

**Determinasi Literasi Digital, Pemanfaatan AI, dan Minat Belajar Dalam
Meningkatkan Digital Responsibility Mahasiswa Pendidikan Administrasi
Perkantoran**

Wahyuning Trisnani Ayu Wulandari¹, Siti Sri Wulandari²

Prodi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis,
Universitas Negeri Surabaya

wahyuning.22163@mhs.unesa.ac.id, sitiwulandari@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of digital literacy, Artificial Intelligence (AI) utilization, and learning interest on the digital responsibility of students in the Office Administration Education Study Program at Universitas Negeri Surabaya. The scope of this research focuses on how cognitive, technological, and affective factors contribute to responsible digital behavior among university students in the era of artificial intelligence. This research employed a quantitative explanatory approach to examine causal relationships among variables. The population consisted of 639 students from the 2023 and 2024 cohorts, with a sample of 246 respondents selected using proportional random sampling based on the Slovin formula. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using descriptive statistics and multiple linear regression with the assistance of SPSS software. Prior to regression analysis, classical assumption tests including normality, multicollinearity, and heteroscedasticity tests were conducted. The results indicate that AI utilization and learning interest have a significant positive effect on students' digital responsibility, while digital literacy does not show a significant partial effect. Simultaneously, digital literacy, AI utilization, and learning interest significantly influence digital responsibility. The coefficient of determination shows that these variables explain 46.9% of the variation in digital responsibility, while the remaining 53.1% is influenced by other factors outside the model. In conclusion, AI utilization and learning interest play an important role in strengthening students' digital responsibility. Therefore, integrating ethical AI use and fostering learning interest in higher education can support the development of responsible digital behavior among students

Keywords: Digital Literacy, AI Utiliation, Learning Interest, Digital Responsibility

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi digital, pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI), dan minat belajar terhadap tanggung jawab digital mahasiswa Program Studi Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Surabaya. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada bagaimana faktor kognitif, teknologi, dan afektif berkontribusi terhadap perilaku digital yang bertanggung jawab di kalangan mahasiswa di era kecerdasan buatan. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori untuk menguji hubungan kausal antar variabel. Populasi penelitian terdiri dari 639 mahasiswa angkatan 2023 dan 2024, dengan sampel sebanyak 246 responden yang dipilih menggunakan metode sampling acak proporsional berdasarkan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Sebelum analisis regresi, dilakukan uji asumsi klasik termasuk uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

Hasil menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dan minat belajar memiliki efek positif yang signifikan terhadap tanggung jawab digital mahasiswa, sementara literasi digital tidak menunjukkan efek parsial yang signifikan. Secara bersamaan, literasi digital, pemanfaatan AI, dan minat belajar secara signifikan mempengaruhi tanggung jawab digital. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel-variabel ini menjelaskan 46,9% variasi dalam tanggung jawab digital, sedangkan 53,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model. Kesimpulannya, pemanfaatan AI dan minat belajar memainkan peran penting dalam memperkuat tanggung jawab digital mahasiswa. Oleh karena itu, mengintegrasikan penggunaan AI yang etis dan menumbuhkan minat belajar di pendidikan tinggi dapat mendukung pengembangan perilaku digital yang bertanggung jawab di kalangan mahasiswa

Kata Kunci: Literasi Digital, Pemanfaatan AI, Minat Belajar, Digital Responsibility

A. Pendahuluan

Kemajuan dalam teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) telah merevolusi praktik pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga tanggung jawab etis dalam pengelolaan informasi, keamanan data, dan pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab. Meskipun literasi digital mahasiswa Indonesia telah mencapai tingkat yang tinggi dengan skor rata-rata 81,71%, kelemahan pada aspek literasi ICT dan manajemen privasi masih

ditemukan dan berpotensi memicu pelanggaran etika digital (Nafri Yanti dkk, 2021)

Digital responsibility merupakan bagian dari konsep digital citizenship yang menekankan penggunaan teknologi secara etis, aman, dan bertanggung jawab (Ribble, 2015). Digital responsibility dipahami sebagai kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi digital tanpa menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri maupun lingkungan digital (Riefni R., 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa literasi digital berhubungan positif

dengan perilaku etis di ruang digital (Jones & Mitchell, 2016). Selain itu, pemanfaatan AI dalam pembelajaran terbukti meningkatkan efisiensi dan kualitas belajar, namun juga menimbulkan risiko etika apabila tidak disertai pemahaman yang memadai (Sabariah dkk,2024; Taufik Hidayah dkk, 2025).

Permasalahan utama di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomika dan Bisnis UNESA yang saya temukan setelah melakukan observasi awal terhadap 15 mahasiswa angkatan 2023 dan 15 mahasiswa angkatan 2024 adalah masih banyak mahasiswa yang kesulitan dalam mencari serta memverifikasi informasi yang akurat. Sebagian dari mereka masih mudah percaya pada berita hoaks. Di tengah maraknya konten buatan AI di platform seperti TikTok dan Instagram, kemampuan mahasiswa dalam membedakan informasi yang benar dan yang palsu semakin menurun. Berdasarkan hasil observasi, hanya sekitar 30% mahasiswa yang melakukan pengecekan ulang keaslian sumber berita melalui laman resmi.

Selain itu, tingkat keamanan digital mahasiswa tergolong lemah. Sekitar 60% mahasiswa menggunakan kata sandi yang sederhana, seperti tanggal lahir, nama lengkap, atau bahkan hanya urutan angka 1–8. Banyak di antara mereka juga tidak mengaktifkan verifikasi dua langkah, sehingga akun mereka lebih rentan diretas. Akibatnya, banyak mahasiswa sering menerima pesan yang berisi tautan dari pengirim yang tidak dikenal, dan tidak jarang mereka menerima panggilan telepon berulang kali dari berbagai nomor yang berbeda.

Permasalahan kedua yang ditemukan adalah meningkatnya perilaku tidak etis di media sosial. Beberapa mahasiswa mengunggah data pribadi milik sendiri maupun orang lain tanpa izin, baik dengan alasan bercanda, iseng, maupun sengaja menyebarkan hoaks. Bahkan, terdapat kasus penyebaran berita palsu atau foto hasil rekayasa AI yang menggunakan wajah orang tertentu. Tren tahun 2025 menunjukkan peningkatan kasus doxing dan cyberbullying di grup WhatsApp kampus. Sekitar 45% mahasiswa masih mengabaikan privasi orang lain, misalnya dengan menjadikan foto

yang memalukan sebagai stiker tanpa persetujuan pemiliknya.

Di sisi lain, masih ada mahasiswa yang belum mampu memanfaatkan teknologi AI seperti ChatGPT atau Gemini secara optimal, padahal aplikasi tersebut sudah umum digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas. Berdasarkan observasi, sekitar 30% mahasiswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan LMS (Learning Management System) seperti Google Classroom, Moodle, dan SSO, termasuk dalam mengunggah dokumen secara daring.

Faktor afektif seperti minat belajar juga berperan penting dalam membentuk kesadaran dan tanggung jawab mahasiswa terhadap penggunaan teknologi. Minat belajar mendorong keterlibatan aktif dan kesadaran reflektif mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara tepat (Hutabarat dkk,2017). Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji literasi digital, pemanfaatan teknologi, dan minat belajar secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran komprehensif mengenai determinan digital responsibility mahasiswa.

Kesenjangan penelitian juga terlihat pada konteks kajian. Penelitian mengenai digital responsibility mahasiswa dalam bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran masih terbatas, padahal bidang ini menuntut kompetensi tinggi dalam pengelolaan informasi dan administrasi digital yang beretika dan aman. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan literasi digital, pemanfaatan AI, dan minat belajar dalam satu model empiris.

Model konseptual yang diusulkan bersifat orisinal karena mengadopsi Technology Acceptance Model (TAM) yang dimodifikasi, dimana literasi digital berfungsi sebagai fondasi kognitif, pemanfaatan AI sebagai mediator teknologi adaptif, dan minat belajar sebagai pendorong afektif, secara bersama-sama memprediksi peningkatan digital responsibility sebuah hubungan kausal yang belum dieksplorasi pada konteks prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Kebaruan ini relevan bagi pengembangan kurikulum prodi yang berorientasi industri 4.0 di Indonesia

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi digital,

pemanfaatan AI, dan minat belajar terhadap digital responsibility di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa data empiris bagi pengembangan studi pendidikan digital, sekaligus menjadi landasan untuk memperkuat pembelajaran yang berfokus pada etika dan tanggung jawab di era kecerdasan buatan.

Grand theory penelitian ini berpijak pada Digital Citizenship Theory yang dikembangkan oleh Ribble (2015), yang menekankan sembilan elemen utama perilaku warga digital, serta diperkuat oleh Mosberger, Tolbert, dan McNeal (2007) yang mengintegrasikan dimensi partisipasi digital dan literasi dalam masyarakat informasi (Ribble, 2015)(Mosberger et al., 2007). Teori ini berfungsi sebagai payung besar untuk membahas bagaimana individu berperilaku, beretika, berinteraksi, dan bertanggung jawab dalam lingkungan digital, dengan fokus pada transformasi dari pengguna pasif menjadi warga aktif yang sadar risiko teknologi.

Literasi digital secara umum di definisikan sebagai kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, dan menciptakan konten digital dengan efektif, yang semakin krusial di era AI karena mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik melalui analisis informasi (Ramadhan, 2025). Teori konstruktivisme dalam literasi digital menekan kan bahwa pembelajaran secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan digital, termasuk pengalaman konkret dan refleksi terhadap penggunaan AI dalam pendidikan administrasi perkantoran (Tishana Annisa, 2023). Pendekatan ini mendorong kemandirian belajar mahasiswa untuk mengonstruksi pemahaman tanggung jawab digital.

Pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan merujuk pada penerapan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses belajar mengajar (Dwi Robiul Rochmawati, 2023). Teknologi informasi yang semakin berkembang kini menjadi hal yang penting dalam setiap bidang dan aspek kehidupan, termasuk bisnis, perekonomian, dan pendidikan (Haris, 2017)Sebab, kehadiran teknologi

informasi memudahkan adaptasi terhadap kebutuhan informasi masyarakat. Kecerdasan buatan (AI) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan memberikan dampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

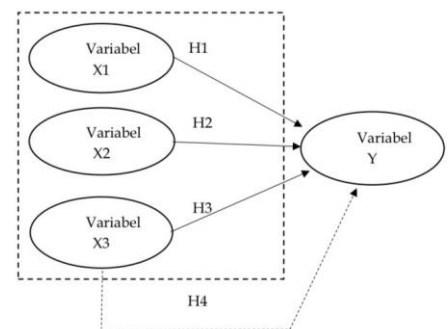
Minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari gerak dengan perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan lainnya (Sukardi, 2019). Menurut (Hotner Tampubolon, 2021) mengatakan bahwa minat adalah suatu keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Jadi jika ada motivasi dan keinginan maka seseorang akan berkembang, sehingga dapat memiliki minat, jika seseorang memiliki minat maka akan berkembang motivasi dalam kegiatan. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Fadillah, 2016).

Digital responsibility adalah tanggung jawab etis mahasiswa dalam memanfaatkan, menanggapi, dan mengelola penggunaan teknologi digital dan informasi daring secara cermat, aman, serta

beranggung jawab. Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021), hal ini mencakup pemahaman tentang dampak penggunaan teknologi terhadap diri sendiri dan orang lain.

B. Metode Penelitian

Gambar 1. Paradigma Penelitian



H1: Kesadaran literasi digital berpengaruh signifikan terhadap digital responsibility mahasiswa.

H2: Pemanfaatan AI berpengaruh signifikan terhadap digital responsibility mahasiswa.

H3: Minat belajar berpengaruh signifikan terhadap digital responsibility mahasiswa.

H4: Kesadaran literasi digital, penggunaan AI, dan minat belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap digital responsibility mahasiswa

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori guna menguji pengaruh literasi digital, pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), dan minat belajar

terhadap digital responsibility mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena memudahkan pengujian hubungan kausal antar variabel secara objektif melalui analisis statistik inferensial.:

1. Populasi dan Sample

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya pada tahun akademik 2025/2026. Populasi penelitian meliputi seluruh mahasiswa angkatan 2023 yang berjumlah 358 dan mahasiswa angkatan 2024 yang berjumlah 281. Sampel ditentukan menggunakan teknik proportional random sampling untuk memperoleh representasi yang proporsional dari masing-masing angkatan. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan margin kesalahan 5% guna memperoleh sampel yang representatif. Rumus Slovin yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Perhitungan sampel sebagai berikut :

$$n = 639 / (1 + 639 \times 0,05^2)$$

$$n = 639 / (1 + 639 \times 0,0025)$$

$$n = 639 / (1 + 1,5975)$$

$$n = 639 / 2,5975$$

$$n = 246,01 \approx 246 \text{ mahasiswa}$$

2. Instrument penelitian

Pengumpulan data diperoleh dari kuesioner tertutup ber-skala Likert lima tingkat.

a. Literasi digital diukur melalui indikator : Kemampuan mencari dan mengevaluasi penerapan pengetahuan digital dalam akademik, serta adaptasi pembelajaran mandiri, penggunaan ICT pada saat mengerjakan tugas akademik, Pengelolaan data pribadi, Interaksi kolaborasi online atau berdiskusi secara digital dengan rekan kelompok belajar, Pemahaman format digital, evaluasi informasi, dan sikap etis terhadap konten yang dilihat. (Irhandayaningsih, 2020).

b. Pemanfaatan AI diukur melalui indikator : Menjaga privasi keamanan data, Menghindari penyebaran konten ilegal atau merugikan, Menghormati etika komunikasi, Menyadari keterbatasan AI, Menghindari penyalahgunaan AI. (Yahya, Azizah & Herlambang, 2024)

- c. Minat belajar diukur melalui indikator : Ketertarikan untuk belajar, Perhatian dalam belajar, Motivasi belajar, Pengetahuan (Andriani & Rasto, 2019; Siskawati et al., 2016).
- d. Digital responsibility diukur melalui indikator : Melindungi data pribadi serta orang lain dari ancamansiber, Mengevaluasi kebenaran informasi sebelum disebarkan, Berkontribusi positif melalui kolaborasi online yang inklusif, Mematuhi regulasi digital, Memahami dan menerapkan etika penggunaan teknologi, etika digital, keamanan data, dan verifikasi informasi (Nasoha et al., 2025).

3. Teknik Analisis Data

Hasil kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif menggambarkan karakteristik responden serta pola jawaban untuk setiap variabel, meliputi literasi digital, pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), minat belajar, dan digital responsibility.

Analisis statistik inferensial diterapkan untuk menguji hipotesis penelitian serta mengidentifikasi pengaruh literasi digital, pemanfaatan

AI, dan minat belajar terhadap digital responsibility mahasiswa. Teknik analisis inferensial yang dipilih adalah regresi linier berganda, karena penelitian ini mencakup lebih dari satu variabel independen yang diperkirakan memengaruhi satu variabel dependen. Sebelum melakukan analisis regresi, data terlebih dahulu diuji terhadap asumsi-asumsi klasik—normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas—untuk menjamin validitas model regresi.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji parsial (uji t) untuk mengidentifikasi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, serta uji simultan (uji F) untuk mengevaluasi pengaruh gabungan dari semua variabel bebas. Seluruh proses analisis data didukung oleh perangkat lunak statistik untuk memastikan ketepatan perhitungan dan keakuratan hasil analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini dibantu oleh perangkat lunak Statistical Package for the Social Science (SPSS) versi

terbaru, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipastikan akurat dan reliabel.

1) Uji Validitas

Tabel 1. Hasil uji validitas

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,684	0,1254	Valid
X1.2	0,755	0,1254	Valid
X1.3	0,601	0,1254	Valid
X1.4	0,633	0,1254	Valid
X1.5	0,809	0,1254	Valid
X1.6	0,739	0,1254	Valid
X1.7	0,716	0,1254	Valid
X1.8	0,553	0,1254	Valid
X1.9	0,794	0,1254	Valid
X1.10	0,744	0,1254	Valid
X2.1	0,798	0,1254	Valid
X2.2	0,844	0,1254	Valid
X2.3	0,861	0,1254	Valid
X2.4	0,796	0,1254	Valid
X2.5	0,801	0,1254	Valid
X2.6	0,753	0,1254	Valid
X2.7	0,807	0,1254	Valid
X2.8	0,798	0,1254	Valid
X2.9	0,794	0,1254	Valid
X2.10	0,786	0,1254	Valid
X3.1	0,871	0,1254	Valid
X3.2	0,882	0,1254	Valid
X3.3	0,843	0,1254	Valid
X3.4	0,82	0,1254	Valid
X3.5	0,879	0,1254	Valid
X3.6	0,838	0,1254	Valid
X3.7	0,888	0,1254	Valid
X3.8	0,808	0,1254	Valid
Y1.1	0,766	0,1254	Valid
Y1.2	0,782	0,1254	Valid
Y1.3	0,718	0,1254	Valid
Y1.4	0,763	0,1254	Valid
Y1.5	0,721	0,1254	Valid
Y1.6	0,862	0,1254	Valid
Y1.7	0,871	0,1254	Valid
Y1.8	0,848	0,1254	Valid

Y1.9	0,837	0,1254	Valid
------	-------	--------	-------

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada tabel di atas, semua item dinilai valid karena r hitung $>$ r tabel. Dengan demikian, data tersebut layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap pengolahan data serta analisis lebih lanjut.

2) Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

No	Variabel	r alpha	r kritis	Keterangan
1	X1	0,893	0,6	Reliabel
2	X2	0,938	0,6	Reliabel
3	X3	0,947	0,6	Reliabel
4	Y	0,928	0,6	Reliabel

Hasil pada uji reliabilitas dinyatakan valid. Sebuah variabel dinyatakan reliabel atau konsisten apabila respon terhadap pertanyaan selalu stabil. Hasil uji bahwa dari 4 variabel r alpha $>$ r kritis dinyatakan bahwa data dari keseluruhan variabel adalah reliabel.

3) Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Kolmogorove-Smirnove	Asymp.Sig	Kriteria	Keterangan
0,245	0,069	$>0,05$	Normal

Hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,245 karena nilai ini lebih besar dari 0,05 maka dapat

disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal

4) Uji Multikolinearitas.

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Toleran ce	VIF	Keterangan
Literasi Digital	0,421	2,37 3	Tidak Terjadi Multikolinier itas
Pemanfaa tan AI	0,437	2,28 6	Tidak Terjadi Multikolinier itas
Minat Belajar	0,656	1,52 5	Tidak Terjadi Multikolinier itas

Berdasarkan tabel diatas tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen, variabel X1 mempunyai tolerance 0,421 dan VIF2,373, variabel X2 memiliki tolerance 0,437 dan VIF 2,286 , dan variabel X3 memiliki tolerance 0,656 dan VIF 1,525 sehingga bebas multikolinieritas.

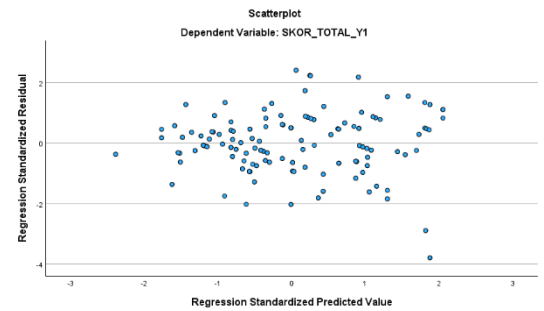
5) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Thitu ng	Sig.	Keterang an
Literasi Digital	0,249	0,805	Tidak Terjadi Heteroske dastisitas

Pemanfaata n AI	1,984	0,048	Heteroske dastisitas
Minat Belajar	3,338	<0,0 01	Heteroske dastisitas

Gambar 1, Scatterplot Grafic



Dari hasil uji heteroskedastisitas dengan metode Glejser, **variabel X2 dan X3 menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05**, sehingga secara statistik menunjukkan adanya indikasi heteroskedastisitas. Namun demikian, analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan grafik scatterplot. Hasil scatterplot mengindikasikan bahwa titik-titik data tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol dan tidak menunjukkan pola apa pun. Kondisi ini menunjukkan penyebaran residual yang homogen, sehingga model regresi layak digunakan dan tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas yang serius.

6) Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 6 Hasil Analisis Regresi

Linear Berganda		
Variabel	Koefisien β	Standar Error
Literasi Digital	0,196	0,075
Pemanfaatan AI	0,344	0,066
Minat Belajar	0,230	0,057

Berdasarkan hasil uji regresi linier di atas dapat dibuat sebuah persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$Y = 4,839 + (0,196)X_1 + (0,344)X_2 + (0,230)X_3 + e$$

Interpretasi Koefisien Regresi:

a) Konstanta (α) Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel terikat (beta) sebesar 4,839

b) (X1) terhadap (Y)

Nilai koefisien variabel profitabilitas sebesar 0,196. Artinya setiap peningkatan satu unit pada X1 akan meningkatkan variabel (Y) sebesar 0,196 dengan asumsi variabel independen lain dalam model regresi tetap konstan.

c) (X2) terhadap (Y)

Nilai koefisien variabel leverage sebesar 0,344. Ini berarti setiap kenaikan satu unit X2 akan menaikkan variabel (Y) sebesar 0,344 dengan

asumsi variabel independen lainnya tetap.

d) (X3) terhadap (Y)

Nilai koefisien variabel ukuran perusahaan adalah 0,230. hal ini menunjukkan bahwa peningkatan satu satuan dalam ukuran perusahaan akan mengakibatkan kenaikan sebesar 0,230 pada Y, dengan asumsi semua variabel lain tetap konstan.

7) Uji t

Tabel 7. Hasil Uji t (persial)

Variabel	t hitung	sig	Keterangan
Literasi Digital	2,618	0,009	Signifikan
Pemanfaatan AI	5,186	0,000	Signifikan
Minat Belajar	4,033	0,000	Signifikan

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian empiris terdahulu yang menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku etis di ruang digital (Jones & Mitchell, 2016). Selain itu, pemanfaatan AI juga terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus kesadaran dalam penggunaan teknologi (Sabariah et al., 2024). Minat belajar sebagai faktor afektif juga terbukti memengaruhi keterlibatan dan tanggung jawab mahasiswa dalam proses pembelajaran (Hutabarat et al., 2017).

8) Uji f

Table 8. Hasil uji f

F hitung	Sig.
71,040	0,000

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung sebesar $71,040 > 1,656$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1, X2, X3 secara bersama-sama berpengaruh terhadap Y.

Hasil ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara kemampuan literasi digital, pemanfaatan teknologi AI, serta minat belajar memiliki peran yang saling melengkapi dalam meningkatkan tanggung jawab digital mahasiswa. Model regresi dalam penelitian ini dinyatakan feasible dan appropriate untuk menjelaskan hubungan antarvariabel secara keseluruhan.

9) Dererminasi

Tabel 9. Hasil uji koefisien

Determinasi (R^2)

R square	Adjusted R Square
0,469	0,463

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Model Summary* menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai **R Square sebesar 0,469**. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen dalam model penelitian mampu menjelaskan variabel dependen sebesar **46,9%**,

sedangkan **53,1%** sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Selain itu, nilai **Adjusted R Square sebesar 0,463** menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah variabel independen yang digunakan dalam model regresi, kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen adalah sebesar **46,3%**. Hasil ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

D. Kesimpulan

Dari hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics, dapat disimpulkan kuesioner penelitian sudah berkualitas baik. Semua pertanyaan pada setiap variabel valid dan reliabel, sehingga instrumen ini dinyatakan layak dipakai dalam proses pengumpulan data. Hasil pengujian asumsi klasik menunjukkan data sudah siap untuk syarat analisis regresi. Uji normalitas membuktikan data berdistribusi normal, sementara uji multikolinearitas menegaskan tidak ada hubungan korelasi yang tinggi

antarvariabel bebas dalam model penelitian. Dengan demikian, model regresi sudah memenuhi syarat dasar analisis statistik. Pada pengujian heteroskedastisitas ditemukan adanya indikasi heteroskedastisitas pada variabel X2 dan X3 berdasarkan hasil uji statistik. Namun demikian, hasil analisis grafik scatterplot menunjukkan titik-titik residual tersebar secara acak di sekitar garis nol dan tidak menunjukkan pola khusus. Ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan masih dapat diterima dan tidak mengalami masalah heteroskedastisitas yang signifikan. Selanjutnya, hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa variabel independen dalam penelitian ini memiliki hubungan dengan variabel dependen. Hasil uji F menunjukkan bahwa seluruh variabel independen secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, sehingga model regresi yang digunakan dinilai layak untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji t secara parsial diketahui bahwa variabel X1 tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Sementara itu, variabel X2 dan X3

menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua variabel independen memiliki pengaruh yang sama terhadap variabel dependen dalam penelitian ini. Selain itu, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel independen yang digunakan dalam model penelitian ini mampu menjelaskan sebagian variasi yang terjadi pada variabel dependen, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam pengembangan kurikulum berbasis digital. Dosen dapat mengintegrasikan literasi digital dan pemanfaatan AI dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan platform digital, analisis informasi berbasis AI, serta diskusi etika digital. Selain itu, peningkatan minat belajar dapat dilakukan melalui metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga tanggung jawab dalam penggunaan

teknologi digital secara etis dan bijak. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model analisis yang digunakan telah memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis regresi serta dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, G. I. (2025). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk AI literacy dan etika digital mahasiswa di era AI. *Jurnal Ilmiah Mutisidiplin* 2(5), 709-717. <https://litera-academica.com/ojs/litera/article/view/216>
- Dwi Robiul Rochmawati, I. J. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi* 2(1), 124-134. <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A revised model for digital literacy. *Issues in informing science and information technology* 9(2), 167-176. <https://doi.org/10.28945/1621>
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal matematika dan pendidikan matematika* 1(2), 113-122. <https://doi.org/10.31943/mathlin.e.v1i2.23>
- Frida Kusumastuti, S. I. (2021). *Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informasi.
- Haris, B. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam* 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24042/atipi.v8i1.2095>
- Hotner Tampubolon. (2021). Pengaruh literasi digital guru dan manajemen pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Cendekia*, 718-734.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Budaya*. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Lisa M Jones, K. J. (2016). Defining and Measuring Youth Digital Citizenship. *New Media&Society* 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Maya Siskawati, P. P. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal Studi Sosial* 4(1), 72-80. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/artic...>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Mlt Press.
- Nafri Yanti, Y. M. (2021). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7(1), 59-71. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i1.22391>
- Rachmi Nursifa Yahya, S. N. (2024). Pemanfaatan ChatGPT di

- kalangan Mahasiswa: Sebuah Tinjauan Etika Teknologi dalam Perspektif Filsafat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(2), 53-59. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3481>
- Ramadhan, M. R. (2025). Peran Literasi Digital dalam Mendorong Kemampuan Berpikir Siswa Sekolah Menengah Atas: Kajian Literatur Terkini. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner* 2(3), 590-596. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.33148>
- Rebeka Helen Hutabarat, A. H. (2017). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi* 3(1).
- Ribble, M. (2015). Digital Citizenship in Schools: Nine Element all students should know. *International Society for Technology in Education*. <https://doi.org/10.5585/eccos.n4.7.10778>
- Rike Andriani, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 4(1), 80-86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Rista, N. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa universitas panca sakti bekasi. *Research and Development Journal of Education* 8 (1), 148-152. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12075>
- Sabariah, R. R. (2024). Pemanfaatan AI Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 8(2), 337-351. <https://doi.org/10.35906/resona.v8i2.2288>
- Satutik Rahayu, K. A. (2023). Pelatihan pemanfaatan AI untuk keefektifan presentasi yang menarik dan komunikatif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 6(4), 1268-1271. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v6i4.6601>
- Sukardi, S. A. (2019). Hubungan antara kemampuan membaca Al-quran dengan minat belajar bahasa arab pada siswa. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14982>
- Taufik Hidayat, H. D. (2025). Penggunaan AI dalam Media dan Literasi Digital: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2(6), 11831-11840.
- Tishana Annisa, D. A. (2023). Filsafat Konstruktivisme dalam Mengembangkan calon pendidik pada Implementasi Merdeka Belajar di sekolah jurusan . *Journal on Education* 5(2), 1855-1867.
- Widiastuti, N. D., & Dharmaadi, I. A. (2021). Klasifikasi Teknologi Dalam Jaringan Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 18(2), 195-205. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34166>