

Hubungan Adopsi Teknologi AI dengan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, dan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi

Nadya Angeli Gifita Faizah, Dyah Ratnawati*

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Akuntansi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294, Indonesia

Email: 21013010146@student.upnjatim.ac.id, dyahr.ak@upnjatim.ac.id

Email Penulis Korespondensi: dyahr.ak@upnjatim.ac.id

Submitted: 01/02/2026; Accepted: 28/02/2026; Published: 28/02/2026

Abstrak—Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dengan motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar mahasiswa Program Studi Akuntansi. Media AI dioperasionalkan melalui kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), mencakup *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 65 mahasiswa akuntansi angkatan 2021 yang telah menggunakan/terpapar media pembelajaran berbasis AI, dipilih melalui purposive sampling. Data dianalisis menggunakan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Hasil pengujian model pengukuran menunjukkan validitas dan reliabilitas yang baik pada seluruh konstruk (outer loading > 0,70; AVE > 0,50; Cronbach's Alpha > 0,89). Pengujian hipotesis menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media AI dengan motivasi belajar ($O=0,475$; $t=4,336$; $p<0,001$), pemahaman konsep akuntansi ($O=0,722$; $t=8,684$; $p<0,001$), dan hasil belajar ($O=0,498$; $t=5,603$; $p<0,001$). Meski demikian, nilai *R-Square* menunjukkan kontribusi media AI tergolong lemah pada motivasi belajar (22,5%) dan hasil belajar (24,8%), serta sedang pada pemahaman konsep akuntansi (52,1%), mengindikasikan bahwa media AI berperan sebagai salah satu faktor pendukung, bukan faktor dominan, dalam pembelajaran akuntansi. Mengingat desain penelitian bersifat survei *cross-sectional* dan korelasional, temuan ini tidak dapat ditafsirkan sebagai hubungan kausal. Penelitian ini memberikan kontribusi awal bagi kajian teknologi pendidikan di bidang akuntansi, sekaligus menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dengan desain yang memungkinkan inferensi kausal yang lebih kuat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran AI; Motivasi Belajar; Pemahaman Konsep; Hasil Belajar

Abstract—This study aims to examine the relationship between students' perceived use of *Artificial Intelligence* (AI)-based learning media and their learning motivation, understanding of accounting concepts, and learning outcomes among Accounting undergraduate students. The AI medium was operationalized through the *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) framework, comprising *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, and *facilitating conditions*. This quantitative study employed a survey method on 65 accounting students from the 2021 cohort who had used or been exposed to AI-based learning media, selected through purposive sampling. Data were analyzed using *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). The measurement model testing showed good validity and reliability across all constructs (outer loading > 0.70; AVE > 0.50; Cronbach's Alpha > 0.89). Hypothesis testing revealed a positive and significant relationship between the use of AI-based learning media and learning motivation ($O=0.475$; $t=4.336$; $p<0.001$), understanding of accounting concepts ($O=0.722$; $t=8.684$; $p<0.001$), and learning outcomes ($O=0.498$; $t=5.603$; $p<0.001$). However, *R-Square* values indicate that the contribution of AI-based media is weak for learning motivation (22.5%) and learning outcomes (24.8%), and moderate for understanding of accounting concepts (52.1%), suggesting that AI-based media functions as a supporting rather than a dominant factor in accounting learning. Given the *cross-sectional* and correlational nature of the research design, these findings should not be interpreted as evidence of causal relationships. This study offers an initial contribution to educational technology research in accounting, and provides a foundation for future studies employing designs that allow for stronger causal inference.

Keywords: AI-Based Learning Media; Learning Motivation; Conceptual Understanding; Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam bidang pendidikan mengalami akselerasi yang signifikan secara global. Berbagai laporan internasional menunjukkan bahwa AI tidak lagi diposisikan sebagai teknologi pelengkap, melainkan sebagai bagian integral dari ekosistem pembelajaran modern. Statista memproyeksikan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan akan tumbuh sekitar 45% per tahun hingga 2030 (Yahya dkk., 2024). Survei internasional oleh Cengage (2024) menunjukkan bahwa sekitar 86% mahasiswa pendidikan tinggi telah menggunakan perangkat berbasis AI dalam kegiatan akademik, dan lebih dari separuh responden memanfaatkannya secara rutin setiap minggu. Data ini mengindikasikan bahwa AI mulai membentuk ulang cara mahasiswa belajar, berinteraksi dengan materi, serta memperoleh umpan balik akademik. Sejalan dengan hal ini, survei oleh *Higher Education Policy Institute* (HEPI) terhadap lebih dari 1.200 mahasiswa S1 menemukan bahwa 53% mahasiswa telah menggunakan AI generatif untuk membantu tugas akademik yang dinilai, dan 36% memanfaatkannya secara spesifik untuk menjelaskan konsep-konsep perkuliahan yang sulit dipahami (HEPI, 2024). Bahkan, 73% mahasiswa memperkirakan akan terus menggunakan AI setelah lulus, terutama untuk menerjemahkan teks, memperkaya tulisan, dan meringkas materi (Higher Education Policy Institute (HEPI), 2024). Temuan ini memperkuat relevansi kajian mengenai peran AI dalam pemahaman konsep, termasuk pada bidang studi yang menuntut pemahaman konseptual tinggi seperti akuntansi.

Tren global penggunaan AI dalam pembelajaran juga terkonfirmasi kuat di Indonesia. Berdasarkan *Global Student Survey 2025* yang dilakukan Chegg terhadap 11.706 mahasiswa usia 18-21 tahun di 15 negara pada Oktober 2024,

Indonesia tercatat sebagai negara dengan tingkat pemanfaatan Generative AI (GenAI) tertinggi dalam proses pembelajaran, yaitu sebesar 95% melampaui rata-rata global dan mengungguli 14 negara lain dalam survei tersebut (Yonatan, 2025).

Tabel 1. Sepuluh Negara dengan Persentase Mahasiswa Pengguna GenAI Tertinggi (2024)

Peringkat	Negara	Persentase
1	Indonesia	95%
2	Malaysia	90%
3	Arab Saudi	89%
4	Spanyol	87%
5	Brasil	84%
5	Korea Selatan	84%
5	India	84%
8	Kenya	83%
8	Meksiko	83%
10	Afrika Selatan	81%

Sumber: Chegg Global Student Survey 2025, diolah dari GoodStats.id (Yonatan, 2025)

Secara spesifik, mahasiswa Indonesia paling banyak memanfaatkan GenAI untuk membantu tugas akademik (86%), diikuti oleh perencanaan pengembangan karier (52%) dan penyusunan jadwal pribadi (33%). Survei yang sama mengidentifikasi manfaat utama yang dirasakan mahasiswa secara global, yaitu mempercepat proses belajar (55%), menambah waktu luang (41%), mendorong kreativitas (38%), serta membuat pembelajaran lebih interaktif (37%) (Yonatan, 2025). Tingginya tingkat adopsi ini menegaskan urgensi kajian akademik yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan AI berkaitan dengan proses dan capaian pembelajaran mahasiswa, khususnya pada bidang studi yang menuntut pemahaman konseptual tinggi seperti akuntansi.

Dalam bidang akuntansi secara khusus, tantangan integrasi teknologi menjadi semakin relevan mengingat karakteristik bidang studi ini yang menuntut pemahaman konseptual kuat, ketelitian tinggi, dan kemampuan analisis mendalam. Penelitian Indarta dkk. (2022) menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ekonomi global ketika pembelajaran didominasi metode konvensional, indikasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis ceramah belum sepenuhnya efektif membangun pemahaman konseptual. Pada pembelajaran akuntansi, permasalahan serupa kerap muncul dalam pemahaman pencatatan transaksi, penyusunan laporan keuangan, dan analisis akuntansi secara komprehensif (Lukman dkk., 2023; Sarafina & Fiddin, 2022), sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual.

Media pembelajaran berbasis AI mulai dipandang sebagai salah satu solusi potensial atas tantangan tersebut, melalui kemampuannya menyediakan pengalaman belajar yang personal dan adaptif, seperti penyesuaian tingkat kesulitan materi, umpan balik otomatis, serta simulasi dan latihan interaktif. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis AI dioperasionalkan melalui kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) (Venkatesh dkk., 2003), yang menjelaskan bahwa niat dan perilaku penggunaan teknologi dibentuk oleh empat konstruk: *performance expectancy* (persepsi manfaat AI terhadap pemahaman konsep akuntansi), *effort expectancy* (persepsi kemudahan penggunaan AI), *social influence* (dukungan dosen dan teman sebaya), dan *facilitating conditions* (ketersediaan infrastruktur dan dukungan institusi). Sejalan dengan itu, motivasi belajar diukur melalui tiga indikator motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan demotivasi berdasarkan *Self-Determination Theory* (Király dkk., 2021; Ryan & Deci, 2020); pemahaman konsep akuntansi diukur melalui tiga indikator *translation*, *interpretation*, dan *extrapolation* berdasarkan *Taksonomi Bloom* revisi (Trisnawati dkk., 2022); serta hasil belajar diukur melalui tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Andryannisa dkk., 2023).

Berbagai penelitian internasional dan nasional telah mengkaji manfaat AI dalam pendidikan tinggi secara terpisah. Vieriu & Petrea (2025) di Rumania menemukan bahwa integrasi AI menghasilkan pengalaman belajar yang lebih terpersonalisasi dan keterlibatan mahasiswa yang lebih tinggi, meski juga menggarisbawahi risiko ketergantungan berlebihan dan menurunnya keterampilan berpikir kritis. Sianturi dkk. (2025) menunjukkan keterkaitan yang kuat antara penggunaan AI dan motivasi belajar mahasiswa di Indonesia, sementara Ramadhani dkk. (2025) menemukan pola serupa dalam konteks pembelajaran akuntansi. Kajian oleh Selasih dan Suranto (2024) pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta turut mengonfirmasi persepsi positif mahasiswa akuntansi terhadap teknologi AI, sementara Han dkk. (2025) secara spesifik menganalisis adopsi AI dalam pendidikan akuntansi melalui kerangka UTAUT, sejalan dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Dari sisi psikologi pendidikan, *Self-Determination Theory* (SDT) (Ryan & Deci, 2020) menjelaskan bagaimana pemenuhan kebutuhan psikologis dasar, otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, berkaitan dengan penguatan motivasi belajar mahasiswa, dan media AI berpotensi berperan sebagai faktor pendukung eksternal atas ketiga kebutuhan tersebut.

Meskipun studi seperti Han dkk. (2025) dan Selasih & Suranto (2024) telah mulai mengkaji AI pada konteks pendidikan akuntansi, penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan penggunaan media pembelajaran berbasis AI dengan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar mahasiswa secara simultan dalam satu model terpadu, pada konteks pendidikan akuntansi di perguruan tinggi Indonesia, masih relatif terbatas, Selasih & Suranto (2024)

berfokus pada persepsi mahasiswa tanpa menguji hubungannya dengan capaian belajar, sementara Han dkk. (2025) menekankan mekanisme mediasi dan moderasi pada konteks yang berbeda. Kekhususan konteks program studi akuntansi, yang menuntut pemahaman konseptual berjenjang dan ketelitian analitis, serta pendekatan model terpadu tiga variabel inilah yang membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya.

Berdasarkan dinamika perkembangan teknologi AI dalam pendidikan, temuan empiris terdahulu, dan research gap yang teridentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan penggunaan media pembelajaran berbasis AI (dioperasionalkan melalui kerangka UTAUT) dengan motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar mahasiswa Program Studi Akuntansi. Dengan mengkaji ketiga aspek tersebut secara simultan, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai peran media pembelajaran berbasis AI dalam pembelajaran akuntansi, sekaligus menjadi rujukan bagi perguruan tinggi dalam mempertimbangkan integrasi teknologi AI yang selaras dengan kebutuhan mahasiswa akuntansi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian serta Populasi dan Sampel

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei yang bertujuan untuk menguji hubungan antara persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dengan motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif angkatan 2021 Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang berjumlah 351 mahasiswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden yang telah menggunakan atau terpapar media pembelajaran berbasis AI dalam proses perkuliahan maupun pembelajaran mandiri. Jumlah sampel ditetapkan sebanyak 65 mahasiswa. Instrumen penelitian ini terdiri atas 34 indikator (16 indikator variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI, serta masing-masing 6 indikator pada variabel Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Akuntansi, dan Hasil Belajar). Penentuan ukuran sampel mengacu pada pedoman ten-times rule dalam PLS-SEM (Hair dkk., 2022), yaitu minimal 10 kali jumlah jalur struktural maksimum yang mengarah pada satu konstruk endogen tunggal dalam model penelitian ini, setiap konstruk endogen (Y1, Y2, Y3) hanya menerima satu jalur dari konstruk eksogen (X), sehingga ukuran sampel minimum yang disyaratkan adalah 10. Dengan demikian, ukuran sampel 65 telah memenuhi ambang batas minimum tersebut. Meskipun demikian, penulis mengakui bahwa ukuran sampel ini tergolong kecil secara absolut dan terbatas pada satu angkatan di satu program studi, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati.

2.2 Hipotesis Penelitian

Dengan mempertimbangkan hubungan antar variabel dan kerangka pemikiran yang telah disusun, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H1: Penggunaan media pembelajaran berbasis AI berhubungan positif signifikan dengan motivasi belajar mahasiswa akuntansi.
- H2: Penggunaan media pembelajaran berbasis AI berhubungan positif signifikan dengan pemahaman konsep akuntansi mahasiswa akuntansi.
- H3: Penggunaan media pembelajaran berbasis AI berhubungan positif signifikan dengan hasil belajar mahasiswa akuntansi.

2.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjabaran dari masing-masing variabel penelitian ke dalam bentuk indikator yang dapat diukur secara empiris, agar variabel-variabel tersebut dapat diobservasi, diklasifikasikan, dan dianalisis secara kuantitatif. Ringkasan definisi operasional disajikan pada Tabel 2, sedangkan rincian dimensi dan indikator pengukuran tiap variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Definisi Operasional Variabel

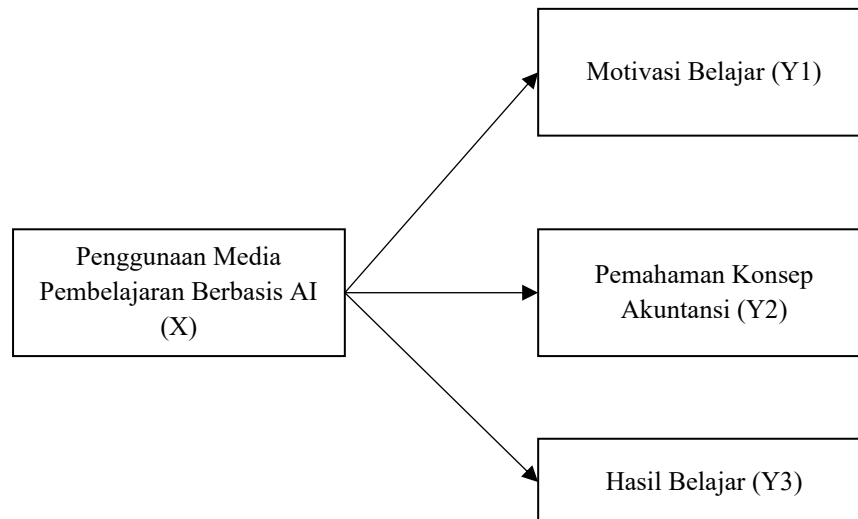
Variabel	Definisi Operasional	Dimensi	Kode Item	Dasar Teori
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	Tingkat penggunaan dan penerimaan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi <i>Artificial Intelligence</i>	<i>Performance Expectancy</i>	X1–X4	UTAUT (Venkatesh dkk., 2003; Xue dkk., 2024); adaptasi kuisisioner Juningsih (2020)
		<i>Effort Expectancy</i>	X5–X8	
		<i>Social Influence</i>	X9–X12	
		<i>Facilitating Conditions</i>	X13–X16	
Motivasi Belajar (Y1)	Dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi keinginan mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar akuntansi	Motivasi Intrinsik	Y1.1–Y1.2	<i>Self-Determination Theory</i> (Király dkk., 2021; Ryan & Deci, 2020)
		Motivasi Ekstrinsik	Y1.3–Y1.4	
		Demotivasi	Y1.5–Y1.6	
		<i>Translation</i>	Y2.1–Y2.2	

Variabel	Definisi Operasional	Dimensi	Kode Item	Dasar Teori
Pemahaman Akuntansi (Y2)	Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep dasar akuntansi	<i>Interpretation</i>	Y2.3–Y2.4	Taksonomi Bloom Revisi (Trisnawati dkk., 2022)
		<i>Extrapolation</i>	Y2.5–Y2.6	
Hasil Belajar (Y3)	Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep dasar akuntansi	Ranah Kognitif	Y3.1–Y3.2	(Andryannisa dkk., 2023)
		Ranah Afektif	Y3.3–Y3.4	
		Ranah Psikomotorik	Y3.5–Y3.6	

2.4 Kerangka Konseptual

Penelitian ini menempatkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai variabel eksogen yang secara konseptual diasumsikan berhubungan positif dengan motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar mahasiswa. Variabel ini dioperasionalkan berdasarkan kerangka *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) (Venkatesh dkk., 2003), yang tetap relevan dan banyak digunakan pada konteks pendidikan tinggi kontemporer (Marikyan & Papagiannidis, 2023; Xue dkk., 2024), mencakup empat dimensi: *performance expectancy* (persepsi manfaat AI terhadap efektivitas belajar), *effort expectancy* (persepsi kemudahan penggunaan AI), *social influence* (dorongan dosen dan teman sebaya), dan *facilitating conditions* (ketersediaan perangkat, akses internet, dan dukungan fasilitas kampus). Keempat dimensi ini mencerminkan penerimaan dan penggunaan teknologi AI dalam konteks pembelajaran akuntansi (Sebastián dkk., 2022; Sianturi dkk., 2025).

Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), persepsi kemudahan dan dukungan lingkungan (*social influence, facilitating conditions*) diasumsikan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar mahasiswa berupa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, yang pada gilirannya berkaitan dengan motivasi belajar—diukur melalui tiga dimensi motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan demotivasi (Király dkk., 2021; Ryan & Deci, 2020). Pemahaman konsep akuntansi diposisikan sebagai konstruk kognitif yang diukur melalui tiga jenjang Taksonomi Bloom revisi berupa *translation, interpretation, dan extrapolation* (Trisnawati dkk., 2022). Sementara hasil belajar diukur melalui tiga ranah pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Andryannisa dkk., 2023). Motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar diposisikan sebagai tiga konstruk endogen yang diuji secara paralel terhadap penggunaan media AI, bukan sebagai rangkaian sebab-akibat berurutan; hubungan antar ketiga konstruk endogen tersebut berada di luar cakupan model struktural penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka konseptual penelitian

2.5 Teknik Analisis dan Pengujian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS, yang sesuai untuk model penelitian dengan konstruk laten reflektif dan ukuran sampel relatif kecil. Analisis dilakukan melalui dua tahap: evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan evaluasi model struktural (*inner model*).

Evaluasi outer model mencakup uji validitas konvergen (nilai outer loading $\geq 0,70$ dan Average Variance Extracted/AVE $\geq 0,50$), uji validitas diskriminan (melalui nilai cross-loading), serta uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (ambang batas $\geq 0,70$) (Hair dkk., 2022). Evaluasi inner model dilakukan melalui nilai *R-Square* untuk mengukur besaran variasi konstruk endogen yang dijelaskan oleh konstruk eksogen, serta pengujian hipotesis melalui koefisien jalur (path coefficient) dengan prosedur bootstrapping (5.000 subsampel) untuk memperoleh nilai t-statistics dan p-value. Hubungan antar variabel dinyatakan signifikan apabila nilai t-statistics $> 1,96$ dan p-value $< 0,05$ pada taraf signifikansi 5%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengujian

Tabel 3. Rekapitulasi Jawaban Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI

Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	N	S	SS	
	1	2	3	4	5	
Saya merasa penggunaan media pembelajaran berbasis AI membantu saya memahami materi akuntansi lebih baik.	1	4	5	23	32	65
	1.54%	6.15%	7.69%	35.38%	49.23%	100%
Saya percaya AI dapat meningkatkan efisiensi waktu belajar saya dalam memahami akuntansi.	1	3	6	24	31	65
	1.54%	4.62%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Media pembelajaran berbasis AI membuat saya lebih siap menghadapi ujian atau tugas kuliah.	1	3	6	24	31	65
	1.54%	4.62%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Belajar menggunakan AI terasa lebih bermanfaat dibandingkan dengan metode konvensional.	3	3	5	26	28	65
	4.62%	4.62%	7.69%	40.00%	43.08%	100%
Saya merasa mudah mempelajari cara menggunakan media pembelajaran berbasis AI.	2	2	7	22	32	65
	3.08%	3.08%	10.77%	33.85%	49.23%	100%
Antarmuka (tampilan) media pembelajaran AI mudah untuk dipahami dan digunakan.	2	2	6	23	32	65
	3.08%	3.08%	9.23%	35.38%	49.23%	100%
Saya tidak memerlukan banyak bantuan untuk menggunakan media pembelajaran AI.	1	3	6	23	32	65
	1.54%	4.62%	9.23%	35.38%	49.23%	100%
Fitur-fitur dalam media AI mudah digunakan dalam konteks pembelajaran akuntansi.	1	4	6	23	31	65
	1.54%	3.08%	9.23%	38.46%	47.69%	100%
Dosen saya mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis AI.	2	3	5	24	31	65
	3.08%	3.08%	7.69%	38.46%	47.69%	100%
Teman-teman saya juga menggunakan media pembelajaran berbasis AI.	1	3	6	24	31	65
	1.54%	4.62%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Saya menggunakan media pembelajaran AI karena banyak orang di sekitar saya merekomendasikannya.	2	3	6	19	35	65
	3.08%	6.15%	9.23%	33.85%	47.69%	100%
Lingkungan belajar saya mendukung penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran.	2	3	5	24	31	65
	3.08%	4.62%	7.69%	35.38%	49.23%	100%
Saya memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses media pembelajaran berbasis AI.	1	3	7	22	32	65
	1.54%	4.62%	9.23%	33.85%	50.77%	100%
Saya memiliki akses internet yang stabil untuk menggunakan media pembelajaran AI.	1	3	7	23	31	65
	1.54%	3.08%	10.77%	35.38%	49.23%	100%
Saya tahu ke mana harus mencari bantuan jika mengalami kesulitan menggunakan media pembelajaran AI.	1	3	7	24	30	65
	1.54%	4.62%	10.77%	36.92%	46.15%	100%
Fasilitas kampus atau sistem pembelajaran mendukung penggunaan media berbasis AI.	1	4	5	24	31	65
	1.54%	6.15%	7.69%	36.92%	47.69%	100%
Total	23	49	95	372	501	1,040
Total (%)	2.2	4.7	9.1	35.8	48.2	100%

Berdasarkan Tabel 3 Rekapitulasi Jawaban Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam konteks pembelajaran akuntansi. Hal ini terlihat dari dominasi skor pada kategori Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) di hampir semua pernyataan, dengan total 372 (35.8%) responden menjawab *Setuju* dan 501 (48.2%) menjawab *Sangat Setuju*, dari total 1.040 jawaban. Misalnya, pada pernyataan “Saya percaya AI dapat meningkatkan efisiensi waktu belajar saya dalam memahami akuntansi”, sebanyak 31 responden (47.69%) menjawab *SS* dan 24 responden (36.92%) menjawab *S*. Demikian pula, pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan fitur AI, dukungan dosen dan teman, serta akses perangkat dan internet juga menunjukkan kecenderungan responden merasa terbantu dan mendukung integrasi teknologi AI dalam pembelajaran.

Di sisi lain, jumlah jawaban pada kategori Sangat Tidak Setuju (STS) dan *Tidak Setuju* (TS) sangat kecil, masing-masing hanya 2.2% dan 4.7%. Hal ini menunjukkan bahwa penolakan atau resistensi terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran tergolong sangat rendah. Beberapa aspek yang dinilai sangat mendukung adalah kemudahan fitur, antarmuka yang *user-friendly*, serta adanya dorongan dari lingkungan belajar, baik dari dosen maupun teman. Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI tidak hanya diterima dengan baik oleh mahasiswa, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam peningkatan pemahaman dan efisiensi belajar mereka.

Temuan ini dapat menjadi landasan bagi institusi pendidikan untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi AI dalam sistem pembelajaran secara lebih luas dan strategis.

Tabel 4. Rekapitulasi Jawaban Motivasi Belajar

Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	N	S	SS	
	1	2	3	4	5	
Saya merasa senang saat mempelajari akuntansi menggunakan media berbasis AI.	1	3	7	24	30	65
	1.54%	4.62%	10.77%	36.92%	46.15%	100%
Saya mempelajari akuntansi dengan AI karena memang tertarik dengan topiknya.	1	3	7	22	32	65
	1.54%	4.62%	10.77%	33.85%	49.23%	100%
Saya menggunakan media AI dalam belajar akuntansi agar memperoleh nilai tinggi.	2	2	7	20	34	65
	3.08%	3.08%	10.77%	30.77%	52.31%	100%
Saya termotivasi mempelajari akuntansi berbasis AI karena dorongan dari dosen atau teman.	2	3	5	24	31	65
	3.08%	4.62%	7.69%	36.92%	47.69%	100%
Saya tidak tahu alasan saya harus belajar akuntansi dengan media AI.	1	2	9	22	31	65
	1.54%	3.08%	13.85%	33.85%	47.69%	100%
Saya merasa tidak ada gunanya menggunakan AI dalam belajar akuntansi.	1	4	5	24	31	65
	1.54%	6.15%	7.69%	36.92%	47.69%	100%
Total	8	17	40	136	189	390
Total (%)	2.05	4.36	10.26	34.87	48.46	100%

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel rekapitulasi jawaban responden terkait motivasi belajar akuntansi menggunakan media berbasis AI, terlihat bahwa mayoritas responden memberikan skor tinggi pada pernyataan positif. Misalnya, untuk pernyataan "Saya merasa senang saat mempelajari akuntansi menggunakan media berbasis AI", sebanyak 46,15% responden menjawab *Sangat Setuju* dan 36,92% menjawab *Setuju*, menunjukkan bahwa lebih dari 83% responden memiliki sikap positif terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan tren serupa pada pernyataan seperti "Saya menggunakan media AI agar memperoleh nilai tinggi" dan "Saya mempelajari akuntansi karena memang tertarik dengan topiknya", di mana mayoritas responden juga memberikan skor pada kategori *Setuju* dan *Sangat Setuju*. Temuan ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya diterima tetapi juga memberikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik bagi mahasiswa dalam belajar akuntansi.

Sebaliknya, dua pernyataan yang bersifat negatif digunakan untuk menguji validitas motivasi internal, yaitu "Saya tidak tahu alasan saya harus belajar akuntansi dengan media AI" dan "Saya merasa tidak ada gunanya menggunakan AI dalam belajar akuntansi". Dalam proses analisis, kedua pernyataan ini diperlakukan dengan *reverse scoring*, artinya semakin tinggi respon *Setuju* atau *Sangat Setuju*, maka menunjukkan motivasi yang lebih rendah, sedangkan semakin tinggi respon *Tidak Setuju* atau *Sangat Tidak Setuju* menunjukkan motivasi yang lebih tinggi. Hasilnya, kedua pernyataan tersebut memperoleh persentase yang relatif rendah pada kategori *Setuju* dan *Sangat Setuju*, serta lebih dari 84% responden justru memilih *Tidak Setuju* atau *Sangat Tidak Setuju*. Dengan demikian, setelah proses pembalikan skor, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi yang jelas dan positif tentang manfaat penggunaan AI dalam pembelajaran akuntansi. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa penggunaan media AI berperan sebagai instrumen yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun tujuan akademik.

Tabel 5. Rekapitulasi Jawaban Pemahaman Akuntansi

Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	N	S	SS	
	1	2	3	4	5	
Saya mampu menjelaskan kembali materi akuntansi yang saya pelajari melalui media AI dengan bahasa saya sendiri.	1	2	7	24	31	65
	1.54%	3.08%	6.15%	41.54%	47.69%	100%
Saya dapat mengubah penjelasan verbal dari dosen atau AI menjadi bentuk tabel atau angka yang lebih mudah saya pahami.	1	3	6	23	32	65
	1.54%	4.62%	9.23%	35.38%	49.23%	100%
Saya memahami maksud dari laporan keuangan yang dijelaskan melalui media pembelajaran berbasis AI.	2	2	6	24	31	65
	3.08%	3.08%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
	1	4	6	23	31	65

Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	N	S	SS	
	1	2	3	4	5	
Saya dapat mengidentifikasi tujuan dari konsep akuntansi tertentu yang dipelajari melalui platform AI.	1.54%	6.15%	9.23%	35.38%	47.69%	100%
Saya dapat memperkirakan dampak transaksi tertentu terhadap laporan keuangan setelah mempelajari kasus melalui media AI.	1	4	6	23	31	65
	1.54%	6.15%	9.23%	35.38%	47.69%	100%
Saya mampu menarik kesimpulan dari data keuangan yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis AI.	1	3	6	24	31	65
	1.54%	4.62%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Total	7	18	37	141	187	390
Total (%)	1.79%	4.62%	9.49%	36.15%	47.95%	100%

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa mayoritas responden memberikan skor tinggi (kategori Setuju dan Sangat Setuju) terhadap pernyataan-pernyataan yang mengukur pemahaman akuntansi melalui media pembelajaran berbasis AI. Persentase tertinggi terdapat pada kategori Sangat Setuju sebesar 47,95%, diikuti oleh Setuju sebesar 36,15%, sehingga total sebanyak 84,10% responden menunjukkan respons positif terhadap penggunaan AI dalam meningkatkan pemahaman akuntansi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI dinilai mampu membantu mahasiswa dalam menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, memahami konsep dari penjelasan dosen, serta menarik kesimpulan dari data keuangan yang disajikan secara digital dan interaktif. Kehadiran visualisasi digital, simulasi transaksi, serta fitur interaktif yang ditawarkan AI secara nyata memperkuat keterlibatan kognitif mahasiswa dalam memahami akuntansi secara lebih aplikatif.

Lebih lanjut, respons dengan kategori Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju memiliki persentase yang jauh lebih kecil, yaitu masing-masing sebesar 9,49%, 4,62%, dan 1,79%. Jumlah ini menandakan bahwa hanya sebagian kecil responden yang merasa belum optimal dalam memahami akuntansi melalui media AI, yang kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan literasi digital, kebiasaan belajar konvensional, atau faktor teknis seperti akses perangkat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi yang didukung oleh teknologi AI telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa, baik dari sisi pemaknaan laporan keuangan, identifikasi tujuan konsep akuntansi, hingga kemampuan menganalisis dampak transaksi keuangan. Temuan ini memberikan landasan kuat bagi lembaga pendidikan tinggi untuk terus mengintegrasikan teknologi AI sebagai media pembelajaran strategis dalam mata kuliah akuntansi, guna membentuk pemahaman yang lebih holistik dan relevan dengan kebutuhan industri digital.

Tabel 6. Rekapitulasi Jawaban Hasil Belajar

Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	N	S	SS	
	1	2	3	4	5	
Saya dapat menerapkan konsep akuntansi yang dipelajari melalui media AI dalam menyelesaikan soal-soal.	1	3	6	24	31	65
	1.54%	4.62%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Saya mampu menganalisis laporan keuangan setelah mengikuti pembelajaran berbasis AI.	1	3	7	23	31	65
	1.54%	4.62%	10.77%	35.38%	47.69%	100%
Saya merasa lebih tertarik belajar akuntansi dengan bantuan teknologi AI.	1	4	6	20	34	65
	1.54%	6.15%	9.23%	30.77%	52.31%	100%
Saya menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media AI.	1	3	7	23	31	65
	1.54%	4.62%	10.77%	35.38%	47.69%	100%
Saya dapat menggunakan fitur-fitur dalam platform AI untuk membantu menyusun laporan keuangan.	1	4	5	24	31	65
	1.54%	6.15%	7.69%	36.92%	47.69%	100%
Saya terbiasa menyelesaikan latihan akuntansi menggunakan perangkat berbasis AI.	2	2	6	24	31	65
	3.08%	3.08%	9.23%	36.92%	47.69%	100%
Total	7	19	37	138	189	390
Total (%)	1.79%	4.87%	9.49%	35.38%	48.46%	100%

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respons positif terhadap pernyataan-pernyataan yang mengukur hasil belajar setelah menggunakan media berbasis AI dalam pembelajaran akuntansi. Misalnya, pada item "Saya dapat menerapkan konsep akuntansi yang dipelajari melalui media AI dalam menyelesaikan soal-soal", sebanyak 84,61% responden menjawab "Setuju" (36,92%) dan "Sangat Setuju" (47,69%). Hal serupa juga terlihat pada item lain seperti kemampuan menganalisis laporan keuangan, ketertarikan terhadap pembelajaran akuntansi, hingga kebiasaan menyelesaikan latihan akuntansi. Konsistensi skor tinggi ini menandakan bahwa media AI berkontribusi

signifikan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis mahasiswa, terutama dalam hal penerapan materi dan penyelesaian soal.

Pada penelitian ini, evaluasi model pengukuran (*outer model*) dilakukan untuk menguji sejauh mana indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini mampu merepresentasikan konstruk laten secara valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu validitas konvergen, Average Variance Extracted (AVE), dan validitas diskriminan. Validitas konvergen diukur dengan melihat nilai *outer loading* masing-masing indikator terhadap konstruknya, yang idealnya berada di atas 0,70. Selanjutnya, AVE digunakan untuk menilai seberapa besar variabel laten mampu menjelaskan varians indikator-indikatornya, dengan batas minimal sebesar 0,50. Selain itu, validitas diskriminan juga diuji untuk memastikan bahwa konstruk-konstruk yang berbeda benar-benar terpisah dan tidak memiliki tumpang tindih makna konseptual, yang dianalisis menggunakan nilai *cross-loading*. Evaluasi ini penting dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen pengukuran dalam model penelitian memiliki akurasi dan ketepatan dalam mengukur konsep yang dimaksud.

Tabel 7. Convergent Validity (Outer Loading)

	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	Motivasi Belajar (Y1)	Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	Hasil Belajar (Y3)
X1	0.749			
X2	0.774			
X3	0.808			
X4	0.794			
X5	0.804			
X6	0.845			
X7	0.790			
X8	0.833			
X9	0.757			
X10	0.844			
X11	0.788			
X12	0.837			
X13	0.829			
X14	0.863			
X15	0.782			
X16	0.811			
Y1.1		0.840		
Y1.2		0.751		
Y1.3		0.817		
Y1.4		0.743		
Y1.5		0.831		
Y1.6		0.872		
Y2.1				0.818
Y2.2				0.824
Y2.3				0.905
Y2.4				0.847
Y2.5				0.795
Y2.6				0.819
Y3.1			0.842	
Y3.2			0.840	
Y3.3			0.852	
Y3.4			0.883	
Y3.5			0.861	
Y3.6			0.842	

Hasil uji validitas konvergen dalam Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh indikator dari keempat konstruk memiliki nilai loading di atas 0,70. Sebagai contoh, indikator Y3.4 yang merupakan bagian dari konstruk *Hasil Belajar* (Y3) memiliki nilai loading sebesar 0.883, nilai tertinggi di antara seluruh indikator konstruk Y3, yang menandakan bahwa indikator tersebut memiliki kekuatan kontribusi yang sangat tinggi dalam merepresentasikan variabel *hasil belajar*. Seluruh indikator pada konstruk Y3 (Y3.1 hingga Y3.6) berada dalam kisaran loading 0.840 hingga 0.883, memperkuat bukti validitas konvergen konstruk tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konstruk *Hasil Belajar* dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas konvergen dan setiap indikatornya memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk variabel laten yang diukur.

Tabel 8. Convergent Validity (AVE)

	Average variance extracted (AVE)
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	0.652
Motivasi Belajar (Y1)	0.657
Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	0.729
Hasil Belajar (Y3)	0.698

Tabel 8 menunjukkan bahwa semua konstruk penelitian telah memenuhi kriteria validitas konvergen, dengan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) lebih besar dari 0,50. Secara rinci, konstruk Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI memiliki AVE sebesar 0,652, Motivasi Belajar sebesar 0,657, Pemahaman Konsep Akuntansi sebesar 0,729, dan Hasil Belajar sebesar 0,698. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 65% varians indikator dapat dijelaskan oleh konstruknya masing-masing. Dengan demikian, setiap konstruk dalam penelitian ini terbukti memiliki validitas konvergen yang baik, yang berarti bahwa indikator-indikator tersebut mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara konsisten.

Tabel 9. Discriminant Validity (Cross Loading)

	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	Motivasi Belajar (Y1)	Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	Hasil Belajar (Y3)
X1	0.749	0.305	0.546	0.466
X2	0.774	0.479	0.477	0.351
X3	0.808	0.388	0.653	0.309
X4	0.794	0.329	0.490	0.451
X5	0.804	0.342	0.569	0.461
X6	0.845	0.475	0.587	0.441
X7	0.790	0.314	0.608	0.311
X8	0.833	0.446	0.586	0.486
X9	0.757	0.265	0.574	0.277
X10	0.844	0.386	0.579	0.452
X11	0.788	0.312	0.543	0.315
X12	0.837	0.375	0.617	0.347
X13	0.829	0.397	0.624	0.422
X14	0.863	0.355	0.572	0.430
X15	0.782	0.442	0.617	0.371
X16	0.811	0.464	0.657	0.490
Y1.1	0.757	0.840	0.176	0.214
Y1.2	0.367	0.751	0.300	0.212
Y1.3	0.359	0.817	0.141	0.144
Y1.4	0.304	0.743	0.193	0.219
Y1.5	0.386	0.831	0.195	0.197
Y1.6	0.437	0.872	0.160	0.291
Y2.1	0.426	0.168	0.818	0.280
Y2.2	0.343	0.153	0.824	0.279

	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	Motivasi Belajar (Y1)	Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	Hasil Belajar (Y3)
Y2.3	0.455	0.257	0.905	0.113
Y2.4	0.329	0.161	0.847	0.154
Y2.5	0.361	0.231	0.795	0.398
Y2.6	0.547	0.225	0.819	0.124
Y3.1	0.352	0.079	0.260	0.842
Y3.2	0.533	0.262	0.103	0.840
Y3.3	0.549	0.167	0.314	0.852
Y3.4	0.617	0.256	0.323	0.883
Y3.5	0.661	0.337	0.179	0.861
Y3.6	0.608	0.246	0.287	0.842

Tabel 9 menunjukkan hasil pengujian validitas diskriminan melalui metode *cross loading*. Validitas diskriminan dikatakan terpenuhi jika nilai loading indikator terhadap konstruk asalnya lebih tinggi dibandingkan loading-nya terhadap konstruk lain. Hasil dalam tabel menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki loading tertinggi pada konstruk asalnya. Contohnya, indikator X1 memiliki loading tertinggi (0.749) pada konstruk Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI dibandingkan dengan konstruk lainnya. Hal serupa terlihat pada indikator Y1.2 (0.751) yang lebih tinggi pada Motivasi Belajar, Y2.2 (0.824) pada Pemahaman Konsep Akuntansi, dan Y3.4 (0.883) pada Hasil Belajar. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing indikator secara konsisten mampu membedakan konstruk yang diukur dari konstruk lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan dalam model ini telah terpenuhi dengan baik.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal dari indikator-indikator dalam mengukur konstruk laten pada masing-masing variabel. Dua teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability (CR)* yang terdiri dari dua ukuran, yaitu ρ_A dan ρ_C . *Cronbach's Alpha* menilai reliabilitas berdasarkan korelasi antar item, sedangkan *Composite Reliability* memberikan estimasi yang lebih akurat karena mempertimbangkan bobot indikator dalam model. Nilai yang digunakan sebagai batas minimum untuk menunjukkan reliabilitas yang baik adalah $\geq 0,70$ (Hair et al., 2021). Semakin tinggi nilai kedua pengukuran tersebut, semakin tinggi konsistensi internal antar indikator dalam suatu konstruk.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

	Cronbach's alpha	Composite reliability (ρ_A)	Composite reliability (ρ_C)
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X)	0.964	0.966	0.968
Motivasi Belajar (Y1)	0.895	0.901	0.920
Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	0.926	0.930	0.942
Hasil Belajar (Y3)	0.914	0.931	0.933

Berdasarkan Tabel 10., seluruh konstruk dalam penelitian ini memenuhi kriteria reliabilitas. Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.964 dan nilai CR sebesar 0.966 (ρ_A) dan 0.968 (ρ_C), yang menunjukkan konsistensi internal yang sangat tinggi. Variabel Motivasi Belajar juga menunjukkan reliabilitas yang baik dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0.895 dan nilai CR 0.901 (ρ_A) dan 0.920 (ρ_C). Begitu pula dengan variabel Pemahaman Konsep Akuntansi dan Hasil Belajar yang memiliki nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing 0.926 dan 0.914, serta nilai CR di atas 0.90. Dengan demikian, seluruh konstruk dapat dikatakan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk analisis selanjutnya tanpa perlu dilakukan penghapusan indikator.

Lebih lanjut, koefisien determinasi (*R-Square*) merupakan indikator penting dalam evaluasi model struktural (inner model) untuk menilai seberapa besar variasi dari konstruk endogen dapat dijelaskan oleh konstruk eksogen dalam model penelitian. Nilai *R-Square* berkisar antara 0 hingga 1, dengan nilai yang semakin mendekati 1 menunjukkan kemampuan prediktif model yang semakin baik. Secara umum, nilai *R-Square* sebesar 0.75 dikategorikan sebagai kuat, 0.50 sebagai sedang, dan 0.25 sebagai lemah (Hair et al., 2021). Dalam konteks penelitian ini, nilai *R-Square* dianalisis untuk tiga konstruk endogen, yaitu *Motivasi Belajar (Y1)*, *Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)*, dan *Hasil Belajar (Y3)*.

Tabel 11. R-Square

	<i>R-Square</i>
Motivasi Belajar (Y1)	0.225
Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	0.521
Hasil Belajar (Y3)	0.248

Berdasarkan Tabel 11, diketahui bahwa konstruk Motivasi Belajar (Y1) memiliki nilai *R-Square* sebesar 0.225, yang berarti sekitar 22,5% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis AI.

Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh media berbasis AI terhadap motivasi belajar tergolong lemah. Sementara itu, konstruk Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2) menunjukkan nilai *R-Square* sebesar 0.521, yang mengindikasikan bahwa 52,1% variasi pemahaman konsep dapat dijelaskan oleh penggunaan media berbasis AI dan motivasi belajar. Nilai ini tergolong sedang dan menunjukkan pengaruh yang cukup baik. Adapun Hasil Belajar (Y3) memiliki nilai *R-Square* sebesar 0.248, artinya sekitar 24,8% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh konstruk sebelumnya. Dengan demikian, meskipun sebagian besar nilai *R-Square* dalam model ini termasuk kategori rendah hingga sedang, model tetap memberikan gambaran bahwa konstruk eksogen memiliki kontribusi yang berarti terhadap variabel endogen yang diteliti.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis jalur (*path coefficient*) pada model struktural dengan pendekatan *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Hasil uji hipotesis diperoleh melalui nilai *original sample* (O), *t-statistics*, dan *p-values* untuk setiap hubungan antar variabel. Nilai *t-statistics* dibandingkan dengan nilai kritis (t-table) pada taraf signifikansi 5% (1,96) dan *p-value* < 0,05 sebagai kriteria signifikan. Semakin tinggi nilai koefisien jalur (*original sample*) menunjukkan kekuatan hubungan antar variabel laten, sementara nilai *p-value* menentukan signifikansi statistik dari pengaruh tersebut.

Tabel 12. Path Coefficient

	Original sample (O)	T statistics (O/STDEV)	P values
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X) -> Motivasi Belajar (Y1)	0.475	4.336	0.000
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X) -> Pemahaman Konsep Akuntansi (Y2)	0.722	8.684	0.000
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI (X) -> Hasil Belajar (Y3)	0.498	5.603	0.000

Hasil uji terhadap hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis AI (X) dan motivasi belajar (Y1) menunjukkan koefisien sebesar 0.475, nilai *t-statistics* sebesar 4.336, serta *p-value* sebesar 0.000. Ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan media pembelajaran berbasis AI, maka semakin besar pula dorongan intrinsik mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar. Visualisasi interaktif, umpan balik instan, serta fitur personalisasi yang ditawarkan oleh media berbasis AI memungkinkan mahasiswa merasa lebih tertarik, bersemangat, dan terdorong secara psikologis untuk memahami materi perkuliahan.

Selanjutnya, hubungan antara variabel X dan pemahaman konsep akuntansi (Y2) menunjukkan koefisien jalur sebesar 0.722, dengan *t-statistics* sebesar 8.684 dan *p-value* 0.000. Ini merupakan pengaruh paling kuat di antara ketiga jalur yang diuji, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media AI sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep akuntansi yang bersifat kompleks dan abstrak. Melalui visualisasi data, simulasi interaktif, dan pembelajaran berbasis kasus dengan bantuan teknologi AI, mahasiswa tidak hanya mampu menghafal tetapi juga memahami secara mendalam struktur logika dan prosedur akuntansi. Pengaruh ini sangat penting dalam konteks pendidikan tinggi, di mana pemahaman konseptual menjadi dasar dalam membentuk kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Selanjutnya, uji terhadap pengaruh variabel X terhadap hasil belajar (Y3) menghasilkan nilai koefisien 0.498, dengan *t-statistics* sebesar 5.603 dan *p-value* 0.000, yang berarti hubungan ini juga signifikan secara statistik. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis AI turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan capaian akademik mahasiswa secara langsung. Hal ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa kombinasi dari meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman konsep secara simultan akan mendorong performa mahasiswa dalam tugas, kuis, dan ujian. Dengan demikian, temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi AI dalam proses belajar-mengajar mampu menghasilkan output pembelajaran yang lebih optimal baik secara afektif, kognitif, maupun hasil evaluatif.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini mengukur persepsi mahasiswa terhadap “media pembelajaran berbasis AI” sebagai konstruk umum, tanpa merujuk pada satu *platform* atau aplikasi AI tertentu. Pendekatan ini memungkinkan penangkapan persepsi gabungan mahasiswa terhadap teknologi AI dalam pembelajaran akuntansi secara luas, namun juga membatasi generalisasi temuan pada bentuk implementasi AI yang spesifik (misalnya chatbot generatif dibandingkan *platform* tutor adaptif), yang perlu menjadi pertimbangan dalam interpretasi hasil berikut.

Hasil analisis jalur menunjukkan hubungan positif dan signifikan secara statistik antara penggunaan media pembelajaran berbasis AI dan ketiga variabel endogen: motivasi belajar (O=0,475), pemahaman konsep akuntansi (O=0,722), dan hasil belajar (O=0,498). Namun, kekuatan hubungan ini perlu diinterpretasikan secara proporsional dengan mempertimbangkan nilai *R-Square* masing-masing konstruk. Pemahaman Konsep Akuntansi ($R^2=0,521$) menunjukkan kontribusi media AI pada tingkat sedang, sedangkan Motivasi Belajar ($R^2=0,225$) dan Hasil Belajar ($R^2=0,248$) tergolong lemah, mengindikasikan bahwa lebih dari 75% variasi pada kedua konstruk tersebut dijelaskan oleh faktor lain di luar model ini. Pola ini menunjukkan bahwa peran media AI lebih menonjol dalam membantu pemahaman konseptual dibandingkan dalam mendorong motivasi atau capaian hasil belajar secara langsung, dan tidak dapat diklaim sebagai faktor dominan pada aspek-aspek tersebut.

Secara teoritis, kecenderungan hubungan positif antara persepsi kemudahan/kemanfaatan AI dan sikap positif mahasiswa selaras dengan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Namun, karena media AI dalam penelitian ini tidak dioperasionalkan pada bentuk atau fitur teknis tertentu, kaitan dengan TAM bersifat indikatif dan perlu diuji lebih lanjut dengan operasionalisasi *platform* yang lebih spesifik pada penelitian mendatang.

Terkait pemahaman konsep akuntansi, nilai R^2 sedang (0,521) sejalan dengan gambaran deskriptif bahwa mahasiswa mempersepsikan media AI membantu proses penjelasan ulang materi dan interpretasi laporan keuangan (Tabel 3.1.3). Kecenderungan ini konsisten dengan temuan Han dkk. (2025) dan Vieriu & Petrea (2025) mengenai peran AI pada pembelajaran yang membutuhkan pemahaman berjenjang. Meski demikian, karena desain penelitian ini bersifat survei *cross-sectional* dan korelasional, hubungan antar-konstruk (mis. antara motivasi belajar dan pemahaman konsep) tidak dapat ditafsirkan sebagai hubungan sebab-akibat berurutan; keduanya diukur pada satu titik waktu yang sama sebagai variabel endogen paralel terhadap penggunaan media AI, bukan sebagai rangkaian kausal.

Demikian pula, hubungan antara penggunaan media AI dan hasil belajar ($R^2=0,248$) menunjukkan signifikansi statistik namun kekuatan penjelas yang terbatas. Temuan ini sejalan dengan Ramadhani, Caska, dan Indrawati (2025) dalam hal arah hubungan, tetapi perlu dicatat bahwa hasil belajar mahasiswa kemungkinan besar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti kualitas pengajaran dosen, kebiasaan belajar, atau tingkat kesulitan mata kuliah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan mendasar yang perlu diakui. Pertama, desain survei *cross-sectional* dengan analisis PLS-SEM bersifat korelasional, sehingga tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan kausal antar variabel. Kedua, “media pembelajaran berbasis AI” diukur sebagai persepsi umum tanpa merujuk pada *platform* spesifik, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan pada bentuk implementasi AI tertentu. Ketiga, data dikumpulkan melalui *self-report* yang berpotensi mengandung bias persepsi. Nilai *R-Square* yang tergolong lemah hingga sedang pada ketiga konstruk endogen turut menunjukkan bahwa model ini menjelaskan sebagian, bukan keseluruhan, variasi motivasi, pemahaman, dan hasil belajar mahasiswa, sehingga interpretasi kontribusi AI dalam pembelajaran akuntansi perlu dilakukan secara proporsional dan tidak berlebihan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan hubungan positif dan signifikan secara statistik antara persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (dioperasionalkan melalui kerangka UTAUT) dengan motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, dan hasil belajar mahasiswa. Namun, kekuatan hubungan ini perlu dimaknai secara proporsional: nilai *R-Square* tergolong lemah pada Motivasi Belajar (22,5%) dan Hasil Belajar (24,8%), serta sedang pada Pemahaman Konsep Akuntansi (52,1%), mengindikasikan media AI berperan sebagai salah satu faktor pendukung, bukan faktor dominan, dengan kontribusi paling menonjol pada pemahaman konseptual. Mengingat desain penelitian ini bersifat survei *cross-sectional* dengan analisis korelasional (PLS-SEM), serta purposive sampling pada mahasiswa yang telah terpapar AI (berpotensi bias seleksi), temuan ini tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti kausal dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Institusi pendidikan tinggi karenanya disarankan untuk melakukan eksplorasi bertahap terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran akuntansi, daripada investasi besar pada sistem tertentu yang belum didukung langsung oleh temuan spesifik studi ini, sementara penelitian selanjutnya perlu mengoperasionalkan *platform* AI secara spesifik, memperluas populasi dan sampel, serta mempertimbangkan desain eksperimental atau longitudinal untuk menguji hubungan kausal secara lebih ketat. Keterbatasan paling mendasar dari penelitian ini adalah desain survei *cross-sectional* dan analisis PLS-SEM yang bersifat korelasional, sehingga hasil tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat. Selain itu, “media pembelajaran berbasis AI” diukur sebagai persepsi umum tanpa merujuk *platform* spesifik, teknik purposive sampling berpotensi menimbulkan bias seleksi, ukuran sampel (65 dari 351 mahasiswa) terbatas pada satu program studi dan angkatan, instrumen bersifat *self-report* yang rentan bias persepsi, dan tidak tersedia pengujian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang. Dengan keterbatasan tersebut, temuan penelitian ini perlu dipahami sebagai gambaran indikatif awal, bukan kesimpulan definitif.

REFERENCES

- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Cengage. (2024). *2024 in Review: AI & Education*. <https://www.cengagegroup.com/news/perspectives/2024/2024-in-review-ai--education>
- Hair, J. F., Jr., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2022). Partial least squares structural equation modeling: An application to women entrepreneurship research. Dalam *Women Entrepreneurs: Building Sustainable Business Models in Digital Spaces, Case Studies, and Experiences*. <https://doi.org/10.1201/9781032725581-7>
- Han, M., Mustafa, H., & Kharuddin, S. (2025). AI adoption in accounting education: A UTAUT-based analysis of mediating and moderating mechanisms. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/JPR.202532831>
- Higher Education Policy Institute (HEPI). (2024). *New HEPI Policy Note finds more than half of students have used generative AI for help on assessments, but only 5% likely to be using AI to cheat*. <https://www.hepi.ac.uk/2024/02/01/new-hepi-policy-note-finds-more-than-half-of-students-have-used-generative-ai-for-help-on-assessments-but-only-5-likely-to-be-using-ai-to-cheat/>

- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Juningsih, E. H. (2020). Penggunaan model UTAUT2 untuk memahami persepsi pengguna aplikasi G-Meet. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 289–295. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i2.10075>
- Király, I. T., Morin, A. J. S., Litalien, D., Valuch, M., Bőthe, B., Orosz, G., & Rigó, A. (2021). Self-determined profiles of academic motivation. *Motivation and Emotion*, 46(2). <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09918-x>
- Lukman, H., Lie, M., & Eugenia, A. (2023). Pemahaman konsep akuntansi bagi siswa SMA Tarsisius 1 Jakarta. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(1), 166–172. <https://doi.org/10.24912/jsa.v1i1.23846>
- Marikyan, D., & Papagiannidis, S. (2023). The unified theory of acceptance and use of technology. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development*, 12(3), 79–98. <https://doi.org/10.4018/ijskd.2020070105>
- Ramadhani, D., Caska, C., & Indrawati, H. (2025). Dampak artificial intelligence terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. 4(1), 814–822.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sarafina, M., & Fiddin, F. (2022). Analisis tingkat pemahaman mahasiswa akuntansi terhadap konsep dasar akuntansi (studi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Keuangan Publik Politeknik Negeri Bengkalis). *Jurnal LAKP: Jurnal Inovasi Akuntansi Keuangan & Perpajakan*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.35314/iakp.v3i2.2664>
- Sebastián, M. G. de B., Sarmiento, G. R., & Antonovica, A. (2022). Application and extension of the UTAUT2 model for determining behavioral intention factors in use of the artificial intelligence virtual assistants.
- Selasih, D. & Suranto. (2024). Understanding student perceptions of artificial intelligence technology: Case study of accounting education student, Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 375–388. <https://doi.org/10.58230/27454312.1367>
- Sianturi, L., Sagala, K. I., & Sipayung, G. (2025). Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) dan jaringan internet kampus terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, 6(2), 1395–1400. <https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5586>
- Trisnawati, N. F., Fathurrahman, M., & Basna, D. M. (2022). Analisis kemampuan pemahaman matematika siswa SMP menggunakan pembelajaran daring berbasis Google Meet. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 250–260. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i2.1773>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
- Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The impact of artificial intelligence (AI) on students' academic development. *Education Sciences*, 15(3), 1–12. <https://doi.org/10.3390/educsci15030343>
- Xue, L., Rashid, A. M., & Ouyang, S. (2024). The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) in higher education: A systematic review. 1–22. <https://doi.org/10.1177/21582440241229570>
- Yahya, S. N., Aurelia, A., Rahmatillah, F., Waruwu, S. Y., & Amelia, N. (2024). Pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran dalam pendidikan ekonomi. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 7(6), 823–830. <https://doi.org/10.32493/drj.v7i6.46279>
- Yonatan, A. Z. (2025, Oktober 6). *Sebanyak 95% Responden Mahasiswa RI Manfaatkan GenAI dalam Proses Pembelajaran, Jadi yang Tertinggi dari 15 Negara dalam Survei*. GoodStats. <https://data.goodstats.id/statistic/95-mahasiswa-ri-gunakan-ai-dalam-proses-pembelajaran-FIm7A>