

PENGARUH *SELF-EFFICACY* TERHADAP *SURFACE LEARNING* MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR PADA ERA PESATNYA PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Fadhilah Eka Rahayu Amrullah, Muhammad Yahya,
Jamaluddin, Ridwan Daud Mahande, Dwi Resky Anandari
Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar
Jalan Daeng Tata Raya Makassar, Indonesia
fadhilahekarahayu@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan tinggi telah mengubah cara mahasiswa menyelesaikan tugas melalui akses informasi yang cepat dan otomatis. Meskipun AI meningkatkan efisiensi belajar, kemudahan tersebut berpotensi mendorong kecenderungan *Surface learning*, yaitu pendekatan belajar yang berorientasi pada penyelesaian tugas tanpa pemahaman konseptual yang mendalam. Permasalahan penelitian ini adalah belum jelasnya peran *Self-efficacy* dalam memengaruhi kecenderungan *Surface learning* di tengah penggunaan AI yang semakin masif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *Self-efficacy* dan *Surface learning* serta menguji pengaruh *Self-efficacy* terhadap *Surface learning* pada mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional terhadap 92 mahasiswa yang dipilih melalui simple random sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Self-efficacy* dan *Surface learning* berada pada kategori sedang. Analisis regresi menunjukkan hubungan negatif namun tidak signifikan ($p > 0,05$) dengan kontribusi pengaruh yang rendah, yang mengindikasikan bahwa *Self-efficacy* bukan faktor dominan dalam menentukan kecenderungan *Surface learning* pada konteks penggunaan AI.

Kata kunci: *Self-efficacy*, *Surface learning*, *Artificial Intelligence*, pembelajaran mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses belajar yang sebelumnya lebih banyak berpusat pada dosen kini semakin bergeser menjadi pembelajaran yang menuntut mahasiswa lebih aktif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan [1] yang menegaskan bahwa pendidikan membantu manusia bertahan dan berkembang melalui pemanfaatan teknologi dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

Salah satu cara teknologi dimanfaatkan dalam pendidikan tinggi adalah melalui penggunaan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah AI. AI dikembangkan untuk meniru cara manusia berpikir dan memproses informasi melalui sistem berbasis data dan algoritma [2]. Dalam praktiknya, mahasiswa kini banyak memanfaatkan AI generatif seperti ChatGPT, Google Gemini, Notion AI, Grammarly, Midjourney, Duolingo, dan Photomath untuk mencari referensi, merangkum materi, hingga membantu menyelesaikan tugas [3].

Tingginya penggunaan AI dalam pembelajaran terlihat dari hasil survei global. Pada tahun 2024, sebanyak 92% siswa di Irlandia menggunakan AI dalam kegiatan akademik dan 88% di antaranya memanfaatkan AI generatif seperti ChatGPT [4]. Survei lain menunjukkan bahwa Indonesia bahkan mencapai tingkat tertinggi penggunaan AI hingga 95% [5]. Data ini menunjukkan bahwa AI bukan lagi sekadar

alat tambahan, tetapi sudah menjadi bagian dari kebiasaan belajar mahasiswa.

Di balik kemudahan tersebut, muncul kekhawatiran bahwa penggunaan AI dapat mengurangi kedalaman proses belajar. Mahasiswa mungkin menjadi lebih fokus pada hasil akhir dibandingkan memahami proses dan konsep secara menyeluruh. Kondisi ini berkaitan dengan *Surface learning*, yaitu pendekatan belajar yang cenderung menghafal dan menyelesaikan tugas tanpa benar-benar memahami hubungan antar konsep [6]. Menurut [7], *Surface learning* biasanya muncul karena tekanan eksternal atau sekadar untuk memenuhi tuntutan akademik. Fenomena ini dapat menurunkan berpikir kritis, meningkatkan ketergantungan teknologi, dan memicu plagiarisme yang berdampak pada kualitas siswa [8]. Ketergantungan pada AI mendorong orientasi pada hasil dibanding pemahaman konsep [9].

Dengan kata lain, meskipun AI dapat mendukung proses pembelajaran, penggunaan yang tidak tepat justru mendorong siswa untuk mengabaikan proses pemahaman dan analisis yang seharusnya menjadi inti dari pembelajaran yang bermakna. Jika fenomena ini berlanjut, kualitas lulusan akan terancam, karena mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat daripada membangun pemahaman konseptual yang dibutuhkan baik dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari.

Faktor psikologis yang diduga berperan dalam menentukan pendekatan belajar adalah *Self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya

menyelesaikan tugas [10]. Mahasiswa dengan *Self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri menghadapi tantangan akademik dan lebih terdorong memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, mahasiswa dengan *Self-efficacy* rendah lebih mudah merasa ragu dan cenderung memilih cara cepat, termasuk mengandalkan AI secara berlebihan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Self-efficacy* tinggi berkaitan dengan pendekatan deep learning, sedangkan *Self-efficacy* rendah lebih sering dikaitkan dengan *Surface learning* [11][12]. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan tersebut dalam konteks penggunaan AI yang semakin masif masih terbatas. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan *Self-efficacy* dan *Surface learning* dalam konteks penggunaan AI yang semakin masif di perguruan tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat dan pengaruh *Self-efficacy* dan *Surface learning* mahasiswa dalam konteks penggunaan AI pada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Universitas Negeri Makassar (UNM). Melalui analisis data empiris, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana faktor psikologis internal berperan dalam menentukan pola belajar mahasiswa di tengah pesatnya penggunaan AI, serta menjadi dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih seimbang dan bermakna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Self-efficacy*

Self-efficacy merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Albert Bandura, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengarahkan dan melaksanakan tindakan guna mencapai tujuan tertentu [10]. Keyakinan ini memengaruhi pola pikir, emosi, serta perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan. Dalam konteks pembelajaran, *Self-efficacy* berkaitan dengan bagaimana mahasiswa menilai kemampuannya dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan menghadapi hambatan akademik.

Self-efficacy termasuk faktor intrinsik yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor ekstrinsik dapat berasal dari lingkungan sosial maupun perkembangan teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) [13]. Mahasiswa dengan *Self-efficacy* tinggi cenderung lebih proaktif, ulet, dan tidak mudah menyerah dalam belajar [14]. Sebaliknya, *Self-efficacy* rendah membuat mahasiswa lebih mudah ragu, menghindari tugas, serta menunjukkan perilaku belajar pasif. Oleh karena itu, *Self-efficacy* menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas keterlibatan akademik mahasiswa, khususnya di era digital.

Menurut Bandura [15] *Self-efficacy* dipengaruhi oleh empat sumber utama: pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengamatan terhadap keberhasilan orang lain (*vicarious experience*), persuasi sosial, serta kondisi emosional individu.

Dalam konteks pembelajaran modern, pengaruh lingkungan juga berperan. Mahasiswa dapat meniru strategi belajar yang dianggap efektif, termasuk penggunaan AI secara instan, yang dalam kondisi tertentu dapat berkorelasi dengan kecenderungan *Surface learning* [16][17].

Bandura [15] juga menjelaskan tiga dimensi *Self-efficacy*, yaitu *level* (tingkat kesulitan tugas), *strength* (kekuatan keyakinan), dan *generality* (cakupan penerapan keyakinan dalam berbagai situasi). Ketiga dimensi ini menunjukkan bahwa *Self-efficacy* tidak hanya berkaitan dengan rasa percaya diri, tetapi juga konsistensi dan luasnya penerapan keyakinan tersebut dalam konteks akademik.

2.2. *Self-efficacy* dalam Menghadapi Pesatnya AI

Perkembangan AI telah mengubah cara mahasiswa memperoleh dan mengelola informasi. Berbagai aplikasi berbasis AI mempermudah pencarian referensi, penyusunan jawaban, hingga analisis data. Dalam situasi ini, *Self-efficacy* berperan dalam menentukan bagaimana mahasiswa memanfaatkan teknologi tersebut. Mahasiswa dengan *Self-efficacy* tinggi cenderung menggunakan AI sebagai alat bantu untuk memperkuat pemahaman. Sikap positif terhadap AI dan literasi digital turut memperkuat keyakinan diri mahasiswa [18]. Sebaliknya, perkembangan AI yang cepat dapat memicu *technostress* pada mahasiswa dengan *Self-efficacy* rendah sehingga menghambat kemandirian belajar [19]. Selain itu, kemudahan AI dalam menyediakan jawaban instan berpotensi mendorong orientasi pada hasil akhir, sehingga dalam beberapa kasus *Self-efficacy* tidak selalu berkorelasi dengan pendekatan belajar mendalam dan dapat berkaitan dengan *Surface learning* [11].

2.3. *Surface learning*

Istilah *Surface learning* pertama kali diperkenalkan oleh [20] melalui penelitian terhadap mahasiswa di Swedia yang menunjukkan bahwa mahasiswa memahami bacaan akademik melalui dua cara, yaitu secara mendalam dan secara dangkal. Konsep ini kemudian dikembangkan oleh [21] melalui model 3P (*Presage–Process–Product*), yang menjelaskan bahwa pendekatan belajar dipengaruhi oleh karakteristik mahasiswa, proses belajar yang dijalani, dan hasil yang diperoleh. Dalam kerangka tersebut, pendekatan belajar dapat berupa *deep*, *surface*, atau *achieving approach*. *Surface learning* sendiri merujuk pada pola belajar yang lebih berorientasi pada tuntutan eksternal, seperti menyelesaikan tugas atau lulus ujian, dengan cara menghafal informasi tanpa memahami konsep secara menyeluruh, sehingga daya tahan pemahaman terhadap materi menjadi terbatas [22].

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa *Surface learning* berorientasi pada pemenuhan tuntutan akademik, seperti lulus ujian atau menyelesaikan tugas, dengan retensi pengetahuan yang terbatas [23].

Menurut [24] *Surface learning* dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat dan motivasi belajar, beban akademik yang tinggi, rendahnya *Self-efficacy*, kurangnya regulasi diri, serta pengalaman belajar yang kurang positif. Dalam konteks pembelajaran berbasis AI, pendekatan dangkal juga dapat muncul ketika teknologi digunakan sebagai solusi instan tanpa refleksi akademik yang memadai.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis hubungan dan pengaruh antara *Self-efficacy* dan *Surface learning* dalam konteks penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada mahasiswa. AI dalam penelitian ini tidak dijadikan variabel tersendiri, melainkan diposisikan sebagai konteks pembelajaran yang melatarbelakangi perilaku belajar mahasiswa.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar (UNM). Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa aktif PTIK angkatan 2021–2024 yang berjumlah 1.213 orang. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 92 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling agar setiap mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih. Responden merupakan mahasiswa yang pernah atau sedang menggunakan AI dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 5 poin. Instrumen *Self-efficacy* diadaptasi dari [25], sedangkan instrumen *Surface learning* diadaptasi dari *The Revised Two-Factor Study Process Questionnaire* (R-SPQ-2F) oleh [26] dengan penyesuaian pada konteks penggunaan AI. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 30 yang meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat *Self-efficacy* dan *Surface learning* berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas. Selanjutnya, hubungan antar variabel dianalisis menggunakan korelasi Pearson, sedangkan pengaruh *Self-efficacy* terhadap *Surface learning* diuji melalui regresi linear sederhana dengan taraf signifikansi 0,05. Besarnya kontribusi pengaruh ditunjukkan melalui nilai koefisien determinasi (R^2).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tingkat Variabel *Self-efficacy*

Tabel 1. Statistik deskriptif variabel *Self-efficacy*

Min	Max	Mean	Std. Deviation	Kategori
49	100	78,30	11,011	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, tingkat *Self-efficacy* mahasiswa berada pada kategori sedang (Mean = 78,30). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki keyakinan diri yang cukup dalam menyelesaikan tugas akademik di era penggunaan AI, namun belum sepenuhnya kuat dan konsisten. Variasi skor yang cukup lebar menunjukkan adanya perbedaan tingkat kepercayaan diri antar mahasiswa.

4.2. Statistik Deskriptif Variabel *Surface learning*

Tabel 2. Analisis deskriptif variabel *Surface learning*

Min	Max	Mean	Std. Deviation	Kategori
10	48	31,02	9,989	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 bahwa *Surface learning* juga berada pada kategori sedang (Mean = 31,02). Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sepenuhnya menerapkan strategi belajar yang bersifat dangkal. Namun demikian, kecenderungan penggunaan strategi tersebut masih terlihat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dapat dipahami mengingat pemanfaatan AI dalam menyelesaikan tugas memungkinkan mahasiswa untuk lebih fokus pada penyelesaian hasil akhir dibandingkan pada pendalaman materi secara menyeluruh.

4.3. Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Variabel	Monte Carlo Sig.	Asymp. Sig.	Ket
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Surface learning</i>	0,334	0,200	Normal

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 3, diperoleh nilai *Monte Carlo Sig.* sebesar 0,334. Artinya, data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis korelasi dan regresi dapat dilanjutkan tanpa kendala.

4.4. Uji Korelasi

Tabel 4. Hasil uji korelasi X terhadap Y

Variabel	Korelasi r	Sig.	Ket
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Surface learning</i>	-0,201	0,055	Tidak signifikan
<i>Mastery experience</i>	-0,115	0,274	Tidak Signifikan
<i>Vicarious experiences</i>	-0,210	0,044	Signifikan (lemah, negatif)
<i>Sosial Experience</i>	-0,183	0,081	Tidak Signifikan
<i>Physiological & Emotional State</i>	-0,202	0,053	Tidak Signifikan

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa secara keseluruhan *Self-efficacy* memiliki hubungan negatif dengan *Surface learning*, dengan nilai r sebesar -0,201. Ini berarti semakin tinggi *Self-efficacy*, kecenderungan

Surface learning cenderung menurun. Namun, nilai signifikansi sebesar 0,055 masih sedikit di atas batas 0,05, sehingga hubungan tersebut tidak dapat dinyatakan signifikan secara statistik.

Jika dilihat berdasarkan indikatornya, hanya *vicarious experience* yang menunjukkan hubungan signifikan dengan *Surface learning* ($p = 0,044$). Meskipun kekuatannya tergolong lemah, hasil ini mengisyaratkan bahwa pengalaman belajar melalui pengamatan terhadap orang lain memiliki peran dalam mengurangi kecenderungan belajar secara dangkal. Sementara itu, indikator lainnya tidak menunjukkan hubungan yang signifikan.

4.5. Regresi Linear Sederhana

Tabel 5. Hasil uji regresi linear sederhana

Variabel	B (Coefficient)	t _{count}	Sig.
Konstanta	45,315		0,001
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Surface learning</i>	-0,183	1,945	0,055

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 45,315 - 0,183X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu poin pada *Self-efficacy* akan diikuti penurunan *Surface learning* sebesar 0,183 poin. Tanda negatif pada koefisien tersebut berarti arah hubungannya berlawanan, semakin tinggi tingkat *Self-efficacy* mahasiswa, kecenderungan menggunakan strategi belajar yang bersifat permukaan cenderung menurun.

Namun demikian, nilai signifikansi sebesar 0,055 masih sedikit di atas batas 0,05. Artinya, secara statistik pengaruh tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan. Dengan kata lain, meskipun ada kecenderungan bahwa *Self-efficacy* dapat menurunkan *Surface learning*, hasil penelitian ini belum dapat membuktikan bahwa *Self-efficacy* benar-benar memiliki pengaruh langsung terhadap *Surface learning* pada mahasiswa.

Secara sederhana, *Self-efficacy* memang menunjukkan arah hubungan yang logis (semakin percaya diri, semakin kecil kecenderungan belajar dangkal), tetapi dalam penelitian ini pengaruhnya masih sangat lemah dan belum meyakinkan secara statistik.

Hasil uji koefisien determinasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil uji koefisien determinasi

Variabel	R	R Square	Adjusted R Square
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Surface learning</i>	0,201	0,040	0,030

Berdasarkan tabel 6, Nilai R Square sebesar 0,040 menunjukkan bahwa *Self-efficacy* hanya mampu menjelaskan sekitar 4% variasi *Surface learning*. Sisanya, yaitu 96%, kemungkinan dipengaruhi oleh

faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan hubungan negatif, *Self-efficacy* bukan merupakan faktor utama yang menentukan tingkat *Surface learning* mahasiswa.

4.6. Pembahasan

Temuan penelitian ini memberikan gambaran mengenai peran *Self-efficacy* dalam membentuk strategi belajar mahasiswa di tengah pesatnya integrasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan tinggi, khususnya pada mahasiswa PTIK UNM. Secara umum, *Self-efficacy* dan kecenderungan *Surface learning* sama-sama berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara faktor psikologis dan strategi belajar dalam lingkungan berbasis AI bersifat kompleks dan tidak sepenuhnya linear.

Secara deskriptif, *Self-efficacy* mahasiswa memiliki rata-rata 78,30 dan mayoritas berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang cukup dalam menyelesaikan tugas akademik, namun belum sepenuhnya optimal untuk mendorong keterlibatan belajar yang mendalam. Sejalan dengan [27], *Self-efficacy* dalam konteks digital cenderung terbentuk melalui interaksi intensif dengan teknologi sehingga lebih bersifat operasional daripada epistemik. Artinya, *Self-efficacy* membantu mahasiswa menyelesaikan tugas, tetapi belum tentu mendorong pemahaman konseptual yang lebih dalam.

Di sisi lain, *Surface learning* juga berada pada kategori sedang ($M = 31,02$). Strategi yang digunakan mahasiswa cenderung berorientasi pada efisiensi, seperti menghafal, mengekstraksi informasi secara cepat, serta memanfaatkan AI untuk menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan akses AI berpotensi menggeser fokus belajar dari proses pemahaman menuju penyelesaian hasil.

Hasil regresi menunjukkan bahwa *Self-efficacy* memiliki hubungan negatif namun tidak signifikan dengan *Surface learning* ($\beta = -0,183$; Sig. = 0,055), dengan kontribusi yang rendah ($R^2 = 0,040$). Temuan ini secara langsung menjawab permasalahan penelitian, yaitu bahwa *Self-efficacy* bukan faktor yang secara signifikan memengaruhi kecenderungan *Surface learning* dalam konteks penggunaan AI. Meskipun arah hubungannya sesuai dengan teori semakin tinggi *Self-efficacy*, semakin rendah *Surface learning* pengaruh tersebut tidak cukup kuat secara statistik. Temuan ini sejalan dengan [27] dan [28], yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan AI dapat mendorong ketergantungan dan mengurangi keterlibatan kognitif yang mendalam.

Ketidaksignifikanan ini dapat dijelaskan melalui konsep *Outcome Expectancies* [15], yang menyatakan bahwa individu terdorong melakukan suatu tindakan berdasarkan harapan hasil yang diperoleh. Dalam konteks digital, mahasiswa lebih tertarik pada hasil yang cepat dan praktis dari penggunaan AI

dibandingkan proses belajar itu sendiri. Hal ini diperkuat oleh [29] yang menemukan bahwa kualitas pembelajaran berbasis teknologi lebih dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan daripada tingkat *Self-efficacy* akademik. Sebagaimana ditegaskan oleh [30], proses pembelajaran sering kali memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan karakteristik psikologis individu.

Lebih lanjut, [31] menyatakan bahwa meskipun AI dapat meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, pengaruhnya terhadap kesadaran berpikir kritis sering kali tidak signifikan. Hal ini menjelaskan mengapa *Self-efficacy* dalam penelitian ini tidak mampu menekan pola *Surface learning*. Mahasiswa mungkin merasa sangat mampu mengoperasikan AI, tetapi kemampuan tersebut digunakan untuk mendukung strategi belajar yang dangkal. Sejalan dengan [18], dalam pembelajaran berbasis teknologi digital, *Self-efficacy* tidak selalu berpengaruh secara langsung terhadap kualitas keterlibatan belajar mahasiswa.

Analisis antar dimensi menunjukkan bahwa meskipun *mastery experience* mendominasi pembentukan *Self-efficacy*, dimensi ini tidak memiliki hubungan signifikan dengan *Surface learning*. Sebaliknya, *vicarious experience* menunjukkan hubungan negatif yang lemah namun signifikan, yang menegaskan pentingnya pemodelan sosial dalam membentuk strategi belajar. Mahasiswa cenderung meniru strategi yang dianggap efektif di lingkungannya, termasuk penggunaan AI untuk menyelesaikan tugas secara cepat [16]. Temuan ini mendukung *Social Learning Theory* dari Bandura dan sejalan dengan [32], yang menekankan peran pengalaman tidak langsung dalam konteks pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dominasi suatu dimensi *Self-efficacy* tidak selalu berkorelasi langsung dengan pendekatan belajar. Dalam lingkungan berbasis AI, faktor lingkungan terutama pola penggunaan AI dan contoh dari teman sebaya tampak lebih berperan dibandingkan keyakinan diri personal. Oleh karena itu, intervensi pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada penguatan *Self-efficacy*, tetapi juga perlu mengarahkan mahasiswa pada penggunaan AI yang reflektif dan bertanggung jawab. Sebagaimana disarankan oleh [33] dan [27], penguatan manajemen diri dan literasi etika AI menjadi penting agar mahasiswa tetap terlibat secara aktif, kritis, dan mendalam dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Self-efficacy* dan *Surface learning* mahasiswa PTIK UNM berada pada kategori sedang. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Self-efficacy* memiliki hubungan negatif dengan *Surface learning*, namun pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik dan kontribusinya rendah ($R^2 = 0,040$). Dengan demikian, *Self-efficacy*

bukan merupakan faktor utama yang menentukan kecenderungan *Surface learning* dalam konteks penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). Dari analisis dimensi, hanya *vicarious experience* yang menunjukkan hubungan negatif signifikan meskipun dalam kategori lemah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki peran dalam membentuk strategi belajar mahasiswa.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan AI dalam pembelajaran perlu diarahkan agar tidak mendorong kecenderungan belajar yang dangkal. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor lain yang berpotensi memengaruhi *Surface learning*, mengingat sebagian besar variasi variabel tersebut belum dapat dijelaskan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Yahya, U. Sidik Sidin, and Wahyudi, "Pelatihan pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka bagi guru SMK produktif kota makassar," *TEKNOVOKASI J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 292–297, Sep. 2023.
- [2] I. H. Sarker, "AI-based modeling: techniques, applications and research issues towards automation, intelligent and smart systems," Mar. 01, 2022, *Springer*. doi: 10.1007/s42979-022-01043-x.
- [3] M. Cholistaria and A. Gunawan, "Pengaruh artificial intelligence (AI) terhadap berpikir kritis mahasiswa," *POACE J. Progr. Stud. Administrasi Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, Feb. 2025, doi: 10.24127/poace.v5i1.8155.
- [4] J. Freeman, "Student Generative AI Survey 2025," Oxford, Feb. 2025.
- [5] Chegg, "Chegg Global Student Survey 2025," California, USA, 2025.
- [6] R. Randal, "Konsep dan implementasi deep learning," Direktorat Guru Pendidikan Dasar, Kemdikbudristek. Accessed: Sep. 26, 2025. [Online]. Available: <https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/news/konsep-dan-implementasi-deep-learning-oleh-robert-randal>
- [7] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, "Naskah akademik pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua," Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, Jakarta, 2025.
- [8] J. A. Saputra Siallagan, T. A. Putri Yuya, S. Arshyara, and Perawati, "Penggunaan kecerdasan buatan AI mengakibatkan krisis pemikiran kritis pelajar dalam dunia pendidikan indonesia," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 3, pp. 47679–47683, 2024.
- [9] Y. Fan et al., "Beware of metacognitive laziness: Effects of generative artificial intelligence on learning motivation, processes, and performance," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 56, no. 2, pp. 489–530,

- 2024.
- [10] A. Bandura, "Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change," *Psychol. Rev.*, vol. 84, pp. 191–215, 1997.
 - [11] S. Laitinen, A. Christopoulos, P. Laitinen, and V. Nieminen, "Relationships between Self-efficacy and learning approaches as perceived by computer science students," *Front. Educ.*, vol. 9, pp. 1–13, Oct. 2024, doi: 10.3389/educ.2024.1181616.
 - [12] S. Lun, H. N. J. Ho, M. Shih, Y.-H. Perng, L. Tsaih, and J.-C. Liang, "Exploring learning approaches and Self-efficacy among design students in taiwan," *Int. J. Technol. Des. Educ.*, vol. 35, no. 4, pp. 1717–1740, Jun. 2025, doi: 10.1007/s10798-025-10004-3.
 - [13] F. Rafalin, "Pentingnya Self-efficacy dalam pengembangan bakat pada siswa," *Persepsi J. Ris. Mhs. Psikol.*, vol. 2, no. 2, Jul. 2023.
 - [14] Oktariani, "Peranan Self-efficacy dalam meningkatkan prestasi belajar siswa," *Kognisi J.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–50, Oct. 2018.
 - [15] A. Bandura, *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company, 1997.
 - [16] Y. Wang, S. Liu, L. Pu, X. Mao, and S. Shen, "College students' learning experience and engagement in the smart classroom: the mediating role of Self-efficacy in the background of COVID-19," *SAGE Open*, vol. 14, pp. 1–4, Oct. 2024, doi: 10.1177/21582440241285082.
 - [17] R. Munira, T. Fonna, S. Nadia, and I. Marsitah, "Pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa di universitas almuslim," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 4, pp. 1–12, Aug. 2024, doi: 10.47134/pgsd.v1i4.770.
 - [18] S. Getenet, R. Cantle, P. Redmond, and P. Albion, "Students' digital technology attitude, literacy and Self-efficacy and their effect on online learning engagement," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 21, no. 3, 2024, doi: 10.1186/s41239-023-00437-y.
 - [19] H. Zhang, "Technostress, academic Self-efficacy, and resistance to innovation: buffering roles of knowledge sharing culture and constructive deviant behavior," *Psychol. Res. Behav. Manag.*, vol. 16, pp. 3867–3881, 2023, doi: 10.2147/PRBM.S424396.
 - [20] F. Marton and R. Säljö, "On qualitative differences in learning: i - outcome and process," *Br. J. Educ. Psychology*, vol. 46, no. 1, pp. 4–11, 1976, doi: <https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x>.
 - [21] J. Biggs, *Student Approaches to Learning and Studying*, 1st ed. Hawthorn, Victoria (Australia): Australian Council for Educational Research, 1987.
 - [22] J. Biggs, "What the student does: teaching for enhanced learning," *High. Educ. Res. Dev.*, vol. 18, no. 1, pp. 57–75, 1999, doi: 10.1080/07294360.2012.642839.
 - [23] M. L. Khong and J. A. Tanner, "Surface and deep learning: a blended learning approach in preclinical years of medical school," *BMC Med. Educ.*, vol. 24, no. 1, Dec. 2024, doi: 10.1186/s12909-024-05963-5.
 - [24] S. Lindblom-Ylänne, A. Parpala, and L. Postareff, "What constitutes the surface approach to learning in the light of new empirical evidence?," *Stud. High. Educ.*, vol. 44, no. 12, pp. 2183–2195, Dec. 2019, doi: 10.1080/03075079.2018.1482267.
 - [25] E. W. Wuryaningsih, L. Lusmilasari, F. Haryanti, and B. Wahyuni, "The indonesian Self-efficacy questionnaire for children: translation, cross-cultural adaptation, and psychometric evaluation," *J. Ners*, vol. 20, no. 1, pp. 17–25, Feb. 2025, doi: 10.20473/jn.v20i1.64114.
 - [26] K. R. Paudel, H. P. Nepal, B. Shrestha, R. Panta, and S. Toth, "Biggs's revised two-factor study process questionnaire (R-SPQ-2F)," *J. Educ. Eval. Health Prof.*, vol. 15, p. 9, 2018, doi: 10.3352/jeehp.2018.15.9.
 - [27] D. Arobi and R. Sarianti, "Pengaruh artificial intelligence dalam pembelajaran terhadap self-management dengan Self-efficacy sebagai variabel mediasi pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas negeri padang," *J. Akuntansi, Ekon. dan Manaj. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 673–686, Mar. 2025, doi: 10.55606/jaemb.v5i1.7940.
 - [28] S. Mahapatra, "Impact of chatGPT on ESL students' academic writing skills: a mixed methods intervention study," *Smart Learn. Environ.*, vol. 11, no. 9, pp. 1–18, Dec. 2024, doi: 10.1186/s40561-024-00295-9.
 - [29] J. Han and X. Geng, "University students' approaches to online learning technologies: The roles of perceived support, affect/emotion and Self-efficacy in technology-enhanced learning," *Comput. Educ.*, vol. 194, Mar. 2023, Accessed: Dec. 06, 2025. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/getaccess/pii/S0360131522002664/purchase>
 - [30] M. P. Wondal, H. G. Radical Mait, A. Yusupa, and V. Tarigan, "Pengaruh penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah," *Kohesi J. Multidisiplin Saintek*, vol. 7, no. 12, May 2025.
 - [31] X.-H. Jia and J.-C. Tu, "Towards a new conceptual model of AI-enhanced learning for college students: the roles of artificial intelligence capabilities, general Self-efficacy, learning motivation, and critical thinking awareness," *Systems*, vol. 12, pp. 1–25, Feb. 2024, doi: 10.3390/systems12030074.
 - [32] A. Aumann, R. Grassinger, and H. Weitzel, "Exploring the influence of vicarious experiences in teaching with digital technology on pre-service science teachers' digitalization-related affective-motivational dispositions," *Educ. Sci.*, vol. 15, no. 15, 2025, doi: 10.3390/educsci15010015.
 - [33] S. C. Lewis, A. L. Guzman, T. R. Schmidt, and B. Lin, "Generative AI and its disruptive challenge to journalism: an institutional analysis," *Commun. Chang.*, vol. 1, no. 9, pp. 1–20, Jun. 2025, doi: 10.1007/s44382-025-00008-x.