

Peran Self-Efficacy dan Literasi Digital terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa dalam Penyusunan Tugas Akhir Berbasis Generative AI

Christine Rotua Panjaitan¹, Pratidina Ekanesia², Rifqi farisan Akbar³

Universitas Indonesia membangun

Penulis Korespondensi: christinerotuap@student.inaba.ac.id¹,
pratidina.ekanesia@inaba.ac.id²; rifqi.farisan@inaba.ac.id³

Article Information:

Received: 06 Agustus 2026; Accepted: 13 Agustus 2026, Published: 14 Agustus 2026

Abstract

Perkembangan *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI) telah mengubah cara mahasiswa menyelesaikan berbagai aktivitas akademik, termasuk penyusunan tugas akhir. Penelitian ini bertujuan menganalisis kontribusi *self-efficacy* dan literasi digital terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan Generative AI pada penyusunan tugas akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional *cross-sectional*. Responden terdiri atas 101 mahasiswa perguruan tinggi di Kota Bandung yang sedang menyusun tugas akhir dan telah menggunakan Generative AI. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur *self-efficacy*, literasi digital, dan motivasi berprestasi. Setelah pengujian kualitas instrumen, sebanyak 41 item dipertahankan dalam analisis. Data dianalisis menggunakan korelasi Pearson dan regresi linear berganda dengan *HC3 robust standard errors*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berkontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi, sedangkan literasi digital memberikan kontribusi yang lebih kuat. Secara simultan, *self-efficacy* dan literasi digital terbukti berkontribusi signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa dalam konteks akademik berbasis AI berkaitan dengan kombinasi keyakinan terhadap kemampuan diri dan kompetensi digital.

Kata Kunci: *Self-Efficacy*; Literasi Digital; Motivasi Berprestasi; Generative Artificial Intelligence

1. Pendahuluan

Perkembangan Generative Artificial Intelligence (Generative AI) telah mengubah pola belajar mahasiswa di perguruan tinggi, termasuk dalam proses penyusunan tugas akhir. Platform seperti ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot, dan Claude memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi, mengembangkan ide, merangkum literatur, menyusun struktur tulisan, hingga memperbaiki bahasa akademik dalam waktu yang relatif singkat. Perubahan tersebut merupakan bagian dari disrupsi teknologi yang menuntut individu memiliki kemampuan beradaptasi, belajar, dan mengembangkan kompetensi baru agar mampu menghadapi lingkungan yang berubah cepat ([Bernadus & Prasetyaningtyas, 2024](#)). Pada pendidikan tinggi, peluang tersebut sekaligus menimbulkan tantangan karena penggunaan AI yang tidak disertai

kemampuan evaluatif dapat menyebabkan ketergantungan, penerimaan informasi yang tidak terverifikasi, serta berkurangnya keterlibatan mahasiswa dalam proses berpikir akademik ([Baidoo-Anu & Ansah, 2023](#); [Cotton et al., 2024](#)). Studi lintas negara bahkan menunjukkan bahwa AI generatif telah digunakan secara luas oleh mahasiswa terutama untuk brainstorming, peringkasan teks, pencarian informasi, dan aktivitas akademik lainnya ([Ravšelj et al., 2025](#)). Karena itu, isu utama penggunaan Generative AI tidak lagi terbatas pada apakah mahasiswa menggunakan teknologi tersebut, tetapi pada bagaimana mahasiswa menggunakannya untuk mendukung keberhasilan akademiknya.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada mahasiswa yang sedang menyusun tugas akhir di Kota Bandung. Survei pendahuluan terhadap 20 mahasiswa semester akhir menunjukkan bahwa 18 mahasiswa atau 90% telah menggunakan Generative AI dalam proses penyusunan tugas akhir. Secara lebih rinci, 8 mahasiswa (40%) menggunakannya kadang-kadang, 7 mahasiswa (35%) sering, 3 mahasiswa (15%) selalu, sedangkan hanya 2 mahasiswa (10%) yang menyatakan belum pernah menggunakan AI. Hasil wawancara awal juga menunjukkan adanya mahasiswa yang merasa kurang bersemangat, khawatir tidak dapat menyelesaikan tugas akhir tepat waktu, mengalami kesulitan ketika menghadapi revisi, serta cenderung mencari bantuan teknologi ketika menemui hambatan. Kondisi tersebut relevan dengan persoalan prokrastinasi akademik, yang dapat muncul ketika mahasiswa mengalami kesulitan mengelola tuntutan dan penyelesaian tugas akademiknya ([Sastri, 2022](#)). Dengan demikian, tingginya penggunaan AI tidak otomatis menunjukkan tingginya kesiapan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, karena teknologi dapat digunakan baik sebagai alat pendukung produktivitas maupun sebagai respons terhadap keraguan, kesulitan, dan rendahnya dorongan untuk menghadapi tugas secara mandiri.

Salah satu faktor psikologis yang diduga berperan dalam kondisi tersebut adalah self-efficacy. [Bandura \(1997\)](#) mendefinisikan self-efficacy sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Keyakinan tersebut memengaruhi pilihan perilaku, tingkat usaha, ketekunan, serta kemampuan individu bertahan ketika menghadapi kesulitan. Pada mahasiswa tingkat akhir, self-efficacy menjadi semakin penting karena penyelesaian tugas akhir melibatkan berbagai tuntutan, mulai dari pencarian literatur, pengumpulan dan analisis data, interaksi dengan dosen pembimbing, revisi, hingga pengelolaan target penyelesaian studi. [Mukaromah dan Sastri \(2025\)](#) menunjukkan pentingnya self-efficacy dalam dinamika psikologis mahasiswa tingkat akhir, sedangkan [Nuradina et al. \(2023\)](#) menegaskan bahwa karakteristik personal berperan dalam membentuk cara individu memersepsikan dan merespons lingkungan akademiknya. Mahasiswa dengan self-efficacy tinggi cenderung melihat hambatan sebagai sesuatu yang dapat diatasi, mempertahankan usaha, dan menggunakan AI sebagai alat pendukung. Sebaliknya, keraguan terhadap kemampuan diri dapat membuat mahasiswa lebih mudah menyerah atau bergantung pada bantuan eksternal ketika menghadapi kesulitan penyusunan tugas akhir.

Selain self-efficacy, kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi ditentukan oleh literasi digital. Literasi digital tidak cukup dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi mencakup kemampuan mencari, menilai kredibilitas, mengolah, membandingkan, serta menggunakan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Penguatan literasi digital karena itu penting agar teknologi dapat memberikan manfaat nyata bagi penggunaannya ([Salma et al., 2025](#)). Dalam konteks Generative AI, mahasiswa perlu mampu memeriksa kembali informasi yang dihasilkan AI, menelusuri sumber primer, mengenali

kemungkinan kesalahan atau halusinasi, serta mengintegrasikan informasi tersebut dengan pemikiran sendiri. Draf penelitian menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan mencari sumber ilmiah yang kredibel, membedakan sumber akademik dengan sumber yang kurang dapat dipercaya, menggunakan basis data ilmiah, dan menerapkan sitasi secara tepat. Secara lebih luas, penelitian mengenai perilaku individu juga menunjukkan bahwa hasil dan perilaku tidak dibentuk oleh satu faktor saja, tetapi melibatkan kombinasi karakteristik personal, kondisi lingkungan, dukungan sosial, serta faktor motivasional ([Ekanesia et al., 2024](#); [Nurfaijah & Gumilar, 2024](#); [Pratama & Siddiq, 2024](#); [Saputra et al., 2025](#); [Shefani & Jaya, 2024](#)). Dalam konteks mahasiswa, kombinasi keyakinan terhadap kemampuan diri dan kecakapan digital tersebut diperkirakan menentukan seberapa kuat mereka mempertahankan dorongan untuk mencapai hasil akademik yang optimal.

Dorongan tersebut tercermin dalam motivasi berprestasi, yaitu kecenderungan individu untuk menetapkan standar keberhasilan, berusaha mencapai hasil yang optimal, bertahan ketika menghadapi kesulitan, dan memperoleh kepuasan melalui pencapaian yang diperoleh dari usahanya. Mahasiswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung memiliki target yang jelas, tekun menghadapi hambatan, melakukan evaluasi terhadap hasil kerjanya, dan berorientasi pada kualitas pencapaian, bukan sekadar menyelesaikan tugas. Dalam konteks Generative AI, motivasi berprestasi menjadi penting karena mahasiswa dapat menggunakan teknologi dengan orientasi yang berbeda: sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar atau sebagai jalan pintas untuk mengurangi usaha akademik. Penelitian terdahulu telah banyak membahas self-efficacy, literasi digital, penggunaan AI, integritas akademik, dan berbagai hasil akademik secara terpisah. Namun, berdasarkan pemetaan penelitian terdahulu dalam draf, penelitian yang secara simultan menguji self-efficacy dan literasi digital sebagai prediktor motivasi berprestasi mahasiswa tingkat akhir dalam konteks pemanfaatan Generative AI untuk penyusunan tugas akhir, khususnya pada mahasiswa perguruan tinggi di Kota Bandung, masih terbatas. Kesenjangan ini menjadi penting karena tingginya akses terhadap AI tidak dengan sendirinya menjamin bahwa teknologi tersebut digunakan dalam proses belajar yang berorientasi pada pencapaian akademik.

Berdasarkan fenomena empiris dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh self-efficacy dan literasi digital terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan Generative AI pada penyusunan tugas akhir di perguruan tinggi Kota Bandung, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini menawarkan sudut pandang yang menempatkan Generative AI sebagai konteks pembelajaran, bukan sebagai variabel yang secara langsung menentukan keberhasilan mahasiswa. Fokus utama penelitian terletak pada sumber daya psikologis berupa self-efficacy dan kompetensi berupa literasi digital yang diperkirakan membantu mahasiswa mempertahankan motivasi berprestasi ketika menggunakan teknologi AI dalam menyelesaikan tugas akademik yang kompleks. Secara teoretis, penelitian diharapkan memperluas kajian psikologi pendidikan mengenai motivasi berprestasi pada lingkungan pembelajaran berbasis AI. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi dasar bagi perguruan tinggi untuk mengembangkan program penguatan self-efficacy, literasi digital, dan penggunaan Generative AI yang mendukung kemandirian, ketekunan, serta kualitas pencapaian akademik mahasiswa.

2. Literature Review

2.1 Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan dorongan internal individu untuk mencapai standar

keberhasilan tertentu melalui usaha, ketekunan, dan orientasi terhadap hasil yang optimal. [McClelland \(1987\)](#) menjelaskan bahwa individu dengan kebutuhan berprestasi yang tinggi cenderung menetapkan sasaran yang menantang tetapi realistis, bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaannya, mencari umpan balik, serta mempertahankan usaha ketika menghadapi hambatan. Sebaliknya, motivasi berprestasi yang rendah dapat ditunjukkan melalui kecenderungan menghindari tantangan, mudah menyerah, kurang memiliki inisiatif, dan memilih alternatif yang dianggap paling mudah ketika menghadapi kesulitan. Karakteristik tersebut sangat relevan dalam penyusunan tugas akhir karena mahasiswa dituntut menyelesaikan proses akademik yang panjang, menghadapi revisi, mengelola waktu, dan mempertahankan kualitas kerja secara mandiri. Dalam penelitian ini menempatkan motivasi berprestasi sebagai faktor internal yang berkaitan dengan ketekunan, kemampuan menghadapi kesulitan, dan orientasi mahasiswa terhadap proses pencapaian akademik.

Penelitian empiris menunjukkan bahwa motivasi berprestasi memiliki peran penting dalam dinamika psikologis mahasiswa. [Li et al. \(2023\)](#), melalui penelitian terhadap mahasiswa perguruan tinggi, menemukan adanya hubungan positif yang signifikan antara achievement motivation dan general self-efficacy. Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi berprestasi tidak hanya berkaitan dengan orientasi terhadap keberhasilan, tetapi juga berhubungan dengan keyakinan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dan tantangan yang dihadapi. Dalam konteks akademik, motivasi berprestasi menjadi relevan karena mahasiswa perlu mempertahankan usaha, menetapkan standar pencapaian, dan bertahan ketika menghadapi hambatan dalam proses penyelesaian tugas.

Kehadiran Generative AI membuat dinamika motivasi berprestasi menjadi lebih kompleks. Teknologi dapat membantu mahasiswa memperoleh informasi, mengeksplorasi gagasan, dan menyelesaikan tugas secara lebih efisien, tetapi kemudahan tersebut tidak selalu menghasilkan proses belajar yang lebih berkualitas. Mahasiswa dengan orientasi berprestasi yang kuat diperkirakan menggunakan AI untuk meningkatkan kualitas pekerjaannya, memeriksa informasi, dan memperluas eksplorasi akademik. Sebaliknya, ketika motivasi berprestasi lemah, AI berpotensi dimanfaatkan sebagai jalan pintas untuk menghindari usaha atau kesulitan akademik. Kondisi tersebut sejalan dengan argumentasi penelitian bahwa rendahnya motivasi berprestasi dapat meningkatkan kecenderungan memilih strategi yang dianggap lebih mudah dalam menyelesaikan tugas akademik. Dalam penelitian ini, motivasi berprestasi karenanya dipahami sebagai dorongan mahasiswa untuk mencapai hasil akademik optimal, mempertahankan ketekunan, dan melakukan usaha yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir meskipun tersedia teknologi AI yang dapat mempermudah berbagai tahap pekerjaan.

2.2 Self-Efficacy dan Motivasi Berprestasi

Self-efficacy merupakan keyakinan individu mengenai kemampuannya untuk mengorganisasi dan melakukan tindakan yang diperlukan guna mencapai hasil tertentu ([Bandura, 1997](#)). Dalam teori kognitif sosial, self-efficacy bukan sekadar persepsi mengenai kemampuan aktual, tetapi keyakinan bahwa seseorang mampu menggunakan kemampuan yang dimilikinya secara efektif ketika menghadapi tugas tertentu. Keyakinan tersebut memengaruhi pilihan tindakan, tingkat usaha, ketekunan, serta respons individu ketika menghadapi hambatan. Draft penelitian mengoperasionalkan self-efficacy melalui tiga dimensi utama, yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*, yang menggambarkan tingkat kesulitan tugas yang diyakini mampu dihadapi, kekuatan keyakinan terhadap kemampuan diri, serta keluasan penerapan keyakinan tersebut pada situasi yang berbeda.

Dalam proses penyusunan tugas akhir, self-efficacy menjadi penting karena mahasiswa menghadapi tugas yang kompleks dan tidak selalu memberikan hasil secara langsung. Mahasiswa perlu mencari literatur, mengembangkan argumentasi, mengumpulkan dan menganalisis data, merespons umpan balik pembimbing, serta mempertahankan proses pengerjaan hingga selesai. Mahasiswa dengan self-efficacy yang tinggi cenderung mempersepsikan hambatan sebagai tantangan yang dapat dikelola sehingga mereka lebih siap mempertahankan usaha dan mencoba strategi alternatif ketika menemui kesulitan. Sebaliknya, self-efficacy yang rendah dapat meningkatkan keraguan, kecemasan, kecenderungan menunda pekerjaan, dan keinginan memperoleh bantuan eksternal secara berlebihan. [Mukaromah dan Sastri \(2025\)](#) menunjukkan relevansi self-efficacy dalam dinamika psikologis mahasiswa tingkat akhir, sedangkan [Sastri \(2022\)](#) menunjukkan bahwa persoalan akademik mahasiswa juga dapat muncul dalam bentuk prokrastinasi yang menghambat penyelesaian tugas.

Hubungan self-efficacy dengan motivasi berprestasi dapat dijelaskan melalui mekanisme usaha dan persistensi. Ketika mahasiswa yakin bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas akhir dan menguasai teknologi pendukung yang diperlukan, keberhasilan akademik dipersepsikan sebagai sesuatu yang dapat dicapai melalui usaha. Persepsi tersebut memperkuat kesediaan untuk menetapkan target, bertahan ketika memperoleh revisi, dan meningkatkan kualitas pekerjaan. [Schunk dan DiBenedetto \(2020\)](#) menegaskan bahwa self-efficacy berhubungan erat dengan motivasi karena keyakinan terhadap kemampuan diri memengaruhi tujuan, usaha, ketekunan, dan strategi belajar. Dalam konteks pemanfaatan Generative AI, mahasiswa dengan self-efficacy yang tinggi juga lebih mungkin menempatkan AI sebagai alat untuk mendukung kapasitas dirinya, bukan menggantikan keseluruhan proses akademik. Draf penelitian secara eksplisit mengasumsikan bahwa rendahnya keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan dirinya dapat berkontribusi terhadap rendahnya motivasi untuk berusaha secara optimal dalam menyelesaikan tugas akhir. Berdasarkan argumentasi tersebut, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa self-efficacy berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan Generative AI pada penyusunan tugas akhir.

2.3 Literasi Digital dan Motivasi Berprestasi

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, mengolah, dan menggunakan informasi melalui teknologi digital secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab. [Gilster \(1997\)](#) menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai inti literasi digital, sedangkan perkembangan kerangka yang lebih mutakhir menambahkan kemampuan teknis, evaluasi informasi, komunikasi, pemecahan masalah, keamanan, dan etika penggunaan teknologi. Dalam konteks pendidikan tinggi, literasi digital tidak cukup ditunjukkan oleh kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa menentukan kredibilitas sumber, mengintegrasikan informasi, serta menggunakan teknologi untuk mendukung tujuan akademik. Penguatan literasi digital juga memungkinkan teknologi dimanfaatkan secara lebih produktif sesuai kebutuhan pengguna ([Salma et al., 2025](#)).

Sejumlah penelitian empiris menunjukkan adanya hubungan antara literasi digital dan motivasi mahasiswa. [Wahyuni et al. \(2023\)](#) menemukan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam konteks pembelajaran daring. Temuan serupa ditunjukkan oleh [Azizah et al. \(2024\)](#), yang menemukan bahwa literasi digital dan self-efficacy secara signifikan berkontribusi terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa kompetensi digital dapat menjadi sumber daya yang mendukung keterlibatan dan dorongan mahasiswa dalam proses akademik. Namun, hasil penelitian belum

sepenuhnya konsisten. [Sari et al. \(2024\)](#), misalnya, tidak menemukan pengaruh langsung yang signifikan antara literasi digital dan motivasi berprestasi siswa, meskipun literasi digital bersama self-regulated learning berpengaruh secara simultan terhadap motivasi berprestasi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara literasi digital dan motivasi berprestasi dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, serta bentuk motivasi yang digunakan sebagai konstruk penelitian.

Perkembangan Generative AI memperluas tuntutan literasi digital tersebut. Mahasiswa tidak hanya perlu mengetahui cara menggunakan aplikasi AI, tetapi juga harus mampu merumuskan instruksi secara tepat, mengevaluasi keluaran yang dihasilkan, mengenali informasi yang tidak akurat, melakukan verifikasi terhadap sumber ilmiah, dan mengintegrasikan hasil AI dengan proses berpikirnya sendiri. Dalam draf penelitian, literasi digital digambarkan melalui kemampuan pencarian dan evaluasi informasi, pengolahan dan sintesis informasi, produksi serta komunikasi digital, dan penggunaan teknologi secara etis. Draf tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan menelusuri referensi yang kredibel, membedakan sumber ilmiah dengan sumber yang kurang dapat dipercaya, serta menggunakan basis data ilmiah secara efektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan teknologi tidak selalu identik dengan kemampuan menggunakan teknologi secara akademik.

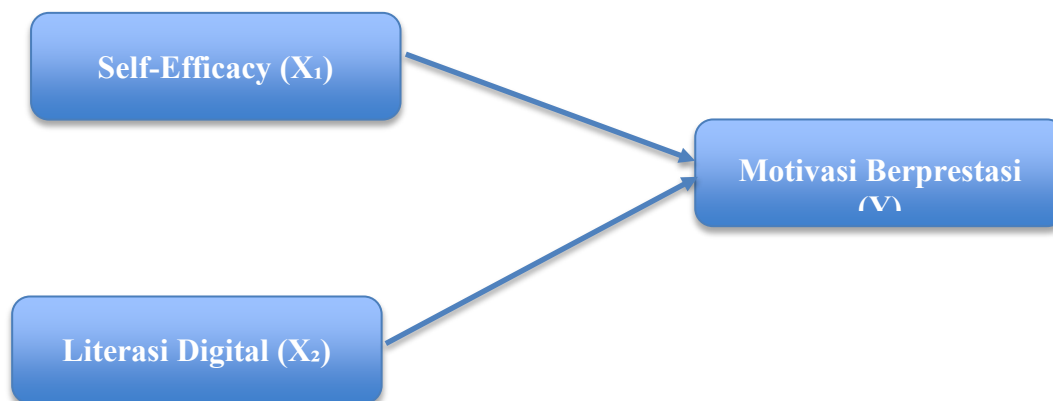
Literasi digital yang baik diperkirakan meningkatkan motivasi berprestasi karena kompetensi tersebut mengurangi hambatan yang muncul selama proses akademik. Mahasiswa yang mampu mencari sumber secara efektif, memverifikasi keluaran AI, mengelola referensi, dan memanfaatkan berbagai alat digital akan memiliki sumber daya yang lebih memadai untuk menyelesaikan tugas akhir. Keberhasilan dalam menguasai aktivitas tersebut dapat memperkuat persepsi kompetensi dan meningkatkan kemauan untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Sebaliknya, keterbatasan literasi digital dapat membuat mahasiswa mengalami frustrasi, kebingungan informasi, serta ketergantungan pada jawaban instan yang akhirnya dapat menurunkan kualitas keterlibatan dalam penyelesaian tugas. Hubungan tersebut sejalan dengan argumentasi penelitian bahwa literasi digital yang rendah dapat menyebabkan mahasiswa belum mampu memanfaatkan teknologi secara kritis, efektif, dan bertanggung jawab sehingga berpotensi memengaruhi motivasinya untuk berusaha secara optimal. Berdasarkan argumentasi tersebut, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan Generative AI pada penyusunan tugas akhir.

2.4 Kerangka Konseptual

Self-efficacy dan literasi digital merepresentasikan dua sumber daya yang berbeda tetapi saling melengkapi dalam mendukung motivasi berprestasi mahasiswa. Self-efficacy mencerminkan sumber daya psikologis berupa keyakinan bahwa individu mampu menghadapi dan menyelesaikan tuntutan akademik, sedangkan literasi digital mencerminkan kompetensi yang memungkinkan mahasiswa memanfaatkan sumber daya teknologi secara efektif. Mahasiswa yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya, tetapi memiliki keterampilan digital yang terbatas, dapat mengalami hambatan ketika harus memanfaatkan Generative AI dan sumber informasi digital. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki keterampilan digital tinggi tetapi tidak memiliki keyakinan dan persistensi yang cukup mungkin belum mampu mengoptimalkan kompetensi tersebut untuk mencapai pencapaian akademik. Karena itu, kedua variabel diperkirakan secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap kekuatan motivasi berprestasi.

Hubungan simultan tersebut relevan dengan perspektif kognitif sosial yang memandang perilaku akademik sebagai hasil interaksi antara faktor personal, kemampuan individu, dan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, Generative AI ditempatkan sebagai bagian dari lingkungan pembelajaran digital, sedangkan self-efficacy dan literasi digital diposisikan sebagai faktor internal yang menentukan bagaimana mahasiswa merespons peluang dan tuntutan teknologi tersebut. Hal ini konsisten dengan argumentasi utama draf bahwa rendahnya self-efficacy dan keterbatasan literasi digital secara bersama-sama diduga berkontribusi terhadap rendahnya motivasi berprestasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir. Dengan demikian, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa self-efficacy dan literasi digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam memanfaatkan Generative AI untuk penyusunan tugas akhir.

Secara konseptual, model penelitian dapat diringkas sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

3. Research Method

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional cross-sectional. Desain tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan prediktif antara *self-efficacy* dan literasi digital dengan motivasi berprestasi pada mahasiswa yang memanfaatkan *Generative Artificial Intelligence* dalam penyusunan tugas akhir. *Self-efficacy* ditempatkan sebagai variabel prediktor pertama (X_1), literasi digital sebagai variabel prediktor kedua (X_2), sedangkan motivasi berprestasi sebagai variabel kriteria (Y). Pengumpulan data dilakukan pada satu periode pengukuran menggunakan kuesioner terstruktur sehingga hubungan antarvariabel diinterpretasikan sebagai hubungan statistik prediktif, bukan sebagai bukti kausalitas eksperimental. Arah model tersebut konsisten dengan tujuan penelitian yang menempatkan *self-efficacy* dan literasi digital sebagai faktor yang diperkirakan berkontribusi terhadap motivasi berprestasi mahasiswa selama penyelesaian tugas akhir.

3.2 Partisipan dan Pengumpulan Data

Partisipan penelitian merupakan mahasiswa perguruan tinggi di Kota Bandung yang sedang berada pada tahap penyusunan tugas akhir dan telah menggunakan Generative AI untuk mendukung aktivitas akademiknya. Berdasarkan data kuesioner yang berhasil dihimpun, terdapat 101 respons yang dapat diidentifikasi dalam basis data penelitian. Informasi responden

mencakup usia, jenis kelamin, jenis perguruan tinggi, program studi atau fakultas, semester, status penyelesaian tugas akhir, jenis Generative AI yang digunakan, intensitas penggunaan, serta tujuan utama pemanfaatan AI. Kriteria tersebut penting karena penelitian secara khusus diarahkan pada mahasiswa tingkat akhir yang berinteraksi langsung dengan teknologi AI selama proses penyelesaian skripsi.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring. Sebelum mengisi instrumen, responden diminta menyatakan kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian. Identitas responden dibatasi pada informasi yang diperlukan untuk karakterisasi sampel dan analisis penelitian. Responden kemudian menjawab pertanyaan demografis, pola pemanfaatan Generative AI, dan seluruh item pengukuran variabel penelitian. Pendekatan ini memungkinkan data diperoleh langsung dari pengalaman mahasiswa dalam menggunakan AI selama penyusunan tugas akhir.

3.3 Instrumen Penelitian

Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner yang terdiri atas 42 item, yaitu 12 item *self-efficacy*, 16 item literasi digital, dan 14 item motivasi berprestasi. Seluruh pernyataan disesuaikan dengan konteks penggunaan Generative AI dalam penyusunan tugas akhir sehingga konstruk yang diukur tidak terlepas dari aktivitas akademik aktual responden.

Variabel	Landasan Konseptual	Dimensi/Aspek Utama	Jumlah Item
Self-Efficacy (X₁)	Bandura (1997)	<i>Magnitude, strength, dan generality</i>	12
Literasi Digital (X₂)	Gilster (1997); Vuorikari et al. (2022)	pencarian dan evaluasi informasi, penggunaan dan pengolahan informasi digital, etika digital, serta pemecahan masalah	16
Motivasi Berprestasi (Y)	McClelland (1987)	orientasi keberhasilan, kualitas pencapaian, ketekunan, minat terhadap tugas, serta usaha untuk memperoleh hasil optimal	14
Total			42

Instrumen *self-efficacy* mengukur keyakinan mahasiswa terhadap kemampuannya menggunakan Generative AI pada berbagai tahapan penyusunan skripsi. Item-itemnya mencakup keyakinan mencari referensi, menyusun kerangka berpikir, menggunakan AI sebagai pendukung pengerjaan, beradaptasi dengan berbagai platform AI, serta memanfaatkan teknologi untuk membantu penyelesaian tugas akhir. Kerangka konseptualnya mengikuti pandangan Bandura mengenai tingkat kesulitan tugas, kekuatan keyakinan, dan keluasaan penerapan keyakinan tersebut. Teori penelitian juga menggunakan ketiga dimensi tersebut sebagai dasar pengukuran *self-efficacy*.

Literasi digital diukur melalui item yang merepresentasikan kemampuan mahasiswa mencari, mengevaluasi, mengolah, dan menggunakan informasi berbasis AI secara kritis. Pernyataannya antara lain mengukur kemampuan merumuskan kata kunci, memverifikasi informasi AI dengan jurnal utama, membedakan keluaran yang valid, menyusun *prompt*, mengintegrasikan keluaran AI dengan pemikiran sendiri, menghindari *copy-paste*, menjaga keamanan data, serta mengatasi jawaban AI yang keliru atau tidak relevan. Struktur tersebut sesuai dengan kajian dalam draf yang menempatkan kompetensi evaluatif, teknis, integratif, dan etis sebagai bagian penting

literasi digital dalam lingkungan AI.

Motivasi berprestasi diukur melalui 14 item yang menggambarkan dorongan mahasiswa untuk mencapai hasil akademik yang optimal dalam penyusunan tugas akhir. Pernyataan mencakup keyakinan menyelesaikan skripsi tepat waktu, orientasi terhadap kualitas karya, kebanggaan atas pencapaian akademik, antusiasme mengeksplorasi metode berbasis AI, keinginan mempertahankan produktivitas, serta kesediaan mengeluarkan usaha tambahan untuk memeriksa keakuratan hasil AI. Konstruk tersebut didasarkan pada pandangan bahwa individu dengan motivasi berprestasi tinggi menunjukkan ketekunan, orientasi terhadap pencapaian, dan kesediaan memberikan usaha untuk memperoleh hasil terbaik (McClelland, 1987). Draf penelitian juga menggunakan motivasi berprestasi sebagai konstruk yang menjelaskan usaha optimal mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhir.

Seluruh item penelitian menggunakan skala respons empat poin, sesuai dengan data kuesioner yang menghasilkan skor 1 sampai 4. Pernyataan yang berarah negatif diberi skor terbalik sebelum skor total variabel dihitung, sehingga skor yang lebih tinggi secara konsisten menunjukkan tingkat *self-efficacy*, literasi digital, atau motivasi berprestasi yang lebih tinggi. Dalam instrumen aktual, item yang secara eksplisit berbentuk negatif terdapat pada *self-efficacy* dan motivasi berprestasi sehingga proses *reverse scoring* harus dilakukan sebelum pengujian statistik.

3.4 Pengujian Kualitas Instrumen

Kualitas instrumen dievaluasi sebelum pengujian hipotesis. Validitas item dianalisis berdasarkan hubungan antara skor setiap butir dengan skor total konstruk. Item dipertahankan apabila menunjukkan kemampuan yang memadai dalam merepresentasikan variabel yang diukur, sedangkan item dengan korelasi item-total yang tidak memadai dipertimbangkan untuk dieliminasi setelah memperhatikan kesesuaian substantifnya dengan konstruk.

Konsistensi internal masing-masing skala dinilai menggunakan Cronbach's alpha, dengan koefisien yang lebih tinggi menunjukkan konsistensi jawaban yang semakin baik. Pengujian dilakukan secara terpisah terhadap *self-efficacy*, literasi digital, dan motivasi berprestasi. Hasil lengkap validitas setiap item serta koefisien reliabilitas tidak dicantumkan pada bagian metode karena akan disajikan pada bagian hasil penelitian. Strategi pelaporan seperti ini membuat metode tetap ringkas namun memungkinkan transparansi kualitas pengukuran pada bagian temuan.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan secara bertahap. Statistik deskriptif terlebih dahulu digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi skor setiap variabel melalui frekuensi, persentase, nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan pengujian asumsi regresi yang mencakup normalitas residual, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Multikolinearitas dievaluasi menggunakan nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF), sedangkan normalitas dan heteroskedastisitas diperiksa pada residual model.

Hubungan antara *self-efficacy*, literasi digital, dan motivasi berprestasi selanjutnya dianalisis menggunakan korelasi Pearson dan regresi linear berganda. Model statistik penelitian dirumuskan sebagai:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$$

dengan Y menunjukkan motivasi berprestasi, X_1 adalah *self-efficacy*, X_2 adalah literasi digital, α merupakan konstanta, β_1 dan β_2 merupakan koefisien regresi, dan merupakan residual model. Pengaruh parsial masing-masing prediktor dievaluasi melalui koefisien regresi, nilai t , dan probabilitas signifikansi, sedangkan kontribusi simultan kedua prediktor dinilai menggunakan uji F. Besarnya kemampuan model dalam menjelaskan variasi motivasi berprestasi dievaluasi melalui R^2 dan *adjusted R*². Tingkat signifikansi statistik ditetapkan pada $p < 0,05$.

4. Findings and Discussions

4.1 Findings

4.1.1 Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 101 mahasiswa yang sedang berada dalam proses penyusunan tugas akhir dan telah menggunakan *Generative Artificial Intelligence* untuk mendukung aktivitas akademiknya. Karakteristik responden dianalisis berdasarkan jenis kelamin, jenis perguruan tinggi, semester, tahapan penyelesaian tugas akhir, intensitas penggunaan *Generative AI*, dan tujuan utama penggunaan teknologi tersebut.

Tabel 2. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frek	Persentase (%)
Jenis kelamin	Perempuan	57	56,4
	Laki-laki	44	43,6
Jenis perguruan tinggi	Swasta	51	50,5
	Negeri	50	49,5
Semester	7–8	59	58,4
	9–10	33	32,7
	>10	9	8,9
Tahap tugas akhir	Pengajuan judul/proposal	30	29,7
	Bimbingan/revisi	32	31,7
	Akan segera sidang	39	38,6
Intensitas penggunaan AI	Sangat jarang (<1 kali/minggu)	11	10,9
	Cukup sering (1–3 kali/minggu)	51	50,5
	Sangat sering/hampir setiap hari	39	38,6
Tujuan utama penggunaan AI	Membantu mencari ide/topik	31	30,7
	Merangkum literatur/jurnal	28	27,7
	Membantu struktur tulisan/grammar	27	26,7
	Membantu olah data/coding	15	14,9

Responden didominasi perempuan sebanyak 57 orang (56,4%), sedangkan laki-laki berjumlah 44 orang (43,6%). Komposisi mahasiswa dari perguruan tinggi swasta dan negeri relatif seimbang, masing-masing sebanyak 51 orang (50,5%) dan 50 orang (49,5%). Mayoritas responden berada pada semester 7–8 sebanyak 59 orang (58,4%), sementara berdasarkan tahapan penyelesaian tugas akhir, kelompok terbesar merupakan mahasiswa yang akan segera mengikuti sidang sebanyak 39 orang (38,6%).

Penggunaan *Generative AI* relatif intensif. Sebanyak 51 responden (50,5%) menggunakannya satu hingga tiga kali per minggu dan 39 responden (38,6%) menggunakannya sangat sering atau

hampir setiap hari. Tujuan penggunaan paling banyak adalah membantu menemukan ide atau topik (30,7%), diikuti peringkasan literatur atau jurnal (27,7%), membantu struktur tulisan dan tata bahasa (26,7%), serta pengolahan data atau *coding* (14,9%). Usia responden berada pada rentang 19–30 tahun, dengan rata-rata 23,24 tahun dan standar deviasi 1,77.

Responden juga dapat menggunakan lebih dari satu platform AI. ChatGPT menjadi platform yang paling banyak digunakan, yaitu oleh 54 responden, disusul Google Gemini sebanyak 45 responden, Claude AI 43 responden, Microsoft Copilot 27 responden, Perplexity AI 26 responden, dan platform lainnya sebanyak 8 responden. Oleh karena pertanyaan tersebut memungkinkan pilihan lebih dari satu, persentasenya tidak dijumlahkan menjadi 100%.

4.1.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif dilakukan terhadap skor akhir masing-masing variabel setelah proses *reverse scoring* pada item negatif dan eliminasi item X1.7 yang tidak memenuhi kriteria validitas. Variabel *self-efficacy* selanjutnya dihitung menggunakan 11 item, literasi digital menggunakan 16 item, dan motivasi berprestasi menggunakan 14 item.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Jumlah Item	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Self-Efficacy	101	11	15	41	33,129	7,409
Literasi Digital	101	16	23	64	50,455	11,186
Motivasi Berprestasi	101	14	19	55	43,634	9,927

Rata-rata skor *self-efficacy* sebesar 33,129 dengan standar deviasi 7,409. Literasi digital memiliki rata-rata sebesar 50,455 dengan standar deviasi 11,186, sedangkan motivasi berprestasi memperoleh rata-rata sebesar 43,634 dengan standar deviasi 9,927.

Apabila skor total dikonversi menjadi rata-rata per item pada skala 1–4, nilai *self-efficacy* sebesar 3,012, literasi digital sebesar 3,153, dan motivasi berprestasi sebesar 3,117. Data tersebut digunakan sebagai gambaran distribusi skor responden tanpa mengklasifikasikannya ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi karena penelitian tidak menetapkan titik potong normatif tertentu.

4.1.3 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Evaluasi kualitas instrumen dilakukan menggunakan *corrected item-total correlation* dan Cronbach's alpha. Pada skala *self-efficacy*, satu item yaitu X1.7 menunjukkan korelasi item-total sebesar 0,017 dengan $p = 0,867$ sehingga tidak memenuhi kriteria validitas dan dikeluarkan dari penghitungan skor akhir.

Setelah eliminasi X1.7, seluruh item yang dipertahankan menunjukkan korelasi item-total yang memadai.

Tabel 4. Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Item Awal	Item Dieliminasi	Item Final	Rentang Item-Total Correlation	Corrected	Cronbach's α
Self-Efficacy	12	X1.7	11	0,420–0,807		0,908
Literasi Digital	16	Tidak ada	16	0,681–0,828		0,959

Motivasi Berprestasi	14	Tidak ada	14	0,455–0,840	0,952
-----------------------------	----	-----------	----	-------------	-------

Nilai Cronbach's alpha untuk *self-efficacy* setelah eliminasi X1.7 adalah 0,908. Literasi digital memperoleh alpha sebesar 0,959, sedangkan motivasi berprestasi sebesar 0,952. Dengan demikian, ketiga skala menunjukkan konsistensi internal yang sangat baik dan dapat digunakan pada analisis berikutnya.

4.1.4 Korelasi Antarvariabel

Analisis korelasi Pearson digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai arah dan kekuatan hubungan antarvariabel sebelum dilakukan regresi linear berganda.

Tabel 5. Korelasi Pearson Antarvariabel

Variabel	1	2	3
1. Self-Efficacy	1,000		
2. Literasi Digital	0,893***	1,000	
3. Motivasi Berprestasi	0,912***	0,969***	1,000

*** $p < 0,001$.

Self-efficacy memiliki hubungan positif dengan literasi digital sebesar $r = 0,893$ dan dengan motivasi berprestasi sebesar $r = 0,912$. Hubungan antara literasi digital dan motivasi berprestasi menghasilkan koefisien $r = 0,969$. Seluruh korelasi tersebut signifikan pada $p < 0,001$.

Karena korelasi antarprediktor relatif tinggi, pengujian multikolinearitas dilakukan sebelum mengestimasi koefisien regresi parsial.

4.1.5 Pengujian Asumsi Regresi

Sebelum regresi linear berganda dilakukan, residual model diuji untuk menilai normalitas, multikolinearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas.

Tabel 6. Ringkasan Uji Asumsi Regresi

Asumsi	Indikator	Hasil	Interpretasi
Normalitas residual	Kolmogorov-Smirnov	$p = 0,107$	Tidak menunjukkan penyimpangan signifikan
Normalitas residual	Shapiro-Wilk	$p < 0,001$	Menunjukkan deviasi dari normalitas
Multikolinearitas	Tolerance	0,202	$> 0,10$
Multikolinearitas	VIF	4,948	$< 5,00$
Autokorelasi	Durbin-Watson	1,896	Tidak menunjukkan autokorelasi serius
Heteroskedastisitas	Breusch-Pagan	$p = 0,454$	Tidak terdeteksi
Heteroskedastisitas	White test	$p = 0,0047$	Terdeteksi

Hasil Kolmogorov-Smirnov tidak menunjukkan penyimpangan normalitas yang signifikan ($p = 0,107$), sedangkan Shapiro-Wilk menghasilkan $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil antara kedua pengujian normalitas.

Untuk multikolinearitas, kedua variabel prediktor menghasilkan nilai *tolerance* sebesar 0,202

dan VIF sebesar 4,948. Nilai tersebut masih berada di bawah batas VIF 5 dan di atas batas *tolerance* 0,10, meskipun menunjukkan hubungan yang relatif kuat antarprediktor.

Nilai Durbin-Watson sebesar 1,896 menunjukkan tidak adanya indikasi autokorelasi residual yang serius. Pengujian heteroskedastisitas memberikan hasil yang berbeda. Breusch-Pagan tidak mendeteksi heteroskedastisitas ($p = 0,454$), sedangkan White test menghasilkan $p = 0,0047$. Mengingat White test menunjukkan adanya heteroskedastisitas, inferensi koefisien regresi selanjutnya menggunakan HC3 heteroskedasticity-robust standard errors.

4.1.6 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui kontribusi *self-efficacy* dan literasi digital dalam memprediksi motivasi berprestasi.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = -0.773 + 0.307X_1 + 0.678X_2$$

dengan Y merupakan motivasi berprestasi, X_1 merupakan *self-efficacy*, dan X_2 merupakan literasi digital.

Nilai koefisien regresi positif pada kedua prediktor menunjukkan bahwa peningkatan skor *self-efficacy* maupun literasi digital berkaitan dengan peningkatan skor motivasi berprestasi ketika prediktor lainnya dikendalikan.

Koefisien Determinasi

Tabel 7. Ringkasan Model Regresi

R	R ²	Adjusted R ²	Std. Error of Estimate
0,975	0,950	0,949	2,243

Koefisien determinasi menghasilkan $R^2 = 0,950$, sedangkan *adjusted* R^2 sebesar 0,949. Dengan demikian, kombinasi *self-efficacy* dan literasi digital menjelaskan 95,0% variasi skor motivasi berprestasi pada sampel penelitian, sedangkan 5,0% variasi lainnya tidak dijelaskan oleh model.

4.1.7 Uji Simultan

Pengujian simultan dilakukan menggunakan uji F untuk mengetahui apakah *self-efficacy* dan literasi digital secara bersama-sama memberikan kontribusi signifikan dalam memprediksi motivasi berprestasi.

Tabel 8. Hasil Uji Simultan

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Regression	9.362,355	2	4.681,178	930,368	<0,001
Residual	493,090	98	5,032		
Total	9.855,446	100			

Hasil pengujian menunjukkan $F(2,98) = 930,368$; $p < 0,001$. Dengan demikian, model yang memasukkan *self-efficacy* dan literasi digital secara bersama-sama signifikan dalam memprediksi motivasi berprestasi mahasiswa.

4.1.8 Uji Parsial dan Pengujian Hipotesis

Karena White test mengindikasikan heteroskedastisitas, signifikansi koefisien parsial dinilai menggunakan HC3 robust standard errors.

Published by:

Tabel 9. Hasil Regresi Linear Berganda dengan HC3 Robust Standard Errors

Prediktor	B	Robust SE	β	t	p	95% CI
Konstanta	-0,773	0,750	—	-1,030	0,306	[-2,261; 0,716]
Self-Efficacy	0,307	0,100	0,229	3,090	0,003	[0,110; 0,505]
Literasi Digital	0,678	0,065	0,764	10,397	<0,001	[0,549; 0,808]

Self-efficacy menunjukkan koefisien positif sebesar $B = 0,307$ dengan $\beta = 0,229$, $t = 3,090$, dan $p = 0,003$. Interval kepercayaan 95% berada antara 0,110 dan 0,505 dan tidak melintasi nilai nol. Dengan demikian, *self-efficacy* memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi setelah literasi digital dikendalikan.

Literasi digital menghasilkan koefisien $B = 0,678$, $\beta = 0,764$, $t = 10,397$, dan $p < 0,001$, dengan interval kepercayaan 95% sebesar 0,549–0,808. Hasil tersebut menunjukkan bahwa literasi digital memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi setelah *self-efficacy* dikendalikan.

Nilai standardized coefficient juga menunjukkan bahwa literasi digital memiliki kontribusi relatif lebih besar ($\beta = 0,764$) dibandingkan dengan *self-efficacy* ($\beta = 0,229$) dalam model regresi.

Tabel 10. Ringkasan Pengujian Hipotesis

Hubungan yang Diuji	Statistik	p	Hasil
Self-Efficacy → Motivasi Berprestasi	$\beta = 0,229$; $t = 3,090$	0,003	Didukung
Literasi Digital → Motivasi Berprestasi	$\beta = 0,764$; $t = 10,397$	<0,001	Didukung
Self-Efficacy + Literasi Digital → Motivasi Berprestasi	$F(2,98) = 930,368$	<0,001	Didukung

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa *self-efficacy* dan literasi digital memiliki kontribusi positif terhadap motivasi berprestasi, baik ketika dianalisis secara parsial maupun secara simultan. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh hipotesis yang diajukan memperoleh dukungan empiris.

4.2 Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* dan literasi digital secara simultan berkontribusi signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* pada penyusunan tugas akhir. Model penelitian menghasilkan $F(2,98) = 930.368$, $p < .001$, dengan $R^2.950$. Secara parsial, *self-efficacy* menunjukkan kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi ($\beta = .229$, $p=.003$), sedangkan literasi digital memberikan kontribusi yang lebih kuat ($\beta = .764$, $p=.001$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa pada lingkungan akademik berbasis AI tidak hanya berkaitan dengan keyakinan terhadap kemampuan diri, tetapi juga erat dengan kompetensi dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital. Dalam lingkungan yang mengalami perubahan dan disrupsi teknologi, kemampuan individu untuk beradaptasi dan mengembangkan kompetensi menjadi semakin penting dalam mempertahankan efektivitas menghadapi tuntutan baru (Bernadus & Prasetyaningtyas, 2024).

Pengaruh positif *self-efficacy* terhadap motivasi berprestasi konsisten dengan teori kognitif

sosial yang menempatkan keyakinan terhadap kemampuan diri sebagai salah satu mekanisme penting dalam pembentukan pilihan tindakan, usaha, dan persistensi ([Bandura, 1997](#)). Individu dengan *self-efficacy* yang kuat cenderung mempertahankan usaha ketika menghadapi kesulitan, sedangkan keyakinan diri yang lemah dapat meningkatkan kecenderungan menghindari tugas atau mengurangi usaha. Dalam konteks penyusunan tugas akhir, mahasiswa menghadapi berbagai tuntutan, mulai dari pencarian literatur, penyusunan argumentasi, pengolahan data, hingga revisi berulang dari dosen pembimbing. Oleh karena itu, keyakinan bahwa dirinya mampu menyelesaikan berbagai tahapan tersebut dapat memperkuat dorongan untuk mencapai keberhasilan akademik. Relevansi *self-efficacy* pada mahasiswa tingkat akhir juga ditunjukkan oleh [Mukaromah dan Sastri \(2025\)](#), yang menempatkan *self-efficacy* sebagai faktor penting dalam dinamika psikologis mahasiswa menjelang penyelesaian studi. Karakteristik personal juga dapat memengaruhi bagaimana individu memersepsikan dan merespons lingkungan akademiknya ([Nuradina et al., 2023](#)).

Temuan mengenai *self-efficacy* juga dapat dikaitkan dengan kecenderungan mahasiswa dalam menghadapi kesulitan akademik. Mahasiswa yang kurang yakin terhadap kemampuannya dapat lebih mudah mengalami penundaan, menghindari tugas yang dianggap sulit, atau mencari cara yang dianggap lebih ringan untuk menyelesaikan pekerjaan. [Sastri \(2022\)](#) menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik merupakan persoalan yang dapat menghambat mahasiswa dalam menyelesaikan kewajiban akademiknya. Dalam konteks penggunaan Generative AI, kondisi tersebut menjadi penting karena teknologi dapat berfungsi dalam dua arah. Mahasiswa dengan *self-efficacy* yang memadai dapat menggunakan AI sebagai alat untuk memperkuat proses belajar, sedangkan mahasiswa dengan keyakinan diri yang rendah berpotensi menggunakannya sebagai bentuk kompensasi terhadap kesulitan yang dirasakan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi tidak menghilangkan pentingnya sumber daya psikologis internal mahasiswa.

Literasi digital memiliki kontribusi yang lebih besar terhadap motivasi berprestasi dibandingkan *self-efficacy*. Temuan tersebut dapat dipahami karena penyusunan tugas akhir dalam lingkungan Generative AI membutuhkan kemampuan yang lebih luas daripada sekadar mengoperasikan aplikasi. Mahasiswa harus mampu merumuskan pencarian informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber, memverifikasi keluaran AI, mengidentifikasi informasi yang tidak akurat, serta mengintegrasikan informasi digital dengan pemikirannya sendiri. Literasi digital karena itu merupakan kompetensi yang memungkinkan teknologi digunakan secara produktif dan sesuai tujuan pengguna ([Salma et al., 2025](#)). Pada konteks akademik, kompetensi tersebut dapat mengurangi kesulitan dalam memperoleh dan mengelola informasi sehingga mahasiswa memiliki sumber daya yang lebih memadai untuk mempertahankan usaha dan mencapai target akademiknya. Pentingnya faktor motivasional dalam menghasilkan perilaku dan kinerja juga telah ditunjukkan dalam konteks organisasi dan pekerjaan ([Pratama & Siddiq, 2024](#); [Saputra et al., 2025](#); [Shefani & Jaya, 2024](#)), meskipun konteks penelitian tersebut berbeda dari konteks mahasiswa dalam penelitian ini.

Secara simultan, *self-efficacy* dan literasi digital dapat dipandang sebagai dua sumber daya yang saling melengkapi dalam membentuk motivasi berprestasi. *Self-efficacy* menyediakan keyakinan psikologis bahwa mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang dihadapi, sedangkan literasi digital menyediakan kompetensi aktual untuk menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi penyelesaian tugas. Temuan tersebut sejalan dengan konsep motivasi berprestasi yang menekankan orientasi terhadap keberhasilan, usaha, tanggung jawab, serta persistensi dalam mencapai standar hasil tertentu ([McClelland, 1987](#)). Dalam konteks

penggunaan Generative AI, mahasiswa dengan keyakinan diri dan kompetensi digital yang memadai memiliki peluang lebih besar untuk menggunakan AI sebagai sarana mendukung proses pencapaian, bukan sekadar sebagai alat untuk memperoleh penyelesaian instan. Hal ini juga memperkuat pandangan bahwa perilaku individu tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, tetapi berkaitan dengan interaksi antara karakteristik personal dan kondisi lingkungan yang dihadapi (Ekanesia et al., 2024; Nurfaijah & Gumilar, 2024).

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati karena model menghasilkan nilai dan korelasi antara literasi digital dan motivasi berprestasi yang mencapai . Besarnya hubungan tersebut menunjukkan keterkaitan empiris yang sangat kuat, tetapi juga dapat mengindikasikan kedekatan operasional antarvariabel. Seluruh konstruk diukur melalui metode *self-report*, kepada responden yang sama, pada periode pengukuran yang sama, serta menggunakan konteks item yang sama-sama berhubungan dengan Generative AI dan penyusunan tugas akhir. Kondisi tersebut dapat meningkatkan *common method variance* dan menghasilkan hubungan yang lebih tinggi antarkonstruk. Selain itu, sebagian indikator literasi digital menekankan kemampuan menggunakan AI untuk menyelesaikan aktivitas akademik, sedangkan sebagian indikator motivasi berprestasi juga menilai usaha mahasiswa dalam mencapai kualitas akademik dengan dukungan AI. Oleh karena itu, nilai yang sangat tinggi tidak seharusnya ditafsirkan bahwa 95% motivasi berprestasi secara kausal ditentukan hanya oleh *self-efficacy* dan literasi digital. Hasil tersebut lebih tepat dipahami sebagai kemampuan prediktif model yang sangat kuat pada sampel dan konteks pengukuran penelitian ini.

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa di era Generative AI dapat dipahami melalui kombinasi antara sumber daya psikologis dan kompetensi digital. *Self-efficacy* tetap relevan dalam menjelaskan usaha dan persistensi, sementara literasi digital muncul sebagai prediktor yang lebih dominan dalam konteks tugas akademik berbasis teknologi. Secara praktis, perguruan tinggi perlu mengembangkan program yang tidak hanya mengajarkan penggunaan aplikasi AI, tetapi juga kemampuan mengevaluasi keluaran AI, memverifikasi sumber, menyusun *prompt* secara efektif, memahami etika penggunaan teknologi, dan mempertahankan kemandirian intelektual mahasiswa. Penguatan kompetensi tersebut dapat dipadukan dengan upaya meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa agar Generative AI berfungsi sebagai pendukung pencapaian akademik, bukan sebagai pengganti proses berpikir dan usaha mahasiswa.

5. Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* dan literasi digital memiliki kontribusi positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa dalam pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* pada penyusunan tugas akhir. Secara parsial, *self-efficacy* berkontribusi signifikan terhadap motivasi berprestasi (,), sedangkan literasi digital menunjukkan kontribusi yang lebih kuat (,). Secara simultan, kedua variabel menghasilkan model yang signifikan, , , dengan . Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mahasiswa dalam lingkungan akademik berbasis AI berkaitan tidak hanya dengan keyakinan terhadap kemampuan diri, tetapi juga dengan kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif.

Literasi digital muncul sebagai prediktor yang lebih dominan, yang mengindikasikan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi secara kritis dan produktif memiliki peran penting dalam mempertahankan orientasi pencapaian selama proses penyusunan tugas akhir. Meskipun demikian, tingginya korelasi antarkonstruk dan nilai koefisien determinasi

perlu ditafsirkan secara hati-hati karena seluruh variabel diukur melalui metode *self-report* dan dalam konteks penggunaan Generative AI yang sama. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bukti hubungan prediktif yang kuat pada sampel penelitian, bukan sebagai bukti hubungan kausal. Secara praktis, perguruan tinggi perlu mengembangkan program yang mengintegrasikan penguatan *self-efficacy*, literasi digital, kemampuan verifikasi informasi, penggunaan AI secara kritis, dan kemandirian akademik agar Generative AI berfungsi sebagai sarana pendukung pencapaian, bukan sebagai pengganti proses berpikir dan usaha mahasiswa.

References

- Azizah, S. N., Putry, L. D., Devi, D. A., Pahlevi, T., & Maula, F. I. (2024). Pengaruh self-efficacy dan literasi digital terhadap motivasi belajar mahasiswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 157–166. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14502>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the era of generative artificial intelligence (AI): Understanding the potential benefits of ChatGPT in promoting teaching and learning. *Journal of AI*, 7(1), 52–62. <https://doi.org/10.61969/jai.1337500>
- Bernadus, B., & Prasetyaningtyas, S. (2024). *Memimpin melalui perubahan dan disrupsi: Strategi dan keterampilan untuk bertahan di dunia yang berubah dengan cepat*. Deepublish.
- Cotton, D. R. E., Cotton, P. A., & Shipway, J. R. (2024). Chatting and cheating: Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(2), 228–239. <https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2190148>
- Ekanesia, P., Akbar, R. F., & Sastri, P. D. (2024). Profil perceived social support dan hubungannya dengan kesehatan mental remaja di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 22(01). <https://doi.org/10.47007/jpsi.v22i01.361>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139878289>
- Mukaromah, U. L., & Sastri, P. D. (2025). The role of future anxiety and self-efficacy on final-year students' psychological well-being. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(7), 3133–3143. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i7.8425>
- Nuradina, K., Ekanesia, P., Athallah, S. F., & Mukin, R. (2023). The importance of personal characteristic in shaping positive perceptions of organizational climate in universities. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(9), 721–730. <https://doi.org/10.58812/wsis.v1i09.204>
- Nurfaijah, P. D., & Gumilar, D. (2024). The effect of job satisfaction and physical work environment on teacher performance of SMK Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung. *Dinasti International Journal of Digital Business Management*, 5(2), 233–241. <https://doi.org/10.31933/dijdbm.v5i2.2293>

- Li, N., Yang, Y., Zhao, X., & Li, Y. (2023). The relationship between achievement motivation and college students' general self-efficacy: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 13, 1031912. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1031912>
- Pratama, D. O., & Siddiq, A. M. (2024). Pengaruh motivasi, komunikasi dan kepemimpinan terhadap kepuasan kerja karyawan perusahaan penerbangan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1134–1139. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3751>
- Ravšelj, D., Keržič, D., Tomažević, N., Umek, L., Brezovar, N., Iahad, N. A., Abdulla, A. A., Akopyan, A., Aldana Segura, M. W., AlHumaid, J., et al. (2025). Higher education students' perceptions of ChatGPT: A global study of early reactions. *PLOS ONE*, 20(2), e0315011. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0315011>
- Salma, A., Nizami, L. U., Mote, A., Jaya, R. C., Ramdan, A. T. M., Gunawan, S., & Wiryany, D. (2025). Strengthening digital literacy and branding in the MSME and disability community in Cimareme Village. *Inaba of Community Services Journal*, 4(2), 59–68. <https://doi.org/10.56956/inacos.v4i2.533>
- Saputra, W., Recky, R., Hidayat, N., Sudaryo, Y., Sastri, P. D., & Akbar, R. F. (2025). Pengaruh kompensasi langsung, kompensasi tidak langsung dan motivasi kerja terhadap kepuasan kerja karyawan CV. Senja. *Jurnal Economica: Media Komunikasi ISEI Riau*, 13(2), 345–353.
- Sari, W. D. P., Subarno, A., & Akbarini, N. R. (2024). Pengaruh self regulated learning dan literasi digital terhadap motivasi berprestasi siswa MPLB SMKN 1 Karanganyar. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(1). <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i1.75772>
- Sastri, P. D. (2022). The academic procrastination in students and how to overcome it. *Journal of Business and Management Inaba*, 1(2), 89–96. <https://doi.org/10.56956/jbmi.v1i02.118>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Shefani, A. N., & Jaya, R. C. (2024). Pengaruh pelatihan kerja, motivasi kerja, dan komunikasi terhadap kinerja pegawai ASN jabatan fungsional Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Bandung. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (JEBMA)*, 4(2), 862–872. <https://doi.org/10.47709/jebma.v4i2.4013>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Wahyuni, S., Novitasari, Y., Suharni, & Reswita. (2023). The effect of digital literacy-based learning on student motivation and socialization ability. *Consilium: Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.37064/consilium.v9i2.13454>

Copyrights

Published by:





Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

