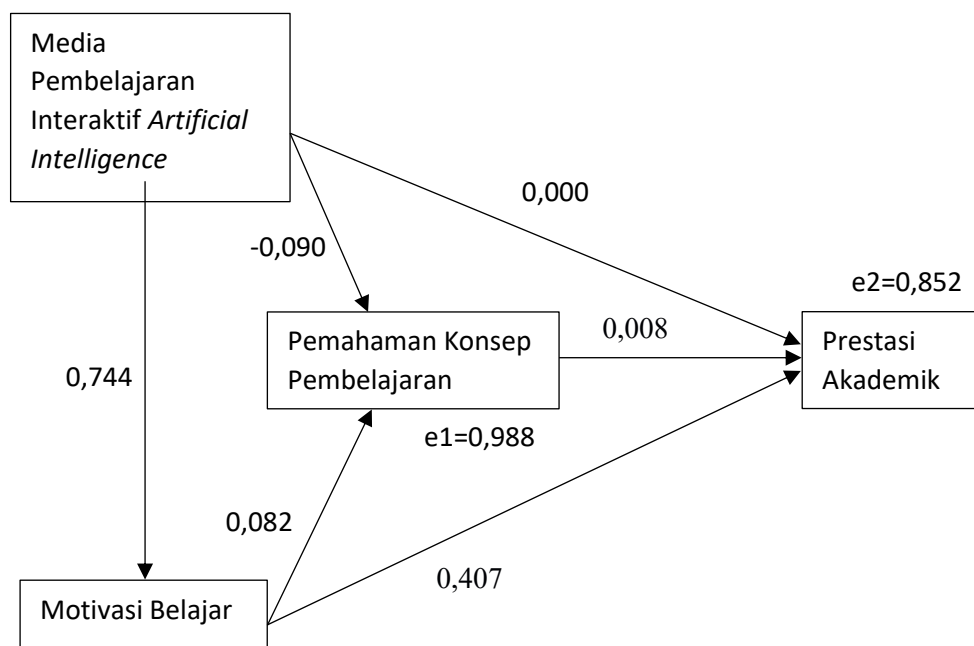
Nilai koefisien terhitung variabel Pemahaman Konsep Belajar adalah 0,008, yang lebih kecil dari 0,05, seperti yang diketahui. Dengan demikian, Prestasi Akademik dipengaruhi oleh variabel Pemahaman Konsep Belajar. Maka dari itu, hipotesis enam atau H6 diterima.

Jika dilihat pada hasil uji t, pada tabel di atas diketahui uji hipotesis t atau uji t sebesar 2.695 yang mana angka tersebut lebih besar dari t tabel yang ditentukan yaitu sebesar 1,660. Dengan ini dinyatakan terdapat pengaruh antara pemahaman konsep pembelajarn terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa H0 ditolak.

Tabel 4.9 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.522 ^a	.273	.251	3.46210

Nilai R Square diketahui sebesar 0,237, menurut tabel hasil perhitungan model Ringkasan. Hasilnya, kita dapat menyimpulkan bahwa Variabel Prestasi Belajar dipengaruhi sebesar 27,3% oleh variabel-variabel berikut: Media Interaktif Kecerdasan Buatan, Motivasi Belajar, dan Pemahaman Konsep Belajar. Anda dapat menemukan nilai e2, yaitu 0,852, dengan menggunakan rumus akar (1 - 0,273). Berikut ini adalah deskripsi diagram jalur untuk model 2:



1. Analisis Penelitian

Variabel Media Pembelajaran Interaktif Kecerdasan Buatan melalui Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik diketahui memiliki pengaruh langsung sebesar 0,000. Pengaruh tidak langsung yang merupakan hasil perkalian nilai beta Media Pembelajaran Interaktif Kecerdasan Buatan dan Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik adalah $0,000 \times 0,008 = 0,000$.

Dari perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa pengaruh langsungnya adalah 0,000 dan pengaruh tidak langsungnya adalah 0,000. Jika kedua pengaruh tersebut, baik langsung maupun tidak langsung, sama dengan nol, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan Media Pembelajaran Interaktif AI terhadap Prestasi Akademik Siswa dalam model analisis

jalur, baik secara langsung maupun melalui variabel mediator. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis ketujuh (H7) tidak dapat dibuktikan kebenarannya dan H0 diterima.

Rumus pengaruh tidak langsung Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep Belajar terhadap Prestasi Akademik adalah 0,033374, di mana 0,082 merupakan nilai beta untuk Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik dan 0,407 merupakan pengaruh langsung Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep Belajar terhadap Prestasi Akademik.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, pengaruh langsungnya adalah 0,407 sedangkan pengaruh tidak langsungnya adalah 0,033374, yang berarti nilainya lebih kecil. Oleh karena itu, jelas bahwa baik pengaruh langsung maupun tidak langsung Motivasi Belajar melalui Pemahaman Konsep Belajar terhadap Prestasi Akademik tidak signifikan secara statistik dalam model analisis jalur. Hal ini menyimpulkan penolakan hipotesis kedelapan (H8) dan H0 diterima.

B. Pembahasan

Dalam bagian ini, akan dibahas mengenai pengaruh penggunaan media interaktif *artificial intelligence* terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Variabel pemahaman konsep

pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai variabel intervening.

Berikut ini adalah penjelasan pengaruh antar variabel:

1. Pengaruh Media Interktif *Artivicial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Ditemukan pengaruh Media Interktif *Artivicial Intelligence* sebesar 0,744 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka disimpulkan variabel Media Interktif *Artivicial Intelligence* tidak berpengaruh pada variabel Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Hasil tersebut berbeda dengan penelitian yang pernah dilaksanakan Hapsari dkk pada tahun 2024. Pada penelitian tersebut, dinyatakan penggunaan *AI* dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik untuk belajar.¹⁰⁰ Dengan hasil penelitian yang tersaji, media pembelajaran interaktif *AI* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia. Dalam hal ini, mahasiswa Pendidikan Agama Islam terdapat banyak faktor eksternal yang dapat membantu dalam meningkatkan prestasi akademik maupun pemahaman konsep pembelajaran.

¹⁰⁰ Dwi Hapsari, dkk., "Literature Review: Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Empati* 13 No 04 (2024).

2. Pengaruh Media Interktif *Artivicial Intelligence* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Ditemukan pengaruh Media Interktif *Artivicial Intelligence* sebesar 0,363 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka disimpulkan variabel Media Interktif *Artivicial Intelligence* tidak berpengaruh pada variabel Pemahaman Konsep pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Muarif, dkk pada tahun 2023. Pada penelitian tersebut, dinyatakan penggunaan *AI* tidak dapat menggantikan peran dosen dalam memberi pemahaman mahasiswa pada materi yang dibahas.¹⁰¹ Akan tetapi, *AI* dapat digunakan sebagai alat bantu saja.

Penelitian ini menjadi bukti bahwa penggunaan *AI* tidak selamanya menjadi hal yang utama dalam memberikan pemahaman dengan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *AI* dan pemahaman konsep pembelajaran mahasiswa. Dengan kata lain, mahasiswa juga perlu meningkatkan kesadarannya untuk belajar di luar jam mata kuliah dengan tujuan memperluas wawasan pemahaman materi.

¹⁰¹ Juhdan Abdullah Muarif et al., “Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2023): 53–60, <http://jurnal.anfa.co.id/>.

3. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel Motivasi Belajar sebesar 0,234 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel Motivasi Belajar tidak berpengaruh pada variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Zuleni pada tahun 2022 terkait pengaruh motivasi belajar terhadap pemahaman konsep pembelajaran.¹⁰² Akan tetapi terdapat perbedaan jurusan dan mata pelajaran yang diteliti. Hasil penelitian tersebut ditemukan tidak terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA. Penelitian ini juga menjadi bukti bahwa masih banyak terdapat aktor eksternal seperti kesadaran dalam belajar yang masih bisa digali untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran.

4. Pengaruh penggunaan media interaktif *artificial intelligence* terhadap prestasi akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

¹⁰² Elva Zuleni and Riri Marfilinda, "Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 244–50, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>.

Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel pemanfaatan Media Interaktif *Artificial Intelligence* sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan memiliki dampak 2,3% terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Maka dapat disimpulkan variabel pemanfaatan media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* berpengaruh langsung pada variabel prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Hasil di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agusnaya pada Desember 2024 tentang Skala Literasi AI terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa dalam Konteks Pendidikan Level Perguruan Tinggi di Era Digital. Pada penelitian tersebut, penggunaan Ai berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa.¹⁰³ Hal ini menunjukkan bahwa Ai dapat menjadi alat bantu dalam belajar dan membantu untuk meningkatkan prestasi akademik bagi mahasiswa.

5. Pengaruh langsung Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel Motivasi Belajar sebesar 0,407 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel motivasi belajar tidak berpengaruh langsung

¹⁰³ Nurrahmah Agusnaya and Putri Nirmala, "Skala Literasi AI Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Dalam Konteks Pendidikan Level Perguruan Tinggi Di Era Digital," *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education* 2, no. 2 (Desember 2024): 103–16, <https://doi.org/10.61220/voice.v2i2.20243>.

terhadap Prestasi Akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Hasil penelitian tersebut berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lestari pada 2024 tentang Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.¹⁰⁴ Penelitian tersebut menyatakan semakin besar tingkat motivasi mahasiswa, maka semakin besar pula prestasinya. Hasil tersebut berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

6. Pengaruh Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran sebesar 0,008 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran berpengaruh langsung terhadap Prestasi Akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia sebesar 27,3%.

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Patmawati pada tahun 2025 tentang Pengaruh Pemahaman Konsep dan

¹⁰⁴ Diah Ayu dan Marsofiyati Lestari, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta," *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 2 (2024): 210–21, <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/785>.

Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa.¹⁰⁵ Pada penelitian tersebut dinyatakan terdapat pengaruh Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa memahami konsep pembelajaran menjadi salah satu hal penting dan harus dicapai guna meningkatkan prestasi secara akademik.

7. Pengaruh Media Interaktif *Artificial Intelligence* melalui variabel penghubung (pemahaman konsep pembelajaran) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Pada pembahasan bab empat di atas, diketahui pengaruh langsung sebesar 0,000 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,000 jika kedua pengaruh ini (langsung dan tidak langsung) bernilai 0, maka bisa disimpulkan bahwa dalam model analisis path tersebut, tidak ada pengaruh signifikan antara Media Interaktif *Artificial Intelligence* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa, baik secara langsung maupun melalui variabel mediator.

Hasil penelitian di atas menunjukkan tidak selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yassir pada tahun 2024. Pada penelitian yang dilaksanakan Nassir menunjukkan penggunaan *AI* terdapat pengaruh

¹⁰⁵ Ai Dini Patmawati, "Pengaruh Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Journal on Education* 07, no. 02 (Januari-Februari 2025): 11763–71.

positif terhadap hasil belajar mahasiswa baik secara langsung ataupun melalui variabel mediator.¹⁰⁶

Dengan hasil penelitian yang tersaji, media pembelajaran interaktif AI tidak berpengaruh signifikan terhadap presasi dan pemahaman konsep pembelajara mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia. Dalam hal ini, mahasiswa Pendidikan Agama Islam memiliki banyak faktor eksternal yang dapat membantu dalam meningkatkan prestasi akademik maupun pemahaman konsep pembelajaran.

8. Pengaruh Motivasi Belajar melalui variabel penghubung (pemahaman konsep pembelajaran) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Berdasarkan pada bab empat di atas, hasil hitung pengaruh langsung sebesar 0,407 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,033374 yang artinya memiliki nilai lebih kecil dari pengaruh langsung. Maka bisa disimpulkan bahwa dalam model analisis path tersebut, tidak ada pengaruh signifikan antara Motivasi Belajar melalui Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademi, baik secara langsung maupun melalui variabel mediator.

¹⁰⁶ Muhammad Yassir and Saharuna, "Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Yang Dimediasi Oleh Motivasi Belajar Dan Kreativitas," *Jambura Journal of Educational Management*, no. 5 (2024): 45–54, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/JJEM/article/view/2921>.

Penelitian yang tersaji di atas memiliki hasil yang bertolak belakang dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Sidabutar dkk pada tahun 2020 tentang pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa. Penelitian tersebut menyatakan mmotivasi belajar memiliki pengaruh sigifikan terhadap prestasi akademik. Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti.

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia tidak memiliki pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi akademik baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini menjadi bukti bahwa terdapat banyak faktor yang menjadikan mahasiswa memiliki prestasi akademik yang tinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media Interktif *Artivicial Intelligence* pada penelitian ini dinyatakan tidak berpengaruh pada variabel Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Hal ini menjadi bukti bahwa, untuk meningkatkan prestasi akademik perlu banyak melakukan inovasi serta dorongan lain dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar.
2. Ditemukan pengaruh Media Interktif *Artivicial Intelligence* tidak berpengaruh pada variabel Pemahaman Konsep pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel pemanfaatan Media Interaktif *Artificial Intelligence* sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan memiliki dampak 2,3% terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Maka dapat disimpulkan variabel pemanfaatan media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* berpengaruh langsung pada variabel prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel pemanfaatan Media Interaktif *Artificial Intelligence* sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut

lebih kecil dari 0,05 dan memiliki dampak 2,3% terhadap peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Maka dapat disimpulkan variabel pemanfaatan media pembelajaran interaktif *artificial intelligence* berpengaruh langsung pada variabel prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

5. Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel Motivasi Belajar sebesar 0,407 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel motivasi belajar tidak berpengaruh langsung terhadap Prestasi Akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Diketahui nilai hasil hitung koefisien variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran sebesar 0,008 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel Pemahaman Konsep Pembelajaran berpengaruh langsung terhadap Prestasi Akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia sebesar 27,3%.
7. Pada pembahasan bab empat di atas, diketahui pengaruh langsung sebesar 0,000 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,000 jika kedua pengaruh ini (langsung dan tidak langsung) bernilai 0, maka bisa disimpulkan bahwa dalam model analisis path tersebut, tidak ada pengaruh signifikan antara Media Interaktif *Artificial Intelligence*

terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa, baik secara langsung maupun melalui variabel mediator.

8. Berdasarkan pada bab empat di atas, hasil hitung pengaruh langsung sebesar 0,407 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,033374 yang artinya memiliki nilai lebih kecil dari pengaruh langsung. Maka bisa disimpulkan bahwa dalam model analisis path tersebut, tidak ada pengaruh signifikan antara Motivasi Belajar melalui Pemahaman Konsep Pembelajaran terhadap Prestasi Akademi, baik secara langsung maupun melalui variabel mediator.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya kreativitas yang lebih dan dukungan dari berbagai pihak untuk dapat mendorong prestasi akademik mahasiswa. Dorongan lain tersebut yang mungkin dapat dijadikan acuan lebih utama daripada penggunaan media seperti *Artificial Intelligence* bagi mahasiswa dalam meningkatkan prestasinya.
2. Mahasiswa perlu memperhatikan dan meningkatkan prestasi belajarnya dengan giat belajar dan menambah jam belajar. Dengan prestasi belajar yang tinggi, maka akan mengukur kemampuan yang dimiliki dan membantu mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusnaya, Nurrahmah, and Putri Nirmala. "Skala Literasi AI Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Dalam Konteks Pendidikan Level Perguruan Tinggi Di Era Digital." *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education* 2, no. 2 (2024): 103–16. <https://doi.org/10.61220/voice.v2i2.20243>.
- Amalia dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Pendahuluan Penggunaan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Ialah Dengan Mengaplikasikan Tematik Integratif Pada Semua Mata Pelajaran , Salah Satunya." *Autentik Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 02 (2022): 265–75.
- Anam, Syaiful, Zaharah Taufik, Abdillah Syukur, Ahmad Saefulloh, Yusriani Najamuddin, Petta Solong, Herwinsyah Nur, et al. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2023. www.globaleksekutifteknologi.co.id.
- Andi Baso Husain. *Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Edited by M.Pd. Darmawan Edi Winoto, S.Pd. 1st ed. Jawa Tengah Eureka Media Aksara, 2024.
- Anggorowati, Yuratin Dewi. "Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana." *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan* 2, no. 1 (2023): 69–82.
- Arda, Arda, Sahrul Saehana, and Darsikin Darsikin. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII." *Mitra Sains* 3, no. 1 (2015): 69–77. <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Ariyansah, Dedi, Lukman Hakim, and Rita Sulistyowati. "Pengembangan E-LKPD Praktikum Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phyphox Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 173–81. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9052>.
- Arman Berkat Cristian Waruwu, and Debora Sitinjak. "Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia." *Jurnal Pendidikan Mipa* 12, no. 2 (2022): 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>.
- Bahtiyar. "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal of Integrated Elementary Education* 2, no. 1 (2022): 55–62.

- Benny S. Pasaribu, Aty Herawati, Kabul Wahyu Utomo, Rizqon Halal Syah Aji. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonimi Dan Bisnis*. Media Edu Pustaka, 2022.
- Cahyono, Dedi Dwi, Muhammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. "Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>.
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, and Puput Wanarti Rusimamto. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9 No 03 (2020): 639–45. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>.
- Dan, Jamaaluddin, and Indah Sulistyowati. *Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. Sidoarjo: umsida Press, 2021.
- Daniatun Khasanah, and Danang Dwi Prasetyo. "Manajemen Kesiswaan Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Dan Non Akademik Peserta Didik." *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 155–72. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v5i1.484>.
- Desvita Dwi Hapsari, Gizza Yasmin Ramadhani¹, Nadia Islami Ikramullah. "Literature Review: Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Empati* 13 No 04 (n.d.).
- Djollong, Andi Fitriani. "Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantiative Research)." *Istiqra'* 2, no. 1 (2014): 86–100.
- Dolo, Fransiskus Xaverius, Maria Yuliana Kua, and Prisko Yanuarius Djawaria. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dengan Multimedia Interaktif Pada Materi Pemantulan Cahaya." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 484–89.
- Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E., M.M., CFrA. Noviansyah Rizal, S.E., M.M., Ak, CA, and M.M. Riza Bahtiar Sulistyan, S.E. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 3rd ed. Lumajang: Widyagama Press, 2021.
- Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196.
- Firmansyah, Deri, and Dede. "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

- Haq, Azhar. "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *VICRATINA Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2018): 193–214.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hartono, Rudi. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Pemahaman Konsep Siswa." *Progressive of Cognitive and Ability* 1, no. 2 (2022): 198–209. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.72>.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Islam, Program Studi Pendidikan Agama. "Fasilitas Pembelajaran," n.d. <https://fis.uui.ac.id/pai/akademik-2/fasilitas/#toggle-id-8>.
- Joko Daryanto, Rukayah, Sularmi, Tri Budiharto, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Roy, and Dwi Yuniasih Saputri Ardiansyah. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworkheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2022): 319–26.
- KBBI, n.d.
- Lasut, Maria Sesilia, Zoya Febrina Sumampouw, Jeanne M. Mangangantung, and Richard Daniel Herdy Pangkey. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 5001–9. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>.
- Lestari, Diah Ayu dan Marsofiyati. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 2 (2024): 210–21. <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/785>.
- Li, Qi. "Research on McLuhan's Media Theory." *Communications in Humanities Research* 36, no. 1 (2024): 100–105. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/36/20240043>.
- Lubis, Tari Cantika. "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak." *Jurnal Raudhah* 10, no. 2 (2022): 45–53.
- M. Ardiansyah, M. Ardiansyah, and Mohamad Lutfi Nugraha. "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik." *Semnas Ristek (Seminar*

- Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi* 6, no. 1 (2022): 912–18.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5828>.
- Madiistriyatno, Imam Santoso dan Harries. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Tangerang: Indigo Media, 2021.
- Mayasari, Dian, and Nova Lina Sari Habeahan. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 252.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3265>.
- Muarif, Juhdan Abdullah, Fadhil Abu Jihad, Muhammad Isa Alfadli, and Dede Indra Setiabudi. “Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2023): 53–60.
<http://jurnal.anfa.co.id/>.
- Muhtar, Nurul Azizah, Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT).” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2020): 20–31.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>.
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Nizaar, Muhammad, Sintayana Muhardini, and Yuni Mariyati. “Efektifitas Media Pembelajaran Gam e Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD.” *Seminar Nasional Paedagoria Universitas Muhammadiyah Mataram Mataram, 16 Agustus 2022* 2, no. 2021 (2022): 10–16.
- Nurulita Imansari, Umi Kholifah. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*. Madiun: Unipma Press, 2023.
- Nuthfah Fajjah, Nuryadi Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni. “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras.” *Phi: Jurnal Pendidikan Mtematika* 6 (2022): 117–23.
- Pagarra, Hamzah, and Wawan Krismanto Sayidiman, Ahmad Syawaluddin. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. 1st ed. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Patmawati, Ai Dini. “Pengaruh Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Journal on Education* 07, no. 02 (2025): 11763–71.
- Pradani, Tatsa Galuh. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–

57. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.
- Pratiwi, Esti Mulyati, Gunawan Gunawan, and Ida Ermiana. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 381–86. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>.
- Radiusman, Radiusman. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.
- Rahayu, S, and Y Prihatini. "Kontribusi Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia." *Teacher in Educational Research* 3, no. 1 (2021): 14–22.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.
- Riayah, Salma, and Dina Fakhriyana. "Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. 1st ed. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Rohmah, Alfons Yoshio Hartanto dan Fina Nailur. "Pakai AI Untuk Mengerjakan Tugas." *tirto.id*, 2024. <https://tirto.id/penggunaan-ai-di-dunia-pendidikan-makin-marak-dan-merata-gZax>.
- Saas Asela, Unik Hanifah Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati & Amalia, and Ririh Pertiwi. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2020): 599–597.
- Sabaruddin, Raja. "Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di MTs Ulumul Qur'an Banda Aceh." *Skripsi*, no. May (2016): 31–48.
- Safaruddin, Safaruddin, Nurlaiha Ibrahim, Juhaeni Juhaeni, Harmilawati Harmilawati, and Laeli Qadrianti. "The Effect of Project-Based Learning Assisted by Electronic Media on Learning Motivation and Science Process Skills." *Jurnal Of Innovation in Education and Cultural Research* 1, no. 1 (2020): 22–29. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v1i1.5>.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–39. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Santoso, Joseph Teguh. *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. 1st ed. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2023.

- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (2020): 144–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Shoffa, Shoffan. *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka. Simpang Empat Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Sidabutar, Monika. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa." *Epistema* 1, no. 2 (2020): 117–25. <https://doi.org/10.21831/ep.v1i2.34996>.
- Solikah, Halimatu. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.
- Sugiarto, Akhmad. "Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah." *Madaris: Jurnal GuruInovatif*, 2022, 1–13.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Manajemen, Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. 1st ed. Jakarta, 2013.
- Sumantri, Anting. *Statistika Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2006.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 1st ed. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- T. D. W Ilahi, Hidayati, dan R. Afrizon. "Desain Dan Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Pada Materi Vektor Untuk Kelas X SMA / MA." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12, no. 2 (2021): 182–95. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9324>.
- UII, Tim Penerjemah Al-Qur'an. *Al-Qur'an Dan Tafsit*. Yogyakarta: UII Press, 1999.
- Ulfa, Rafika, and Rafika Ulfa. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 6115 (2021): 342–51.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. 1st ed. Vol. 3. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.

<http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/>.

- Wajiyah & Hudaidah. "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 127–46. <https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v4i2.932>.
- Wulandari, F., Dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guide Inquiry) Berbantuan Media Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 7 No 3 (2022).
- Yassir, Muhammad, and Saharuna. "Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Yang Dimediasi Oleh Motivasi Belajar Dan Kreativitas." *Jambura Journal of Educational Management*, no. 5 (2024): 45–54. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/JJEM/article/view/2921>.
- Zuleni, Elva, and Riri Marfilinda. "Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 244–50. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Pelaksanaan Uji Instrumen di Universitas Muhammadiyah Magelang



Pelaksanaan uji instrumen di Universitas Muhammadiyah Magelang pada tanggal 17 Desember 2024.

**Lampiran 2. Pelaksanaan pengambilan data pada mahasiswa Pendidikan
Agama Islam Universitas Islam Indonesia**



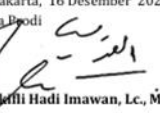
**Pengisian instrumen penelitian di kelas Program Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Indonesia pada tanggal 14 Januari 2025.**

Lampiran 3. Surat Pra Penelitian

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2 Kampus Terpadu Ulii Jl. Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta 55584	PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER Website: masterislamic.uil.ac.id Email: msu@uil.ac.id								
Nomor : 45/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/V/2024 Hal : Permohonan Izin Pra Penelitian										
Kepada Yang Terhormat: KETUA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UII di- Tempat										
Assalamu'alaikum Wr.Wb										
Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:										
<table border="0" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 30%;">NAMA</td><td>: Nahdli Muhammad Nur Syifa</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 22913080</td></tr><tr><td>PRODI</td><td>: ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER</td></tr><tr><td>NO HP</td><td>: 082134561713</td></tr></table>			NAMA	: Nahdli Muhammad Nur Syifa	NIM	: 22913080	PRODI	: ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER	NO HP	: 082134561713
NAMA	: Nahdli Muhammad Nur Syifa									
NIM	: 22913080									
PRODI	: ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER									
NO HP	: 082134561713									
adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan proposal Tesis dengan judul: "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia"										
Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Pra Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.										
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.										
Wassalamu'alaikum Wr.Wb										
Yogyakarta, 06 Mei 2024   Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D										

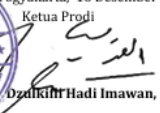
Surat pengantar pra penelitian untuk observasi awal pembuatan proposal skripsi ke Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Lampiran 4. Surat pengantar pelaksanaan uji instrumen.

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2 Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta 55584	PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER Website : masterislamic.uli.ac.id Email : msip@uli.ac.id
Nomor : 139/Kaprodi.IAIS2/90/Prodi.IAIS2/XI/2024 Hal : Permohonan Uji Instrumen		
Kepada yang terhormat : Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang di - Tempat		
Assalamu' alaikum Wr. Wb		
Bersama surat ini kami bermaksud mengajukan permohonan Izin untuk melaksanakan Uji Instrumen di lembaga Bapak/Ibu Pimpin untuk mahasiswa:		
Nama : Nahdli Muhammad Nur Syifa NIM : 22913080 Prodi : Ilmu Agama Islam Program Magister No Hp : 082134651713 Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia		
Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.		
Wassalamu' alaikum Wr.Wb		
Yogyakarta, 16 Desember 2024 Ketua Prodi  Nahdli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., D.D 		

Surat ijin pelaksanaan uji instrumen di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.

Lampiran 5. Surat pengantar pelaksanaan penelitian

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2 Kampus Terpadu Ulii Jl. Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta 55584	PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER Website : masterislamic.uii.ac.id Email : msii@uii.ac.id
Nomor : 139/Kaprodi.IAL.S2/90/Prodi.IAL.S2/XI/2024 Hal : Permohonan Izin Penelitian		
Kepada Yang Terhormat: Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FIAI UII di- Tempat		
Assalamu'alaikum Wr.Wb		
Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:		
NAMA : Nahdli Muhammad Nur Syifa NIM : 22913080 PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister NO HP : 082134651713		
adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia".		
Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.		
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr.Wb		
Yogyakarta, 16 Desember 2024 Ketua Prodi  Dzulkihi Hadi Imawan, Ec., M.Kom.I., Ph.D		

Surat ijin pelaksanaan penelitian dan pengambilan data penelitian di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Lampiran 6. Keterangan Slesai Penelitian

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM	Gedung K.R. Wahid Husein Kampus Sepadu Universitas Islam Indonesia Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584 T. (0274) 896444 ext. 4511 F. (0274) 899463 E. fts@uii.ac.id W. fts.uii.ac.id
<u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u>		
No. 4/Kaprodi.PAI/10/PAI/I/2025		
 <i>Assalamualaikum Wr. Wb.</i>		
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: Mir'atun Nur Arifah, M.Pd.I	
NIK	: 174220101	
Jabatan	: Ketua Program Studi PAI Jurusan Studi Islam (JSI) Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia (UII)	
 Menerangkan mahasiswa atas nama :		
Nama	: Nahdli Muhammad Nur Syifa	
NIM	: 22913080	
Prodi	: Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia (UII)	
 Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di atas benar telah selesai melaksanakan penelitian di Program Studi Pendidikan Agama Islam UII terhitung 16 Desember 2024 s/d 24 Januari 2025 dalam rangka penyusunan tesis dengan judul :		
"Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia"		
 Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan dengan semestinya.		
 <i>Wassalamualaikum Wr. Wb.</i>		
Yogyakarta, <u>24 Januari 2025</u> 24 Rajab 1446 H Kaprodi PAI   Mir'atun Nur Arifah, M.Pd.I		

Lampiran 7. Surat keterangan bebas teori



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: master.islamic.uil.ac.id
Email: msi@uil.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS TEORI

Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, setelah melihat Transkrip Nilai Perkembangan Studi Mahasiswa yang asli dari:

Nama : NAHDLI MUHAMMAD NUR SYIFA

NIM : 22913080

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah **LULUS TEORI** dan memenuhi syarat untuk mengikuti: **Ujian Tesis**

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan hanya berlaku untuk mendaftar Ujian Tesis

Yogyakarta, 20 Januari 2025

Petugas Akademik



Dr. Kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Joko Wahyudi, S.Pd.I

Lampiran 8. Surat keterangan bebas biaya administrasi

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2 Kampus Terpadu UIN JI. Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta 55584	PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER Website : masterislamic.uin.ac.id Email : msi@uin.ac.id
---	---	--

SURAT KETERANGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menerangkan bahwa nama tersebut dibawah ini :

Nama : Nadli Muhammad Nur Syifa

Nim : 22913080

Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister

Sudah memenuhi persyaratan administrasi keuangan 100 %

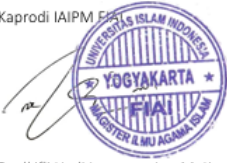
sebagai syarat untuk mengikuti : **Ujian Tesis**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta 22 Januari 2025

Kaprodi IAIPM FIAI



Dzul kifli Hadi Imawan , Lc., M. Kom.I., Ph.D

Lampiran 9. Surat keterangan pengangkatan pembimbing tesis

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM Gedung K.H. Wahid Hasyim Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55184 T. (0274) 89844 ext. 4311 F. (0274) 898443 E. faai@uii.ac.id W. faai.uii.ac.id
SURAT PENGANGKATAN PEMBIMBING TESIS No: 035/Dek/60/DAATI/S2/FIAI/IX/2024	
<i>Bismillahirrahmanirrahim</i>	
Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia mengangkat Saudara:	
Nama	: Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd
Jabatan	: Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta
Untuk menjadi Dosen Pembimbing Tesis mahasiswa di bawah ini pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2024/2025:	
Nama	: Nahdli Muhammad Nur Syifa
No. Mahasiswa	: 22913080
Program Studi	: Ilmu Agama Islam Program Magister
Konsentrasi	: Pendidikan Islam
Judul Tesis	: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR, PEMAHAMA KONSEP PEMBELAJARAN, DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Masa Berlaku s/d	: 19 Maret 2025
Diperpanjang s/d	:
Demikian, surat pengangkatan pembimbing ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Yogyakarta, <u>19 September 2024</u> 16 Rabiul Awwal 1446 H	
Dekan,	
  Dr. Drs. Asmuni, MA	

Lampiran 10. Kartu bimbingan



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Jalan Sekeloa Utara No. 10, Yogyakarta 55146
Telp. (0271) 8000000
Fax. (0271) 8000000
Email: info@uii.ac.id

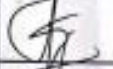
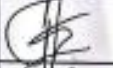
KARTU BIMBINGAN TESIS

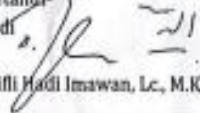
Nama Mahasiswa : Nahdi Muhammad Nur Sylfa NIM : 22913080

Judul Tesis : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR, PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN, DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	13-09-2024	Bimbingan perubahan Metode Penelitian	
2	13-09-24	Bimbingan dalam perubahan Judul Tesis	
3	3-10-24	Bimbingan penyusunan instrumen	
4	24-10-24	Bimbingan pengerjaan instrumen	
5	12-11-24	Bimbingan Revisi instrumen untuk Lathi Customer	
6	13-12-24	Bimbingan Petek sama uji instrumen	
7	24-12-24	Bimbingan pelaksanaan uji validasi dan reliabilitas instrumen	
8	7-01-25	Bimbingan Petek sama pengujian data Akhir penelitian	

Yogyakarta,
Mengetahui
Kaprodik

Dzulkipli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 11. Surat keterangan bebas plagiasi



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamiciui.ac.id
Email : moijpu@iui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

No: 25/Perpus/IAIPM/I/2025

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nahdli Muhammad Nur Syifa
Nomor Induk Mahasiswa : 22913080
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr.Mohamad Joko Susilo,S.Pd., M.Pd.
Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII
Judul Tesi :

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar 2% (**Dua Persen**).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 22 Januari 2025
Kaprodi IAIPM



Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

Lampiran 12. Instrumen Penelitian

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intelligence* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajarn, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia



Oleh:

Nahdli Muhammad Nur Syifa

NIM.: 22913080

INSTRUMEN PENELITIAN

Duajukan kepada

PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Untuk memnuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

Kisi-Kisi dan Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan kisi-kisi Instrumen penelitian Media Pembelajaran interaktif, *Artificial intelligence*, motifasi belajar, pemahaman konsep pembelajaran, dan prestasi akademik.

E. Media Pembelajaran Interaktif

No	Teori	Variabel Teori	Nomor Pernyataan
1	Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (KBBI)	b. Alat komunikasi	1
2	Berpendapat istilah media berasal dari kata latin <i>medius</i> yang berarti perantara. Kata “media” dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari “ <i>medium</i> ” yang berarti pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, sinonim dari kata “media” adalah <i>wasal</i> yang berarti “ <i>sarana</i> ” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Shoffan Shoffa)	d. Perantara e. Pengantar pesan f. Penerima pesan	2, 3, 4
3	Media sebagai bagian dari komponen pada lingkungan peserta didik yang bisa menumbuhkan atau merangsang untuk belajar (Gagne)	e. Komponen lingkungan f. Peserta didik g. Menumbuhkan belajar h. Merangsang belajar	5, 6, 7
4	Media sebagai seluruh benda atau barang yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, maupun dibicarakan dengan instrumen yang dapat diimplementasikan untuk menunjang suatu kegiatan (Asosiasi penelitian pendidikan di Amerika)	h. Benda atau barang i. Dilihat j. Didengar k. Dibaca l. Dibicarakan m. Instrumen n. Kegiatan	8, 9

5	Media sebagai bentuk yang dapat menghubungkan dan digunakan oleh pemilik ide untuk disebarkan, sehingga pemikiran atau ide sampai kepada penerima (Santoso)	f. Pemilik ide g. Penyebaran ide h. Penerima i. Efektivitas penyebaran j. Jenis ide	10, 11, 12
6	Media sebagai saluran yang hakikatnya telah memperluas maupun memperpancang kemampuan manusia guna merasakan, menengan, serta menyaksikan batas jarak, ruang, dan waktu tertentu (Mcluahan)	g. Kemampuan manusia h. Perluasan kemampuan i. Pemancangan kemampuan j. Batas jarak k. Batas ruang l. Batas waktu	
7	Media sebagai medium yang digunakan sebagai penyampai atau untuk menyampaikan pesan, yang mana medium tersebut digunakan sebagai jalan maupun alat dengan membawa (Blake dan Haralsen)	g. Pesan h. Penyampaian i. Alat j. Jalan k. Pengirim l. Penerima	
8	Media sebagai suatu alat atau fisik yang bisa menyajikan pesan merangsang yang sesuai untuk belajar (media cetak, media elektronik seperti film dan vidio) (Bigg)	g. Pesan h. Merangsang i. Belajar j. Media cetak k. Media elektronik l. Kesesuaian	

F. Artificial Intelligence

No	Teori	Variabel	
1	Terdapat lima kategori AI seperti bertindak secara manusiawi, tes turing asli tidak menyertakan konflik apa pun, berpikir secara manusiawi, berpikir rasional, dan bertindak dengan rasional (Santoso)	e. Bertindak secara manusiawi f. Tes turing tanpa menyertakan konflik apapun g. Berpikir rasional	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28

		h. Bertindak rasional	
2	Mesin Kreatif: Mesin ini tidak memiliki memori maupun pengalaman dalam pengambilan keputusan. Akan tetapi sebaliknya, mereka mengandalkan kekuatan komputasi dan algoritma cerdas guna membuat keputusan secara instan	f. Tanpa memori g. Tanpa pengalaman pengambilan keputusan h. Mengandalkan kemampuan komputasi i. Mengandalkan algoritma cerdas j. Membuat keputusan instan	29, 30, 31, 32, 33, 34
3	Memori terbatas: menggunakan sejumlah kecil memori untuk menyimpan pengalaman tentang bermacam situasi. Apabila mengalami pengalaman yang serupa, mesin ini bisa memanfaatkan pengalaman tersebut guna mempercepat reaksi dan mengalokasikan lebih banyak sumber daya untuk membuat keputusan baru	f. Menggunakan memori g. Menyimpan pengalaman h. Percepat reaksi i. Banyak sumberdaya j. Membuat keputusan baru	35, 36, 37, 38
4	<i>Theori of mind</i> : Sebuah mesin yang bisa memahami tujuan dan niat entitas lain di sekitarnya untuk menunjukkan tingkat pemahaman tertentu	c. Mesin yang memahami tujuan d. Mesin yang memahami entitas	39, 40
5	Kesadaran diri: mengamati tujuan orang lain berdasarkan lingkungan, jenis mesin ini juga mampu menyimpulkan maksud orang lain berdasarkan pengetahuan yang dimiliki	c. Mengamati tujuan orang lain d. Menyimpulkan maksud berdasarkan pengetahuan yang dimiliki	

G. Motivasi Belajar

No	Teori	Variabel	
1	motivasi sebagai proses perubahan energi dalam pribadi manusia yang ditandai dengan munculnya perasaan serta reaksi guna mencapai sebuah tujuan (Mc Donald)	d. Proses perubahan energi e. Perasaan serta reaksi f. Mencapai sebuah tujuan	41, 42, 43
2	motivasi sebagai suatu set yang bisa membuat setiap diri manusia untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan (Woodwort)	c. Dorongan dalam melakukan kegiatan d. Mencapai tujuan	44, 45
3	motivasi sebagai <i>energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class</i> (Fillmore H)	d. Pemberi energi e. Mengarahkan f. Tujuan tertentu	46, 47, 48
4	motivasi sebagai daya penggerak dari dalam dan berada di dalam subjek guna melaksanakan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sadirman)	d. Daya penggerak e. Melakukan kegiatan f. Mencapai tujuan	49
5	motivasi belajar sebagai dorongan dari dalam maupun luar peserta didik yang sedang melakukan proses belajar guna menuju perubahan pada perilaku (Uno)	d. Dorongan e. Melakukan proses f. Menuju perubahan	50

H. Pemahaman Konsep Pembelajaran

No	Variabel		
1	kemampuan seseorang dalam memahami konsep atau gambaran secara menyeluruh (Esti Mulyati Pratiwi, dkk)	c. Kemampuan dalam memahami d. Menyeluruh	51, 52, 53, 54
2	Paham sendiri memiliki arti kepemilikan pengetahuan	c. Punya pengetahuan	55, 56

	yang luas terhadap suatu hal (Radiusman)	d. Luas	
3	pemahaman berarti proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan (KBBI)	e. Proses f. Cara g. Perbuatan h. Memahami	57, 58

I. Prestasi Akademik

No	Variabel		
1	prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran dalam bentuk angka atau pernyataan yang menggambarkan penguasaan materi pembelajaran peserta didik (Sugiono)	e. Hasil pengukuran f. Angka g. Pernyataan h. Penguasaan materi	59, 60, 61, 62
2	prestasi akademik sebagai proses belajar yang dilakukan peserta didik guna menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, penerapan, kemampuan analisis, serta evaluasi (Winkel)	h. Proses belajar i. Menghasilkan perubahan j. Pengetahuan k. Pemahaman l. Penerapan m. Kemampuan analisis n. Evaluasi	63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76
3	prestasi belajar sebagai hasil dari evaluasi pendidikan yang diraih peserta didik setelah menempuh pendidikan formal dalam jangka waktu tertentu dan hasil tersebut disajikan dalam bentuk angka (Suryabrata)	e. Hasil evaluasi pendidikan f. Setelah menempuh pendidikan g. Jangka waktu tertentu h. Angka	77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86
4	prestasi belajar merupakan pengukuran dalam pengetahuan maupun keterampilan yang dikembangkan mata pelajaran, pada umumnya disajikan dalam bentuk angka maupun nilai yang diberikan oleh guru atau dosen (Poerwardaminta)	d. Pengukuran pengetahuan e. Keterampilan f. Angka	87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

Angket Penelitian

Angket Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

No Responden :

Nama Responden :

Jenis Kelamin :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon ketersediaan Saudara untuk mengisi kuisioner dengan jawaban yang jujur.
2. Berikan tanda (V) di setiap kolom tanggapan yang menurut saudara sesuai.
3. Jawaban Saudara jangan terpengaruh oleh jawaban pernyataan lain.
4. Setelah diisi mohon untuk dikembalikan ke petugas pengumpulan kuisioner.

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	N	TS	STS
1	Media berfungsi untuk memudahkan penyampaian informasi pada audiens					
2	Media tidak selalu tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi					
3	Media menjadi media perantara antara pemilik informasi dan penerima informasi					
4	Media dapat menjadi penghambat dan menimbulkan distorsi antara pengirim dan penerima pesan.					
5	Media yang sesuai bisa menjadi penyalur pesan yang baik untuk audiens.					
6	Pemanfaatan media yang kurang sesuai bisa mengakibatkan kesalah pahaman antar pengguna pesan.					
7	Peserta didik yang menggunakan banyak media akan cenderung memiliki kemampuan lebih dalam mengelola pesan.					

8	Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan yang sama dalam mengelola dan menerima pesan.					
9	Penggunaan media dalam lingkungan belajar, dapat menciptakan atmosfer baru dalam proses pembelajaran.					
10	Keberadaan media di lingkungan pembelajaran dapat menghambat proses belajar.					
11	Penggunaan media yang sesuai dapat memicu minat belajar peserta didik.					
12	Penggunaan media yang tidak sesuai bisa menghambat atau menghilangkan minat belajar peserta didik.					
13	Penggunaan berbagai media pembelajaran bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik.					
14	Beberapa media pembelajaran dapat mengalihkan fokus peserta didik.					
15	Pengalaman yang lebih nyata ditimbulkan dari media yang berbentuk benda.					
16	Media terkadang hanya sebagai benda dan tidak memberikan informasi apapun.					
17	Pengalaman belajar bertambah jika menggunakan media yang dapat berbisacara, didengar, dan dilihat.					
18	Bentuk media yang terlalu banyak variasi bisa membingungkan peserta didik dan menghilangkan fokus peserta didik.					
19	Peningkatan penyebaran ide dapat terjadi karena penggunaan media yang efektif.					
20	Pemilihan media yang kurang baik dapat menghambat penyebaran ide.					
21	Mesin yang dibuat menyerupai pemikiran manusia bisa menambah interaksi positif untuk pengguna.					
22	Kesalah pahaman dapat timbul karena mesin yang diciptakan menyerupai pola pikir manusia.					
23	Tes turing dapat digunakan untuk memberikan penilaian yang lebih objektif terhadap kemampuan mesin buatan.					

24	Konflik antara manusia dengan mesin dapat dipicu akibat tes turing yang tidak mempertimbangkan aspek-aspek penting.					
25	Keputusan mesin yang tepat dikarenakan kemampuan mesin untuk berpikir rasional.					
26	Ketergantungan terhadap pikiran yang rasional bisa membatasi inovasi dan kreativitas mesin.					
27	Semakin rasional mesin dalam berpikir, semakin efektif dan dan dekat seperti keputusan manusia.					
28	Mesin terlalu fokus pada rasional sehingga tidak dapat mengatasi masalah emosional yang memerlukan empati.					
29	Proses mesin yang cepat dan efisien dikarenakan memori yang dirapkan pada mesin.					
30	Mesin yang tidak memiliki memori memungkinkan mesin merespon dengan kurang tepat dan kurang baik dalam pengambilan keputusan.					
31	Mesin yang mengandalkan kemampuan komputasi dapat menangani data besar dengan kecepatan tinggi, menghasilkan keputusan instan.					
32	Ketergantungan pada kemampuan komputasi dapat mengurangi perhatian terhadap aspek-aspek kemanusiaan yang esensial dalam pengambilan suatu keputusan.					
33	Dengan kapasitas untuk membuat keputusan secara instan, memungkinkan mesin untuk merespons situasi dengan cepat dan akurat.					
34	Keputusan yang diambil secara tergesa-gesa tanpa adanya analisis yang mendalam dapat mengarah pada hasil yang tidak diharapkan.					
35	Dengan memanfaatkan memori untuk menyimpan historis, mesin memiliki kemampuan untuk belajar dari kesalahan sehingga dapat meningkatkan performanya.					

36	Kekeliruan dalam penggunaan memori dapat menimbulkan bias dan kesalahan dalam proses pengambilan keputusan.					
37	Dalam mengadaptasi dan memperbaiki strategi di masa depan, mesin dilengkapi dengan kemampuan untuk menyimpan pengalaman.					
38	Mesin yang menyimpan pengalaman, cenderung mudah terperangkap dalam pola yang sama dan sulit untuk menyesuaikan diri dengan adanya perubahan.					
39	Mesin yang memahami tujuan pengguna, secara tepat dapat beroperasi lebih optimal dalam mencapai hasil yang diinginkan.					
40	Mesin yang gagal memahami tujuan pengguna, dapat menghasilkan hasil yang tidak sesuai atau tidak bermanfaat.					
41	Peningkatan produktivitas dan keoptimalan pencapaian tujuan individu atau kelompok merupakan salah satu dampak dari adanya proses transformasi energi yang efisien.					
42	Dampak perubahan energi yang tidak efektif menyebabkan kebingungan dan menghambat dalam mencapai tujuan.					
43	Dalam merancang strategi yang lebih baik untuk mencapai tujuan, dapat diawali dengan memahami perasaan dan reaksi individu terlebih dahulu.					
44	Frustrasi dan penurunan motivasi dalam mencapai tujuan, merupakan beberapa akibat dari mengabaikan perasaan dan reaksi individu.					
45	Proses yang terstruktur dengan jelas dalam mencapai tujuan dapat mendorong individu untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah.					
46	Dalam proses mencapai tujuan, munculnya ketidakjelasan dapat menyebabkan individu kehilangan arah dan motivasi.					
47	Peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan dan pencapaian tujuan, dapat didapatkan dengan adanya dorongan yang kuat.					

48	Dorongan yang berlebihan juga dapat menyebabkan stres berlebih dan mengurangi kepuasan dalam beraktivitas.					
49	Adanya energi yang tepat dapat memotivasi individu untuk memberikan kontribusi yang lebih dalam menggapai tujuan bersama.					
50	Pemberi energi yang tidak tepat dengan kebutuhan individu, dapat mengakibatkan kemerosotan semangat dan partisipasi.					
51	Membantu individu memahami dalam langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam pemberian arahan yang jelas dan tepat.					
52	Arahan yang tidak tepat sasaran, dapat membuat individu merasa bingung dan akhirnya terhalang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.					
53	Terciptanya lingkungan yang mendukung dan meningkatkan proses pencapaian tujuan merupakan umpan balik dari adanya daya penggerak positif.					
54	Terhambatnya kemajuan yang menciptakan suasana yang tidak mendukung dapat dilatarbelakangi oleh adanya daya penggerak yang negatif.					
55	Peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan dapat diawali dengan merencanakan suatu kegiatan dengan baik.					
56	Pemborosan waktu dan sumber daya banyak terjadi akibat perencanaan kegiatan yang tidak relevan.					
57	Motivasi yang tepat dapat mendorong individu untuk lebih proaktif dalam mengejar impian mereka.					
58	Dampak dari dorongan yang salah terhadap individu, yaitu perasaan tertekan serta berkurangnya keinginan untuk melakukan perubahan.					
59	Dengan proses yang terstruktur, dapat membantu individu untuk melakukan perubahan yang diinginkan dengan lebih mudah dan terukur.					

60	Resistensi dan ketidakpuasan di kalangan individu merupakan akibat dari adanya proses perubahan yang tidak sistematis.					
61	Pemahaman individu yang mendalam terhadap materi, dapat memperbaiki efektivitas dan penerapan ilmu pengetahuan.					
62	Kebingungan dan kesalahan dalam pengambilan keputusan dapat muncul ketika individu tidak mampu untuk memahami suatu materi.					
63	Membantu individu mengaitkan konsep-konsep yang berbeda dan meningkatkan pemahaman, termasuk dalam pendekatan menyeluruh untuk dapat memahami suatu topik tertentu.					
64	Pendekatan yang terlalu menyeluruh dapat membuat individu merasa terbebani dan kesulitan untuk berkonsentrasi pada bagian krusial dalam sebuah topik.					
65	Memiliki kepercayaan diri untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pengambilan keputusan bisa didapatkan dengan mencari pengetahuan yang lebih mendalam.					
66	Memiliki pengetahuan yang luas dengan tanpa pemahaman yang mendalam, dapat mengakibatkan kesalahan dalam menafsirkan sebuah informasi.					
67	Dapat memahami dan menginternalisasi informasi dengan lebih baik merupakan manfaat dari proses belajar yang terstruktur.					
68	Proses pembelajaran yang ambigu atau tidak terstruktur dapat menghambat kemampuan individu dalam memahami materi dengan baik.					
69	Pemahaman individu terhadap suatu materi, dapat dipengaruhi oleh cara yang digunakan dalam penyampaian informasi.					
70	Penurunan efektifitas pemahaman dapat dipengaruhi oleh ketidaksesuaian metode penyampaian dengan gaya belajar individu.					

71	Tindakan langsung dalam menerapkan pengetahuan akan memperkuat pemahaman dan membantu individu untuk mengasah kemampuan yang lebih aplikatif					
72	Pemahaman individu terhadap pengetahuan seringkali hanya bersifat teoritis jika tidak diterapkan dalam kehidupan nyata.					
73	Untuk dapat memahami informasi yang kompleks, individu perlu melibatkan diri dalam proses berfikir yang mendalam.					
74	Menghadapi informasi yang kompleks bisa menjadi hal yang membingungkan dan sulit dipahami sehingga berakibat munculnya rasa frustrasi yang sering kali menurunkan rasa semangat untuk belajar.					
75	Dengan hasil pengukuran yang tepat dapat melihat seberapa jauh kemajuan belajar siswa dan seberapa baik mereka dalam menguasai materi.					
76	Pengukuran yang tidak akurat seringkali menghasilkan kesimpulan yang salah mengenai kemajuan belajar siswa.					
77	Penggunaan angka dalam pengukuran, memungkinkan analisis yang lebih tepat dan mendukung dalam pengambilan keputusan yang didasarkan pada data.					
78	Terlalu memperhatikan angka dapat mengesampingkan aspek kualitatif dalam pembelajaran yang penting untuk perkembangan siswa.					
79	Penyampaian hasil pengukuran yang jelas dapat meningkatkan transparansi dan membantu pemangku kepentingan untuk memahami lebih baik.					
80	Pernyataan yang tidak jelas tentang hasil pengukuran, dapat menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian di antara pemangku kepentingan.					
81	Tingginya tingkat penguasaan materi mencerminkan keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.					
82	Penguasaan materi yang hanya dikur dengan angka dapat menyesatkan, apabila					

	tidak didukung dengan pemahaman yang lebih dalam.					
83	Pembelajaran yang terorganisir dan terencana dengan baik dapat menghasilkan perubahan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan siswa.					
84	Salah satu faktor yang dapat menghambat perubahan dalam pendekatan pengajaran, yaitu karena adanya proses belajar yang tidak fleksibel.					
85	Pembelajaran yang efektif dapat membawa perubahan positif pada pemahaman dan keterampilan siswa.					
86	Proses belajar terkadang tidak menghasilkan perubahan yang signifikan apabila tidak ada dukungan yang memadai.					
87	Dengan pengetahuan yang lebih baik, siswa akan merasa lebih siap dan mampu untuk menghadapi tantangan akademis yang mereka temui.					
88	Pengetahuan yang diperoleh tanpa adanya penerapan praktis dapat menyebabkan kurangnya relevansi di kehidupan nyata.					
89	Adanya peningkatan kemampuan analisis siswa menunjukkan bahwa mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi.					
90	Minimnya latihan dalam kemampuan analisis dapat membuat siswa menjadi kesulitan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan.					
91	Evaluasi akurat dapat memberikan masukan yang konstruktif untuk meningkatkan mutu pendidikan.					
92	Dengan evaluasi yang komprehensif, dapat diketahui berbagai aspek yang mempengaruhi kinerja siswa secara lebih mendalam.					
93	Hasil evaluasi Pendidikan yang baik menunjukkan salah satu indikator keberhasilan suatu program pembelajaran.					

94	Hasil evaluasi yang buruk dapat menurunkan motivasi siswa dan menimbulkan rasa putus asa untuk belajar.					
----	---	--	--	--	--	--

Lampiran 13. Uji Validitas AI

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	119.2286	102.829	.580	.769
X02	121.3429	97.114	.625	.759
X03	119.6571	105.114	.202	.778
X04	121.2286	98.358	.513	.764
X05	119.3143	102.692	.428	.770
X06	122.2571	106.255	.146	.779
X07	120.3429	96.055	.556	.760
X08	122.0000	107.176	.104	.780
X09	119.7429	99.667	.465	.766
X10	120.5714	100.252	.358	.771
X11	119.6857	106.045	.084	.784
X12	121.6571	101.114	.324	.773
X13	119.6571	103.585	.302	.774
X14	121.4857	103.728	.201	.779
X15	120.2286	105.476	.163	.779
X16	120.6286	104.417	.203	.778
X17	119.7429	104.255	.216	.777
X18	121.3143	99.339	.436	.767
X19	119.9429	105.114	.224	.777
X20	121.7714	104.770	.191	.778
X21	120.5143	105.904	.192	.778
X22	121.4000	107.482	.059	.782
X23	120.4286	107.723	.043	.783
X24	121.5143	106.551	.129	.780
X25	120.5143	106.551	.142	.779
X26	121.2571	105.138	.195	.778
X27	120.4286	101.193	.425	.769
X28	121.4000	103.718	.240	.776
X29	120.2000	105.518	.221	.777
X30	121.6000	103.424	.257	.776
X31	120.2286	104.887	.267	.776

X32	121.6286	105.123	.185	.778
X33	120.1143	107.222	.087	.781
X34	122.2857	105.739	.119	.782
X35	120.2000	103.400	.263	.775
X36	121.8286	107.499	.065	.782
X37	119.9714	104.970	.246	.776
X38	121.1714	104.499	.202	.778
X39	119.9714	105.617	.217	.777
X40	121.9714	106.146	.135	.780

Lampiran 14. Uji Validitas Motivasi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	38.1714	4.558	.303	.478
Y02	38.2286	5.358	-.024	.588
Y03	38.1429	4.597	.232	.503
Y04	37.8857	4.987	.228	.503
Y05	38.1143	5.104	.225	.505
Y06	38.0286	4.793	.219	.506
Y07	38.2286	4.887	.253	.496
Y08	37.6286	4.946	.247	.498
Y09	37.8857	4.692	.373	.464
Y10	38.0000	4.882	.330	.480

Lampiran 15. Uji Validitas Pemahaman

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	28.8857	4.516	.119	.459
Y02	28.8571	3.597	.380	.343
Y03	28.7714	4.593	.067	.477
Y04	29.0286	3.793	.385	.353
Y05	28.6286	4.240	.180	.438
Y06	28.8286	3.970	.291	.392
Y07	28.8000	4.165	.126	.467
Y08	29.0000	4.294	.107	.472

Lampiran 16. Uji Validitas Prestasi Akademik

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	107.0857	33.904	.335	.500
Y02	108.9143	36.022	.140	.526
Y03	107.2000	37.576	-.049	.544
Y04	109.2286	35.770	.145	.525
Y05	107.4000	36.071	.181	.523
Y06	108.4571	35.255	.122	.529
Y07	107.1143	33.281	.483	.486
Y08	108.7714	39.182	-.215	.577
Y09	107.2000	34.988	.334	.508
Y10	109.3429	35.879	.199	.521
Y11	106.8857	38.634	-.197	.557
Y12	109.0571	35.938	.128	.527
Y13	107.1714	34.676	.275	.510
Y14	108.8571	34.538	.274	.509
Y15	107.0571	37.173	.006	.539
Y16	108.8857	35.222	.135	.527
Y17	107.2571	34.079	.338	.501
Y18	109.0857	35.551	.164	.523
Y19	107.4000	37.129	-.006	.542
Y20	108.9143	37.022	.013	.540
Y21	107.3429	35.173	.306	.511
Y22	109.0857	35.434	.163	.523
Y23	107.1714	36.205	.094	.532
Y24	109.0286	37.087	-.001	.542
Y25	106.9143	34.963	.308	.509
Y26	109.0857	39.022	-.231	.565
Y27	107.0857	33.492	.409	.492
Y28	109.1429	36.244	.125	.528
Y29	107.0571	37.055	.023	.538
Y30	109.0000	35.353	.170	.522

Y31	107.3143	33.516	.413	.492
Y32	109.3143	36.398	.070	.534
Y33	107.0286	37.087	.025	.537
Y34	109.2857	38.739	-.222	.558
Y35	107.0286	36.323	.091	.532
Y36	108.8286	35.029	.121	.530

Lampiran 17. Uji Reabilitas

Reabilitas Ai

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.780	40

Reabilitas Motivasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.530	10

Reabilitas Pemahaman

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.462	8

Reabilitas Prestasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.535	36

Lampiran 18. Uji Normlittas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		AI	Motivasi	Pemahaman KP	Prestasi Ak
N		104	104	104	104
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	73.78	41.20	30.10	62.11
	Std. Deviation	3.315	4.094	3.398	4.000
Most Extreme Differences	Absolute	.083	.086	.079	.075
	Positive	.083	.068	.079	.070
	Negative	-.075	-.086	-.075	-.075
Test Statistic		.083	.086	.079	.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.073 ^c	.055 ^c	.119 ^c	.183 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Lammiran 19. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * AI	Between Groups	(Combined)	125.306	16	7.832	.425	.972
		Linearity	1.817	1	1.817	.099	.754
		Deviation from Linearity	123.489	15	8.233	.447	.959
	Within Groups		1601.453	87	18.408		
	Total		1726.760	103			
Pemaha man KP * AI	Between Groups	(Combined)	184.932	16	11.558	1.001	.463
		Linearity	10.456	1	10.456	.906	.344
		Deviation from Linearity	174.477	15	11.632	1.008	.455
	Within Groups		1004.106	87	11.541		
	Total		1189.038	103			
Prestasi Ak * AI	Between Groups	(Combined)	557.408	16	34.838	2.780	.001
		Linearity	358.968	1	358.968	28.640	.000
		Deviation from Linearity	198.441	15	13.229	1.056	.409
	Within Groups		1090.428	87	12.534		
	Total		1647.837	103			

Lampiran 20. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
AI	Based on Mean	.090	2	101	.914
	Based on Median	.258	2	101	.773
	Based on Median and with adjusted df	.258	2	100.961	.773
	Based on trimmed mean	.109	2	101	.897

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	.349	2	101	.706
	Based on Median	.294	2	101	.746
	Based on Median and with adjusted df	.294	2	100.726	.746
	Based on trimmed mean	.346	2	101	.708

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman	Based on Mean	.642	2	101	.528
	Based on Median	.378	2	101	.686
	Based on Median and with adjusted df	.378	2	93.607	.686
	Based on trimmed mean	.633	2	101	.533

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Prestasi	Based on Mean	.576	2	101	.564
	Based on Median	.604	2	101	.549
	Based on Median and with adjusted df	.604	2	100.682	.549
	Based on trimmed mean	.574	2	101	.565

Lampiran 21. Uji Coefficient Jalur Model 1 dan Uji t

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	32.870	8.273		.000
	AI	-.092	.101	-.090	.363
	Motivasi	.098	.082	.118	.234

a. Dependent Variable: Pemahaman

Lampiran 22. Uji Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.151 ^a	.023	.003	3.39204

a. Predictors: (Constant), Motivasi, AI

Lampiran 23. Uji Coefficien Model 2 dan Uji t

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	27.651	9.080		.003
	AI	.540	.103	.447	.000
	Motivasi	.070	.084	.071	.407
	Pemahaman	-.274	.102	-.232	.008

a. Dependent Variable: Prestasi

Lampiran 24. Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.522 ^a	.273	.251	3.46210

a. Predictors: (Constant), Pemahaman, AI, Motivasi

Curriculum Vitae



082134651713

nahdlimuhammadnursyifa@gmail.com

Yogyakarta

Education

Bachelor of Education
Islamic University of Indonesia
2017 - 2022

Master of Education
Islamic University of Indonesia
2022 - Now

Expertise

Microsoft Office

Speaking

Data Analyst

Teaching

Language

Indonesia

NAHDLI MUHAMMAD NUR SYIFA

Student of Master Education

Profile

Berdedikasi membawa semangat untuk bekerja dengan anak-anak ke sekolah yang sedang berkembang. Mahir dalam memimpin kegiatan rekreasi dan pendidikan ketika memberikan dukungan dalam semua aspek manajemen kelas. Berhasil membangun hubungan jangka panjang dengan siswa, orang tua, dan kolega

Work Experience

2023 Teacher Assistant

1. Menawarkan bantuan dan pendampingan ekstra kepada siswa dalam kegiatan individu dan kelompok.
2. Meneliti praktik terbaik untuk mengajar dan menerapkannya di lapangan menjadi sebuah produk