

Pengaruh Persepsi Dukungan Guru dan Penggunaan AI terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 2 Situbondo

Dina Komariya^{1*}, Nur Azizah², Dyan Yuliana³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*nazizah0606@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of perceived teacher support and Artificial Intelligence (AI) use anxiety on the learning motivation of Grade XI students at MAN 2 Situbondo. A correlational quantitative approach was employed, involving 35 students as respondents selected using total sampling. Data were collected through Likert-scale questionnaires and analyzed using multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination with SPSS version 20. Results indicate that perceived teacher support did not significantly affect learning motivation partially ($t=1.288$; $\text{sig.}=0.207>0.05$), although all students reported very high levels of perceived support, AI use anxiety did not significantly affect learning motivation partially ($t=1.482$; $\text{sig.}=0.148>0.05$), with a positive direction suggesting facilitative anxiety, both variables simultaneously did not significantly affect learning motivation ($F=2.160$; $\text{sig.}=0.132>0.05$), with an R Square of 0.119. These findings indicate that the high homogeneity of perceived teacher support and motivation in a conducive madrasah environment limits statistical detection of their effects. Future research is recommended to expand the population and include variables such as self-efficacy and parental support.

Keywords: *Perceived Teacher Support, AI Anxiety, Learning Motivation, Madrasah Aliyah, Technology-based Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi dukungan guru dan kecemasan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 2 Situbondo. Pendekatan kuantitatif korelasional digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan 35 siswa sebagai responden yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi dukungan guru tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar ($t=1,288$; $\text{sig.}=0,207>0,05$), meskipun seluruh siswa memiliki persepsi dukungan guru dalam kategori sangat tinggi, kecemasan penggunaan AI tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar ($t=1,482$; $\text{sig.}=0,148>0,05$), dengan arah hubungan positif yang mengindikasikan adanya kecemasan fasilitatif, kedua variabel secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($F=2,160$; $\text{sig.}=0,132>0,05$), dengan nilai *R Square* sebesar 0,119. Temuan ini mengindikasikan bahwa homogenitas tinggi pada persepsi dukungan guru dan motivasi belajar siswa di lingkungan madrasah yang kondusif menyebabkan keterbatasan statistik dalam mendeteksi pengaruh. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas populasi dan menambahkan variabel seperti efikasi diri dan dukungan orang tua.

Kata kunci: Persepsi Dukungan Guru, Kecemasan AI, Motivasi Belajar, Madrasah Aliyah, Pembelajaran Berbasis Teknologi

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam proses pembelajaran membuka peluang besar sekaligus menghadirkan tantangan baru, terutama terkait kesiapan pendidik dan peserta didik[1,2]. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pencarian informasi, tetapi juga mampu memberikan

umpan balik otomatis, personalisasi materi, hingga analisis kemampuan peserta didik.

Pada jenjang pendidikan menengah, siswa berada pada fase perkembangan yang menuntut kemandirian belajar dan kemampuan beradaptasi. Dalam kondisi ini, peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator menjadi sangat penting. Guru tidak hanya berkewajiban menyampaikan materi, tetapi juga memberikan dukungan emosional, motivasional, dan akademis. Dukungan

tersebut akan memengaruhi bagaimana siswa memandang proses belajar dan mengembangkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran[3,4].

Persepsi siswa terhadap dukungan guru merupakan aspek yang signifikan memengaruhi keberhasilan belajar. Ketika guru dinilai memberikan perhatian, bimbingan, dan komunikasi yang baik, siswa cenderung merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dalam konteks penggunaan teknologi AI, persepsi dukungan guru menjadi semakin krusial karena guru berperan menjembatani pemahaman siswa terhadap teknologi baru dan menciptakan suasana belajar yang kondusif[5,6].

Di sisi lain, penggunaan AI dalam pembelajaran berpotensi menimbulkan kecemasan. Tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital yang sama, sehingga muncul kekhawatiran terhadap kemampuan diri dan rasa tidak nyaman terhadap teknologi. Kecemasan penggunaan AI yang tidak dikelola dengan baik dapat memengaruhi sikap siswa dan menurunkan motivasi belajar[7,8]. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan pendidikan. Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan ketekunan dan keinginan kuat untuk mencapai tujuan akademik. Mengingat pentingnya motivasi belajar, faktor-faktor yang memengaruhinya termasuk persepsi dukungan guru dan kecemasan teknologi perlu dianalisis secara empiris.

MAN 2 Situbondo sebagai lembaga pendidikan berbasis keislaman telah mulai mengintegrasikan AI dalam proses pembelajaran. Namun demikian, tidak semua siswa memiliki persepsi yang sama terhadap dukungan guru maupun kesiapan menghadapi teknologi ini. Sebagian siswa mungkin merasa terbantu, sementara sebagian lainnya mengalami kecemasan. Kondisi ini mendorong dilakukannya penelitian untuk mengkaji pengaruh kedua variabel tersebut terhadap motivasi belajar secara empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi dukungan guru terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN 2 Situbondo serta mengetahui pengaruh kecemasan penggunaan AI terhadap motivasi belajar siswa dan mengetahui pengaruh

persepsi dukungan guru dan kecemasan penggunaan AI secara simultan terhadap motivasi belajar siswa.

A. Persepsi Dukungan Guru

Persepsi merupakan proses kognitif aktif di mana individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan-kesan sensorik untuk memberikan makna terhadap lingkungan[9,10]. Dalam konteks pendidikan, persepsi siswa terhadap lingkungan belajar sangat menentukan sikap dan perilaku belajar mereka. Persepsi yang positif mendorong keterlibatan belajar, sedangkan persepsi negatif dapat menurunkan motivasi. Dukungan guru dapat diartikan sebagai segala bentuk bantuan, perhatian, dan perlakuan positif yang diberikan guru kepada siswa dalam mendukung proses belajar. Dukungan ini mencakup aspek emosional (empati dan kepedulian), akademik (kejelasan instruksi dan umpan balik), serta motivasional (penguatan positif dan dorongan). Guru yang memberikan dukungan secara konsisten membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Secara teoritis, hubungan antara dukungan guru dan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan Deci dan Ryan. Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dukungan guru berperan penting dalam memenuhi kebutuhan keterhubungan dan kompetensi siswa[11,12]. Dalam konteks penelitian ini, persepsi dukungan guru (X1) diukur sebagai variabel independen yang secara langsung dihipotesiskan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y). Berdasarkan SDT, semakin tinggi persepsi siswa terhadap dukungan guru, semakin besar peluang terpenuhinya kebutuhan keterhubungan dan kompetensi, yang pada akhirnya mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji sejauh mana persepsi dukungan guru di MAN 2 Situbondo berkontribusi pada motivasi belajar siswa kelas XI secara empiris.

B. Kecemasan Penggunaan AI

Kecemasan merupakan kondisi psikologis berupa perasaan tidak nyaman yang ditandai dengan rasa takut, khawatir, dan tegang sebagai respons terhadap ancaman yang dipersepsikan. Dalam konteks pembelajaran modern, kecemasan tidak hanya muncul akibat tuntutan akademik, tetapi juga akibat penggunaan teknologi yang semakin kompleks. Kecemasan penggunaan AI (*AI anxiety*) merupakan bentuk spesifik kecemasan teknologi yang muncul saat individu berinteraksi dengan sistem kecerdasan buatan. *AI anxiety* ditandai oleh perasaan takut, khawatir, dan tidak nyaman akibat persepsi terhadap kompleksitas dan tuntutan penggunaan teknologi AI. Faktor penyebab utamanya meliputi technophobia, ketakutan melakukan kesalahan, dan kurangnya literasi digital[13-15]. Penelitian terbaru mengidentifikasi bahwa *AI anxiety* pada pelajar juga dipengaruhi oleh persepsi ancaman terhadap kompetensi diri, kekhawatiran tentang privasi data, dan ketidakpastian tentang dampak AI terhadap masa depan[16,17]. Dalam konteks penelitian ini, kecemasan penggunaan AI (X2) diukur untuk mengetahui apakah tingkat kecemasan siswa kelas XI MAN 2 Situbondo terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka (Y). Dengan mengkaji variabel ini secara empiris, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana kecemasan teknologi—yang dapat bersifat menghambat maupun fasilitatif—berinteraksi dengan motivasi belajar dalam lingkungan madrasah.

Kecemasan penggunaan AI memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar melalui mekanisme afektif-kognitif. Kecemasan berlebihan menurunkan kapasitas kerja memori sehingga siswa kesulitan memahami materi dan cenderung menghindari keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Namun, teori kecemasan fasilitatif menjelaskan bahwa pada tingkat tertentu, kecemasan justru dapat mendorong individu untuk lebih giat berusaha mengatasi tantangan. Pandangan ini diperkuat oleh bukti empiris bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang inovatif secara signifikan

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh Putra et al. (2026) yang menemukan peningkatan motivasi belajar yang bermakna setelah penggunaan media *Augmented Reality* ($p\text{-value} = 0,000$), dengan rata-rata skor pretest 15,58 meningkat menjadi 34,42 pada *posttest*. Temuan ini mengisyaratkan bahwa kecemasan awal terhadap teknologi baru tidak selalu menjadi hambatan, melainkan dapat menjadi titik awal keterlibatan aktif siswa apabila difasilitasi dengan media pembelajaran yang tepat.

C. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan aktivitas belajar, serta mengarahkan kegiatan belajar menuju pencapaian tujuan. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak tingkah laku belajar. Indikator motivasi belajar mencakup ketekunan belajar, yaitu kesungguhan dan konsistensi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta minat pada pelajaran, yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap materi dan juga partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta semangat menyelesaikan tugas dan hasrat mencapai prestasi akademik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara dua variabel atau lebih menggunakan analisis statistik. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Situbondo yang berjumlah 35 siswa, diambil menggunakan teknik *total sampling*. Jumlah sampel ini merupakan keterbatasan penelitian mengingat standar minimum untuk regresi linier berganda dengan dua prediktor umumnya memerlukan minimal 50–100 responden agar memiliki kekuatan statistik yang memadai. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas populasi ke beberapa sekolah atau kelas lain agar variasi

data lebih tinggi. Terdapat tiga variabel penelitian, yaitu Persepsi Dukungan Guru (X1), Kecemasan Penggunaan AI (X2), dan Motivasi Belajar (Y). Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert dengan rentang nilai 1–5, masing-masing variabel terdiri dari 10 item pernyataan.

Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner sebagai instrumen utama, didukung oleh observasi non-partisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui: (1) uji validitas menggunakan korelasi Pearson *Product Moment* dengan r tabel 0,333 ($n=35$, $\alpha=5\%$); (2) uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan batas 0,60; (3) uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji multikolinearitas VIF, dan uji heteroskedastisitas Glejser; serta (4) analisis

regresi linier berganda dengan uji t , uji F , dan koefisien determinasi (R Square) menggunakan SPSS versi 20.

3. Hasil Penelitian

A. Karakteristik Responden

Responden penelitian berjumlah 35 siswa kelas XI MAN 2 Situbondo, terdiri dari 16 siswa laki-laki (45,7%) dan 19 siswa perempuan (54,3%). Keseluruhan responden berasal dari kelas XI, sehingga dilakukan total sampling.

B. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan pada 10 item pernyataan masing-masing variabel dengan nilai r tabel 0,333. Hasil uji Validitas disajikan pada Tabel 1, 2, dan 3 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Dukungan Guru (X1)

<i>Item</i>	<i>r Hitung</i>	<i>r Tabel ($\alpha=0,05$)</i>	<i>Keterangan</i>
X1_1	0,097	0,333	Tidak Valid
X1_2	0,327	0,333	Tidak Valid
X1_3	0,326	0,333	Tidak Valid
X1_4	0,395	0,333	Valid
X1_5	0,527	0,333	Valid
X1_6	0,386	0,333	Valid
X1_7	0,196	0,333	Tidak Valid
X1_8	0,039	0,333	Tidak Valid
X1_9	0,433	0,333	Valid
X1_10	0,310	0,333	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1, dari 10 item pernyataan variabel X1, terdapat 4 *item* yang valid yaitu *item* X1_4 ($r=0,395$), X1_5 ($r=0,527$), X1_6 ($r=0,386$), dan X1_9 ($r=0,433$).

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Kecemasan Penggunaan AI (X2)

<i>Item</i>	<i>r Hitung</i>	<i>r Tabel ($\alpha=0,05$)</i>	<i>Keterangan</i>
X2_1	0,240	0,333	Tidak Valid
X2_2	0,542	0,333	Valid
X2_3	0,450	0,333	Valid
X2_4	0,600	0,333	Valid
X2_5	0,374	0,333	Valid
X2_6	0,364	0,333	Valid
X2_7	0,315	0,333	Tidak Valid
X2_8	0,382	0,333	Valid
X2_9	0,244	0,333	Tidak Valid
X2_10	0,360	0,333	Valid

Variabel X2 memiliki 7 *item* valid yaitu *item* X2_2, X2_3, X2_4, X2_5, X2_6, X2_8, dan X2_10, menunjukkan instrumen kecemasan penggunaan AI relatif lebih baik mengukur konstruksinya.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

<i>Item</i>	<i>r</i> Hitung	<i>r</i> Tabel ($\alpha=0,05$)	Keterangan
Y_1	0,420	0,333	Valid
Y_2	0,074	0,333	Tidak Valid
Y_3	0,395	0,333	Valid
Y_4	0,295	0,333	Tidak Valid
Y_5	0,206	0,333	Tidak Valid
Y_6	0,450	0,333	Valid
Y_7	0,403	0,333	Valid
Y_8	0,327	0,333	Tidak Valid
Y_9	0,196	0,333	Tidak Valid
Y_10	0,123	0,333	Tidak Valid

Variabel Y memiliki 4 *item* valid yaitu Y_1 ($r=0,420$), Y_3 ($r=0,395$), Y_6 ($r=0,450$), dan Y_7 ($r=0,403$). Rendahnya jumlah *item* valid pada X1 dan Y disebabkan oleh homogenitas respons siswa dengan rentang skor yang sangat sempit.

1. Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

<i>Variabel</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Persepsi Dukungan Guru (X1)	-0,086	Tidak Reliabel
Kecemasan Penggunaan AI (X2)	0,369	Tidak Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	-0,222	Tidak Reliabel

Berdasarkan Tabel 4, ketiga variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di bawah 0,60 sehingga instrumen dinyatakan belum reliabel secara keseluruhan. Nilai alpha negatif pada X1 dan Y terjadi karena variansi antar item yang sangat kecil akibat homogenitas respons siswa. Kondisi ini merupakan keterbatasan yang perlu disempurnakan pada penelitian selanjutnya. Untuk meningkatkan reliabilitas instrumen, beberapa langkah perbaikan direkomendasikan: (1) menyusun ulang item pernyataan dengan variasi redaksi yang lebih beragam agar tidak terjadi keseragaman respons; (2) meningkatkan jumlah item menjadi 15–20 butir per variabel dengan memastikan distribusi indikator yang seimbang; (3) menguji instrumen pada populasi yang lebih heterogen sebelum digunakan dalam penelitian utama; dan (4) melakukan uji coba instrumen (*pilot study*) terlebih dahulu untuk menyaring item dengan daya diskriminasi rendah. Perbaikan instrumen ini akan meningkatkan kemampuan alat ukur dalam mendeteksi perbedaan individual secara Valid dan reliabel.

2. Statistik Deskriptif dan Kategorisasi

Tabel 5. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

<i>Variabel</i>	<i>N</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>
Persepsi Dukungan Guru (X1)	35	42	49	44,71
Kecemasan Penggunaan AI (X2)	35	31	39	35,20
Motivasi Belajar (Y)	35	42	47	44,71

Berdasarkan Tabel 5, variabel X1 memiliki *mean* 44,71 (kategori sangat tinggi, 100% responden), X2 memiliki *mean* 35,20 (kategori tinggi, 88,6% responden), dan Y memiliki *mean*

44,71 (kategori sangat tinggi, 100% responden). Rentang skor yang sempit pada ketiga variabel mengindikasikan homogenitas persepsi yang tinggi di antara responden.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,963 ($>0,05$), sehingga data residual berdistribusi normal. Uji multikolinearitas menunjukkan nilai VIF sebesar 1,012 untuk kedua variabel independen (<10), sehingga tidak terjadi multikolinearitas. Uji heteroskedastisitas Glejser menghasilkan signifikansi $X_1=0,308$ dan $X_2=0,451$ ($>0,05$), sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas. Seluruh asumsi prasyarat regresi telah terpenuhi.

4. Analisis Regresi Linier Berganda dan Pengujian Hipotesis

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	B	t Hitung	Sig.
Konstanta	29,150	3,691	0,001
Persepsi Dukungan Guru (X1)	0,204	1,288	0,207
Kecemasan Penggunaan AI (X2)	0,183	1,482	0,148

Berdasarkan Tabel 6, persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 29,150 + 0,204X_1 + 0,183X_2$. Koefisien positif X_1 (0,204) menunjukkan bahwa setiap peningkatan persepsi dukungan guru cenderung meningkatkan motivasi belajar. Koefisien positif X_2 (0,183) menunjukkan arah hubungan yang tidak sesuai hipotesis awal, mengindikasikan adanya fenomena kecemasan fasilitatif.

Tabel 7. Hasil Uji F (Simultan) dan Koefisien Determinasi

Model	F Hitung	F Tabel	Sig.	R Square	Keterangan
Regression	2,160	3,295	0,132	0,119	H3 Ditolak

Berdasarkan Tabel 7, uji parsial menunjukkan t hitung $X_1=1,288$ ($\text{sig.}=0,207>0,05$) dan t hitung $X_2=1,482$ ($\text{sig.}=0,148>0,05$), sehingga H1 dan H2 ditolak. Uji simultan menghasilkan F hitung=2,160 ($\text{sig.}=0,132>0,05$), sehingga H3 ditolak. Nilai R Square=0,119 menunjukkan kedua variabel hanya menjelaskan 11,9% variasi motivasi belajar. Sisa 88,1% variasi diduga dipengaruhi oleh variabel lain seperti efikasi diri akademik, dukungan orang tua, kondisi sosial-ekonomi, dan karakteristik personal siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel-variabel tersebut sebagai prediktor tambahan guna meningkatkan kemampuan model dalam menjelaskan variasi motivasi belajar secara lebih komprehensif.

C. Pengaruh Persepsi Dukungan Guru terhadap Motivasi Belajar

Hasil pengujian menunjukkan bahwa persepsi dukungan guru tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa. Meski demikian, arah hubungan positif ($b=0,204$) mengindikasikan bahwa persepsi dukungan guru yang tinggi cenderung meningkatkan motivasi belajar. Tidak signifikannya pengaruh ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa seluruh responden (100%) berada pada kategori persepsi dukungan guru sangat tinggi, sehingga variansi yang sangat kecil menyebabkan variabel ini tidak mampu membedakan motivasi belajar antar siswa secara statistik.

Temuan ini berbeda dengan penelitian Arsiska dan Puspitadewi (2022) serta Putri

dan Izzati (2022) yang menemukan pengaruh signifikan dukungan guru terhadap motivasi belajar. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh variasi persepsi yang lebih luas pada populasi penelitian terdahulu. Secara teoretis, dukungan guru tetap menjadi faktor penting. Dukungan guru di MAN 2 Situbondo yang sangat tinggi diperkirakan telah menciptakan baseline motivasi belajar yang tinggi pada seluruh siswa.

D. Pengaruh Kecemasan Penggunaan AI terhadap Motivasi Belajar

Hasil pengujian menunjukkan kecemasan penggunaan AI tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar. Menariknya, koefisien regresi bernilai positif ($b=0,183$), bertentangan dengan hipotesis awal. Arah positif ini dapat dijelaskan melalui teori kecemasan fasilitatif

pada tingkat tertentu, kecemasan justru mendorong individu lebih giat berusaha mengatasi tantangan. Kecemasan siswa terhadap AI kemungkinan memotivasi mereka untuk lebih banyak belajar agar tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi.

Temuan ini memberikan perspektif baru bahwa kecemasan penggunaan AI tidak selalu berdampak negatif, khususnya pada siswa madrasah yang memiliki lingkungan belajar suportif. Hasil ini berbeda dengan penelitian Fitriana et al. (2021) dan Syaifulloh et al. (2021) yang menemukan pengaruh negatif kecemasan teknologi. Perbedaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh konteks lingkungan belajar dan karakteristik populasi yang berbeda.

E. Pengaruh Simultan terhadap Motivasi Belajar

Persepsi dukungan guru dan kecemasan penggunaan AI secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($F=2,160$; $p=0,132$). Nilai *R Square* sebesar 0,119 mengindikasikan bahwa 88,1% variasi motivasi belajar dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti, seperti efikasi diri akademik, dukungan orang tua, kondisi sosial-ekonomi, dan karakteristik personal siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rizal dan Putra (2026) yang membuktikan bahwa motivasi belajar merupakan prediktor terkuat kepuasan belajar siswa ($\beta = 0,43$; $p < 0,001$), dan bahwa kualitas lingkungan akademik memengaruhi pengalaman belajar siswa terutama melalui proses motivasional, bukan secara langsung. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel-variabel kontekstual seperti iklim akademik yang suportif bekerja secara tidak langsung dalam mendorong motivasi, sehingga diperlukan variabel mediator atau moderator untuk mengungkap mekanisme pengaruh yang lebih dalam.

Temuan ini secara keseluruhan menggambarkan kondisi pembelajaran di MAN 2 Situbondo: siswa memiliki persepsi dukungan guru yang sangat tinggi dan motivasi belajar yang juga sangat tinggi. Pada kondisi homogenitas yang sudah sangat tinggi, diperlukan variabel mediator atau moderator untuk memahami dinamika motivasi belajar secara lebih mendalam. Guru

yang suportif dan lingkungan madrasah yang kondusif telah menciptakan kondisi motivasi belajar yang seragam dan tinggi pada seluruh siswa. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Basten dan Jannah (2024) yang membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran yang dipandu guru secara aktif mampu memfasilitasi akses terhadap materi belajar yang lebih variatif dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan memiliki minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar mengeksplorasi variabel kualitas fasilitasi guru sebagai moderator hubungan antara teknologi AI dan motivasi belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal utama: (1) persepsi dukungan guru tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN 2 Situbondo ($t=1,288$; $\text{sig.}=0,207>0,05$), meskipun arah hubungannya positif; (2) kecemasan penggunaan AI tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar ($t=1,482$; $\text{sig.}=0,148>0,05$), dengan koefisien positif yang mengindikasikan adanya kecemasan fasilitatif; dan (3) kedua variabel secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($F=2,160$; $\text{sig.}=0,132>0,05$; $R^2=0,119$). Tidak signifikannya pengaruh statistik tersebut lebih disebabkan oleh homogenitas tinggi respons siswa dalam lingkungan madrasah yang kondusif, bukan karena variabel-variabel tersebut tidak relevan secara teoritis.

Guru yang suportif dan lingkungan madrasah yang kondusif telah menciptakan kondisi motivasi belajar yang seragam dan tinggi pada seluruh siswa, sehingga variasi statistik antarsiswa menjadi sangat kecil. Hal ini menunjukkan perlunya variabel mediator atau moderator, instrumen yang lebih variatif, dan populasi yang lebih luas untuk mengungkap dinamika motivasi belajar secara lebih mendalam.

5. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk

penelitian selanjutnya maupun praktik pembelajaran. Pertama, disarankan untuk memperluas populasi dan sampel penelitian agar data memiliki variasi yang lebih tinggi dan pengaruh variabel dapat terdeteksi secara statistik, terutama karena penelitian ini menunjukkan homogenitas tinggi pada persepsi dukungan guru dan motivasi belajar siswa. Kedua, penambahan variabel pendukung seperti efikasi diri akademik, dukungan orang tua, kondisi sosial-ekonomi, dan kualitas fasilitas guru dapat membantu menjelaskan variasi motivasi belajar yang belum terungkap. Selain itu, penyempurnaan instrumen kuesioner diperlukan, termasuk penambahan item dengan rentang skor lebih luas untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas pengukuran. Selanjutnya, pendekatan analisis lanjutan seperti analisis mediasi atau moderasi dapat digunakan untuk mengidentifikasi jalur pengaruh tidak langsung dan interaksi antarvariabel, misalnya bagaimana kualitas fasilitas guru memoderasi hubungan antara kecemasan penggunaan AI dan motivasi belajar. Penelitian juga disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam fenomena kecemasan fasilitatif, di mana kecemasan penggunaan AI dapat mendorong keterlibatan lebih aktif siswa, melalui studi kualitatif atau mixed-method. Terakhir, secara praktis, guru perlu mempertahankan dukungan emosional, akademik, dan motivasional, khususnya dalam konteks pengenalan teknologi baru, agar kecemasan yang muncul dapat diarahkan menjadi motivasi produktif bagi siswa.

6. Daftar Pustaka

- [1] Agustina, E. T. (2021). *Hubungan persepsi dukungan organisasi dengan perilaku kewargaan organisasi pada guru honorer MTs Negeri di DIY selama pandemi*.
- [2] Aqil, M., & Muzakir, M. (2025). Efektivitas pembelajaran PAI melalui YouTube dalam membangun penguasaan materi terhadap Gen Z di MAN 4 Pidie. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*.
<https://doi.org/10.24127/att.v9i01.4470>
- [3] Arsiska, A., & Puspitadewi, N. W. S. (2022). Hubungan antara persepsi dukungan organisasi dengan komitmen organisasi guru madrasah aliyah negeri (MAN) X. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(2), 1–12.
- [4] Diansari, I. (2022). Persepsi guru tentang pembelajaran blended learning. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(1), 1–10.
- [5] Fitriana, C. E., & Maimunah, M. (2021). Desain game edukasi berbasis Android pada materi transformasi. *Jurnal Kependidikan*, 7(3), 612–620.
- [6] Hidayatulloh, A., Windhari, G. A. E., Dewi, N., & Atmaja, I. G. D. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi komputer berbasis AI di SDN 3 Kabar. *SELAPARANG*, 8(1), 1–9.
- [7] Patimah, N. N., & Rahmanita, M. A. (2024). Adaptasi penggunaan Artificial Intelligence (AI) pada mahasiswa. *International Journal of Education and Teaching Science*, 2(1), 1–12.
- [8] Putra, D. D., Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Syaharuddin, S., & Sutarto, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 835–847.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3836>
- [9] Putri, A. T., & Izzati, U. A. (2022). Hubungan antara persepsi dukungan organisasi dengan perilaku inovatif pada guru. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(3), 1–12.
- [10] Rizal, Q., & Putra, L. V. (2026). Academic Climate and Classroom Facilities as Predictors of Learning Satisfaction. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 6(2), 959–971.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3945>
- [11] Sihombing, Y. M. (2025). Pengaruh penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan kemampuan berpikir kritis terhadap efisiensi belajar mahasiswa. *Inspirasi Edukatif*, 2(1), 1–12.
- [12] Supagat, S. (2024). Dampak penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran PAI di SMP. *Journal of Islamic Studies and Education*, 3(1), 1–12.
- [13] Syaifulloh, R., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis mobile menggunakan algoritma Fisher-Yates dan Flood Fill. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 7(1), 1–10.
- [14] Uyun, M. (2022). Dukungan sosial teman sebaya dan persepsi siswa terhadap cara

- mengajar guru dengan motivasi belajar.
Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam,
11(1), 1–14.
- [15] Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison,
M. (2021). Efektivitas game edukasi
sebagai media pembelajaran anak.
*Prosiding Transformasi Pembelajaran
Nasional*, 1(1), 1–8.