E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Motivasi, Literasi Artificial Intelligence, Dan Digital Agility Terhadap Kinerja Guru Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kota Bogor

Lussy Wulandary[1], Jahani[2], Christina Ekawati[3], Abdul Ghofar[4]
[1] Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI, Depok, Indonesia, Indrianiarie8@gmail.com
[2] Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI, Depok, Indonesia, jahani.nurhanifa@gmail.com
[3] Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI, Depok, Indonesia, christina_ekawati@yahoo.com
[4] Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI, Depok, Indonesia, ghofar@stiegici.ac.id

Abstrak

Perubahan digital menuntut guru memiliki motivasi kerja dan kecakapan memanfaatkan teknologi, termasuk kecerdasan buatan, agar kinerjanya tetap optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh motivasi, literasi *artificial intelligence* (AI), dan *digital agility* terhadap kinerja guru Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kota Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang disebarkan secara daring kepada seluruh populasi sebanyak 49 guru (sampling jenuh), kemudian dianalisis dengan regresi linier berganda. Seluruh butir instrumen valid dan keempat variabel reliabel (*Cronbach's alpha* 0,740–0,913). Hasil menunjukkan bahwa motivasi (β = 0,446; t = 4,047; Sig. = 0,000) dan *digital agility* (β = 0,458; t = 4,139; Sig. = 0,000) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja guru, sedangkan literasi AI tidak berpengaruh signifikan (β = 0,034; t = 0,382; Sig. = 0,704). Secara simultan, ketiga variabel berpengaruh signifikan (F = 27,699; Sig. = 0,000) dan menjelaskan 62,5% variasi kinerja guru (*Adjusted* R^2 = 0,625). Simpulannya, motivasi dan *digital agility* merupakan prediktor utama kinerja guru di sekolah ini.

Kata Kunci: *motivasi, literasi AI, digital agility, kinerja guru, regresi linier berganda.*

Abstract

Digital change requires teachers to have work motivation and the skills to use technology, including artificial intelligence, to keep their performance optimal. This study aimed to analyze the effects of motivation, artificial intelligence (AI) literacy, and digital agility on teacher performance at State Senior High School 10 Bogor City. The study used a quantitative approach with an associative-causal method. Primary data were collected through an online Likert-scale questionnaire administered to the entire population of 49 teachers (total sampling) and analyzed using multiple linear regression. All instrument items were valid and the four variables were reliable (Cronbach's alpha 0.740–0.913). The results showed that motivation (β = 0.446; t = 4.047; Sig. = 0.000) and digital agility (β = 0.458; t = 4.139; Sig. = 0.000) had a positive and significant effect on teacher performance, whereas AI literacy had no significant effect (β = 0.034; t = 0.382; Sig. = 0.704). Simultaneously, the three variables had a significant effect (F = 27.699; Sig. = 0.000) and explained 62.5% of the variance in teacher performance (adjusted R^2 = 0.625). In conclusion, motivation and digital agility are the main predictors of teacher performance in this school.

Keywords: *motivation, AI literacy, digital agility, teacher performance, multiple linear regression.*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Corresponding Author:
Lussy Wulandary

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI; Indrianiarie8@gmail.com

PENDAHULUAN

Transformasi digital mengubah cara guru merancang pembelajaran, menilai capaian belajar, dan mengelola administrasi sekolah. Salah satu teknologi yang paling cepat memasuki ruang kelas adalah kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI). Sejumlah tinjauan sistematis melaporkan bahwa AI dapat mendukung pembelajaran dan praktik analitik pembelajaran bagi guru (Almasri, 2024; Salas-Pilco dkk., 2022), dan peta penelitian AI dalam pendidikan kini mencakup pengajaran, pembelajaran, hingga administrasi (Fu dkk., 2025). Namun, pemanfaatan AI juga menimbulkan tantangan, di antaranya kebutuhan guru untuk terus mengembangkan keterampilan digital agar perannya sebagai pendidik tetap kuat (Pratiwi dan Yunus, 2025).

Fenomena tersebut juga terjadi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 10 Kota Bogor. Sekolah ini memiliki 49 guru, terdiri atas 24 guru aparatur sipil negara (ASN), 15 guru pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja (PPPK), dan 10 guru PPPK paruh waktu. Implementasi Kurikulum Merdeka dan peningkatan kompetensi digital tenaga pendidik menjadi program prioritas sekolah pada tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan dokumen sekolah, sepanjang Juni 2025 hingga Februari 2026 telah diselenggarakan lima program pelatihan yang berkaitan dengan AI dan platform digital, antara lain pelatihan *coding* dan kecerdasan artifisial untuk guru, perancangan pembelajaran berbasis AI, *workshop* Google for Education, dan pelatihan Gemini. Data kurikulum sekolah tahun 2025 juga mencatat ChatGPT (22 guru) dan Gemini (21 guru) sebagai aplikasi AI yang paling banyak digunakan, diikuti Microsoft GitHub (3 guru), Assembler Edu (2 guru), dan aplikasi lain (1 guru).

Adopsi teknologi tersebut belum tentu sejalan dengan kinerja guru. Kinerja guru dipahami sebagai prestasi kerja yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pengajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan profesionalisme (Mulyasa, 2005), serta dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk motivasi kerja (Masfufah dan Rindaningsih, 2024). Motivasi didefinisikan sebagai kesediaan mengerahkan upaya tinggi untuk mencapai tujuan organisasi (Robbins dan Coulter, 2020). Dalam teori kebutuhan Maslow (1943), perilaku digerakkan oleh kebutuhan yang tersusun bertingkat, dari kebutuhan dasar hingga aktualisasi diri. Dengan demikian, motivasi menentukan sejauh mana kompetensi yang dimiliki guru benar-benar digunakan dalam pekerjaan.

Selain motivasi, kecakapan teknologi dipandang semakin penting. Literasi AI dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan guru memanfaatkan AI dalam empat aspek pekerjaan, yaitu untuk materi kelas, untuk kebutuhan murid, untuk desain kurikulum, dan untuk pembelajaran interaktif (Fu dkk., 2025). *Digital agility* dipahami sebagai kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dalam pekerjaan, yang pada penelitian ini diukur melalui literasi informasi dan data, pembuatan konten digital, keamanan digital, dan pemecahan masalah. Dimensi tersebut sejalan dengan kompetensi digital pendidik yang mencakup penguasaan informasi dan komunikasi, pembuatan konten pembelajaran, dan pemecahan masalah pendidikan (Prayogi, 2020). Munsamy dkk. (2023) memasukkan kemampuan adaptif dan ketahanan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

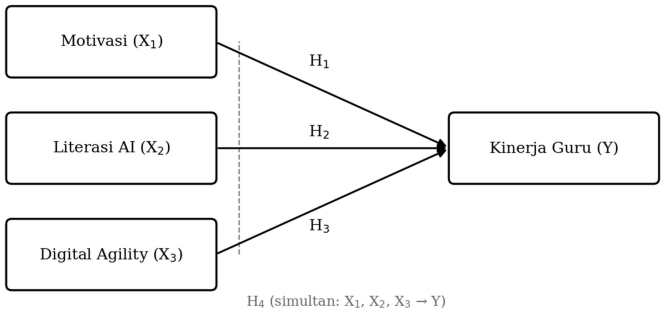
digital sebagai salah satu dari enam kompetensi dalam skala kepemimpinan digital, sedangkan Khoeroni dkk. (2022) membahas kompetensi digital dalam pelayanan publik. Van Laar dkk. (2019) juga menelaah determinan keterampilan digital abad ke-21 pada pekerja profesional.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kajian tentang teknologi dan kinerja banyak dilakukan pada karyawan di luar sekolah. Prasetio (2024), misalnya, meneliti pengaruh AI dan literasi digital terhadap kinerja karyawan di bidang ekonomi. Di sisi lain, tinjauan tentang kinerja guru oleh Masfufah dan Rindaningsih (2024) lebih menyoroti motivasi kerja dan kepuasan kerja. Dari rujukan yang ditelaah dalam penelitian ini, belum ditemukan kajian yang menguji motivasi, literasi AI, dan *digital agility* secara bersamaan sebagai penentu kinerja guru, sehingga kontribusi ketiganya terhadap kinerja guru sekolah negeri belum dapat dijawab dengan bukti yang tersedia. Penelitian ini diposisikan untuk mengisi kekosongan tersebut secara terbatas pada konteks satu sekolah menengah atas negeri.

Secara konseptual, motivasi diduga meningkatkan upaya guru, sedangkan literasi AI dan *digital agility* membekali guru dengan kemampuan menyelesaikan tugas perencanaan, pembelajaran, dan administrasi secara efektif (Prayogi, 2020; Fu dkk., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh motivasi, literasi AI, dan *digital agility* terhadap kinerja guru SMAN 10 Kota Bogor, baik secara parsial maupun simultan. Hipotesis yang diuji adalah bahwa motivasi (H_1), literasi AI (H_2), dan *digital agility* (H_3) masing-masing berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru, serta ketiganya berpengaruh signifikan secara simultan (H_4).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal melalui survei *cross-sectional* untuk menguji pengaruh motivasi (X_1), literasi AI (X_2), dan *digital agility* (X_3) terhadap kinerja guru (Y), sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Penelitian dilaksanakan di SMAN 10 Kota Bogor, Jawa Barat, yang dipilih secara sengaja (*purposive*) karena sekolah ini sedang mengakselerasi penggunaan platform digital dalam pembelajaran dan administrasi guru. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada Mei sampai Juli 2026.



Gambar 1. Model penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh guru SMAN 10 Kota Bogor sebanyak 49 orang, yang terdiri atas 24 guru ASN, 15 guru PPPK, dan 10 guru PPPK paruh waktu. Karena populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh atau sensus (Sugiyono, 2015), sehingga jumlah responden sama dengan jumlah populasi, yaitu 49 orang.

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur berbentuk tautan Google Form yang dibagikan kepada seluruh responden. Setiap pernyataan dinilai dengan skala

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Likert lima poin, dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Instrumen akhir terdiri atas 8 butir motivasi, 8 butir literasi AI, 10 butir *digital agility*, dan 10 butir kinerja guru. Motivasi diukur melalui keleluasaan memilih metode, keterlibatan dalam keputusan, akses pelatihan dan penguasaan materi, dukungan pimpinan dan rekan kerja, serta pengakuan atau penghargaan; dua butir awal tentang efikasi pedagogis dikeluarkan dari analisis akhir. Literasi AI diukur melalui penggunaan AI untuk materi kelas, murid, desain kurikulum, dan pembelajaran interaktif. *Digital agility* diukur melalui literasi informasi dan data, pembuatan konten digital, keamanan digital, dan pemecahan masalah. Kinerja guru diukur melalui kompetensi pedagogik, sosial, dan kepribadian, serta kinerja dalam pembelajaran dan dalam administrasi.

Skor rata-rata variabel diinterpretasikan dengan interval 0,80 yang diperoleh dari (5 – 1)/5, sehingga skor 3,41–4,20 berada pada kategori setuju (tinggi) dan skor 4,21–5,00 pada kategori sangat setuju (sangat tinggi). Kualitas instrumen diuji dengan korelasi *corrected item-total* (valid jika r hitung > 0,3) dan *Cronbach's alpha* (reliabel jika > 0,60). Asumsi klasik yang diuji meliputi normalitas residual (*Kolmogorov-Smirnov*, Sig. > 0,05), multikolinearitas (*tolerance* > 0,1 dan *variance inflation factor*/VIF < 10), serta heteroskedastisitas melalui diagram pencar residual (Ghozali, 2021). Pengaruh variabel dianalisis dengan regresi linier berganda menggunakan SPSS. Uji t (parsial) dan uji F (simultan) dilakukan pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan t tabel 2,014 dan F tabel 2,81 (derajat bebas 3 dan 45); hipotesis nol ditolak jika nilai hitung melebihi nilai tabel dan Sig. < 0,05. Besarnya kontribusi model dibaca dari koefisien determinasi yang disesuaikan (*Adjusted* R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden dan Tanggapan terhadap Variabel Penelitian

Kuesioner terisi dari seluruh 49 guru. Tabel 1 menunjukkan bahwa responden perempuan (26 orang; 53,06%) sedikit lebih banyak daripada laki-laki (23 orang; 46,94%). Sebanyak 81,63% responden berusia di atas 40 tahun dan 65,31% telah bekerja lebih dari 10 tahun, sedangkan 81,63% berpendidikan S1 dan 18,37% S2. Komposisi ini menunjukkan bahwa responden didominasi guru senior dengan pengalaman kerja panjang, sehingga temuan penelitian paling tepat dibaca dalam konteks kelompok guru seperti ini.

Tabel 1. Karakteristik responden (N = 49)

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	23	46,94
Perempuan	26	53,06
Usia		
< 30 tahun	6	12,24
30–40 tahun	3	6,12
41–50 tahun	20	40,82
> 50 tahun	20	40,82
Masa kerja		
< 5 tahun	7	14,29
5–10 tahun	10	20,41
11–20 tahun	14	28,57
> 20 tahun	18	36,73

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Pendidikan terakhir		
S1	40	81,63
S2	9	18,37

Sumber: Data primer penelitian, 2026 (diolah).

Tabel 2 meringkas tanggapan responden. Keempat variabel berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata tertinggi pada motivasi (4,05), diikuti kinerja guru (3,97), serta literasi AI dan *digital agility* (masing-masing 3,90). Pada motivasi, butir tertinggi (4,14) adalah akses pelatihan dan penguasaan materi serta dukungan pimpinan dan rekan kerja, sedangkan butir terendah (3,73) adalah keterlibatan dalam keputusan. Pada literasi AI, butir tertinggi (4,14) adalah penggunaan AI untuk murid dan terendah (3,67) penggunaan AI untuk desain kurikulum. Pada *digital agility*, pemecahan masalah mencapai 4,14, sedangkan pembuatan konten digital memiliki butir terendah (3,65). Pada kinerja guru, skor tertinggi (4,06) ada pada kompetensi pedagogik dan kompetensi pribadi, dan terendah (3,88) pada kompetensi pedagogik serta tugas administrasi. Pola ini menunjukkan bahwa guru menilai dirinya cukup baik secara umum, dengan aspek relatif lebih lemah pada partisipasi dalam keputusan sekolah, pemanfaatan AI untuk perancangan kurikulum, dan pembuatan konten digital yang kompleks. Karena data berupa penilaian diri, skor tersebut dapat dipengaruhi kecenderungan menjawab secara sosial diinginkan.

Kualitas Instrumen dan Uji Asumsi Klasik

Seluruh butir pernyataan valid karena nilai r hitung melebihi 0,3, dan seluruh variabel reliabel karena *Cronbach's alpha* berada di atas 0,60 (Tabel 2). Uji asumsi klasik pada Tabel 3 menunjukkan bahwa residual berdistribusi normal (Sig. 0,200 > 0,05), tidak terdapat multikolinearitas (*tolerance* 0,637–0,981 dan VIF 1,020–1,570), dan diagram pencar residual tidak membentuk pola tertentu sehingga tidak terindikasi heteroskedastisitas. Dengan demikian, data layak dianalisis dengan regresi linier berganda.

Tabel 2. Statistik deskriptif, validitas, dan reliabilitas instrumen

Variabel	Jumlah butir	Rata-rata	Kategori	Rentang r hitung	*Cronbach's alpha*
Motivasi (X_1)	8	4,05	Tinggi	0,446–0,754	0,830
Literasi AI (X_2)	8	3,90	Tinggi	0,301–0,588	0,740
Digital agility (X_3)	10	3,90	Tinggi	0,478–0,860	0,913
Kinerja guru (Y)	10	3,97	Tinggi	0,351–0,750	0,896

Sumber: Data primer penelitian, 2026 (diolah).

Tabel 3. Hasil uji asumsi klasik

Uji	Hasil	Kriteria	Simpulan
Normalitas residual (*Kolmogorov-Smirnov*)	Statistik uji = 0,065; Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,200	Sig. > 0,05	Residual normal
Multikolinearitas: Motivasi	*Tolerance* 0,644; VIF 1,553	*Tolerance* > 0,1; VIF < 10	Tidak ada multikolinearitas
Multikolinearitas: Literasi AI	*Tolerance* 0,981; VIF 1,020	*Tolerance* > 0,1; VIF < 10	Tidak ada multikolinearitas

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Uji	Hasil	Kriteria	Simpulan
Multikolinearitas: *Digital agility*	*Tolerance* 0,637; VIF 1,570	*Tolerance* > 0,1; VIF < 10	Tidak ada multikolinearitas
Heteroskedastisitas (diagram pencar)	Titik menyebar acak, tanpa pola	Tidak berpola	Tidak ada heteroskedastisitas

Sumber: Data primer penelitian, 2026 (diolah).

Hasil Uji Hipotesis

Hasil estimasi regresi pada Tabel 4 menghasilkan persamaan berikut.

$$Y = 1{,}109 + 0{,}606X_1 + 0{,}045X_2 + 0{,}450X_3 \quad (1)$$

Tabel 4. Hasil regresi linier berganda (variabel terikat: kinerja guru)

Variabel	B	Std. Error	Beta	t hitung	Sig.
Konstanta	1,109	5,612	–	0,198	0,844
Motivasi (X_1)	0,606	0,150	0,446	4,047	0,000
Literasi AI (X_2)	0,045	0,117	0,034	0,382	0,704
Digital agility (X_3)	0,450	0,109	0,458	4,139	0,000

Catatan: N = 49; t tabel = 2,014 (α = 0,05; db = 45); F hitung = 27,699 (Sig. 0,000; F tabel = 2,81); R = 0,805; R^2 = 0,649; *Adjusted* R^2 = 0,625.
Sumber: Data primer penelitian, 2026 (diolah).

Koefisien regresi motivasi (0,606) berarti bahwa kenaikan satu poin skor total motivasi, dengan literasi AI dan *digital agility* tetap, diikuti kenaikan skor total kinerja guru sebesar 0,606 poin; untuk *digital agility* kenaikannya 0,450 poin. Uji t menunjukkan bahwa motivasi (t = 4,047 > 2,014; Sig. 0,000) dan *digital agility* (t = 4,139 > 2,014; Sig. 0,000) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja guru, sedangkan literasi AI tidak signifikan (t = 0,382 < 2,014; Sig. 0,704). Uji F menunjukkan bahwa ketiga variabel berpengaruh signifikan secara simultan (F = 27,699 > 2,81; Sig. 0,000), dengan *Adjusted* R^2 sebesar 0,625. Artinya, 62,5% variasi kinerja guru dijelaskan oleh model, sedangkan 37,5% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian. Koefisien terstandarisasi *digital agility* (0,458) sedikit lebih besar daripada motivasi (0,446); selisih sebesar 0,012 itu tidak diuji secara statistik, sehingga keduanya lebih tepat dibaca sebagai prediktor yang sebanding. Ringkasan keputusan pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan pengujian hipotesis

Hipotesis	Pernyataan	Hasil dan kriteria	Keputusan
H_1	Motivasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru	t = 4,047 > 2,014; Sig. 0,000 < 0,05	Didukung
H_2	Literasi AI berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru	t = 0,382 < 2,014; Sig. 0,704 > 0,05	Tidak didukung
H_3	*Digital agility* berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru	t = 4,139 > 2,014; Sig. 0,000 < 0,05	Didukung
H_4	Motivasi, literasi AI, dan *digital agility* berpengaruh signifikan secara simultan	F = 27,699 > 2,81; Sig. 0,000 < 0,05	Didukung

Sumber: Data primer penelitian, 2026 (diolah).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pembahasan

Pengaruh positif dan signifikan motivasi terhadap kinerja guru (H_1 didukung) sejalan dengan pandangan bahwa motivasi mencerminkan kesediaan mengerahkan upaya tinggi untuk mencapai tujuan organisasi (Robbins dan Coulter, 2020) dan dengan teori kebutuhan Maslow (1943) yang menempatkan penghargaan dan aktualisasi diri sebagai pendorong perilaku kerja. Hasil ini juga konsisten dengan tinjauan Masfufah dan Rindaningsih (2024) yang menelaah motivasi kerja dan kepuasan kerja sebagai faktor yang memengaruhi kinerja guru. Secara deskriptif, butir akses pelatihan dan dukungan pimpinan serta rekan kerja memperoleh skor tertinggi (4,14), sedangkan keterlibatan dalam keputusan terendah (3,73). Hal ini dapat ditafsirkan bahwa lingkungan kerja sudah mendukung, tetapi ruang partisipasi guru dalam keputusan sekolah masih dapat diperkuat; penafsiran ini bersifat dugaan karena penelitian tidak menguji hubungan antarbutir.

Pengaruh positif dan signifikan *digital agility* (H_3 didukung) menunjukkan bahwa guru yang lebih mampu mengelola informasi dan data, membuat konten, menjaga keamanan digital, dan memecahkan masalah teknis cenderung menilai kinerjanya lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan pandangan Prayogi (2020) bahwa kompetensi digital diperlukan pendidik untuk menyajikan konten dalam pembelajaran abad ke-21, dan dengan Munsamy dkk. (2023) yang memasukkan kemampuan adaptif dan ketahanan digital ke dalam kompetensi digital. Butir pembuatan konten digital yang kompleks memiliki skor terendah (3,65), sehingga aspek ini menjadi bagian *digital agility* yang paling perlu dikembangkan.

Literasi AI tidak berpengaruh signifikan secara parsial (H_2 tidak didukung), meskipun skor rata-ratanya tinggi (3,90). Hasil ini tidak berarti bahwa AI tidak bermanfaat; ketidaksignifikanan statistik tidak sama dengan ketiadaan pengaruh, terlebih dengan sampel hanya 49 guru yang membatasi daya uji. Penjelasan berikut merupakan kemungkinan yang tidak diuji dalam penelitian ini. Pertama, nilai *tolerance* literasi AI yang sangat tinggi (0,981; VIF 1,020) menunjukkan bahwa variabel ini hampir tidak berkorelasi dengan prediktor lain, sehingga dugaan tumpang tindih dengan *digital agility* tidak didukung oleh statistik kolinearitas. Kedua, respons yang terkonsentrasi pada kategori setuju dapat mempersempit variasi data dan melemahkan kemampuan variabel untuk membedakan kinerja antarguru. Ketiga, pelatihan AI di sekolah baru berlangsung sejak Juni 2025 sedangkan data dikumpulkan pada Mei–Juli 2026, sehingga manfaat AI mungkin belum tercermin dalam kinerja. Keempat, butir literasi AI mengukur penggunaan AI untuk berbagai tugas, bukan kualitas hasil pembelajaran. Tinjauan terdahulu menekankan potensi manfaat AI bagi guru tetapi juga kebutuhan akan kesiapan dan keterampilan digital guru (Pratiwi dan Yunus, 2025; Almasri, 2024); temuan ini selaras dengan gagasan bahwa manfaat AI bergantung pada integrasinya dalam praktik, meskipun bukti langsung mengenai pengaruhnya terhadap kinerja formal guru belum dapat dibandingkan secara memadai karena keterbatasan sumber yang ditelaah.

Secara simultan, motivasi, literasi AI, dan *digital agility* berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru (H_4 didukung) dengan *Adjusted* R^2 0,625. Mengingat koefisien terstandarisasi literasi AI hanya 0,034, signifikansi uji F terutama mencerminkan kontribusi motivasi dan *digital agility*. Sebesar 37,5% variasi kinerja guru dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti, misalnya kepemimpinan sekolah atau budaya organisasi. Beberapa keterbatasan perlu dicatat: desain *cross-sectional* tidak membuktikan hubungan sebab-akibat; penelitian hanya mencakup satu sekolah dan 49 guru yang didominasi guru senior; kinerja diukur melalui persepsi guru sendiri; dan *digital agility*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dioperasionalkan melalui dimensi yang lebih dekat dengan kompetensi digital, sehingga hasilnya perlu dibaca sesuai definisi tersebut.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa motivasi (β = 0,446; Sig. 0,000) dan *digital agility* (β = 0,458; Sig. 0,000) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja guru SMAN 10 Kota Bogor, sedangkan literasi AI tidak berpengaruh signifikan (β = 0,034; Sig. 0,704). Secara simultan, ketiga variabel berpengaruh signifikan (F = 27,699; Sig. 0,000) dan menjelaskan 62,5% variasi kinerja guru. Motivasi dan *digital agility* dengan demikian menjadi prediktor utama kinerja guru pada sekolah ini, dengan kontribusi yang sebanding.

Berdasarkan temuan tersebut, sekolah dapat memperkuat keterlibatan guru dalam pengambilan keputusan dan dukungan kerja, serta mengembangkan keterampilan digital guru, terutama pembuatan konten digital. Pelatihan AI sebaiknya dikaitkan langsung dengan praktik pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah, memakai data kinerja yang lebih objektif, dan menguji variabel mediasi atau moderasi serta model yang mampu membedakan konstruk literasi AI dan *digital agility* secara lebih tajam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMAN 10 Kota Bogor beserta seluruh guru yang bersedia menjadi responden, serta kepada Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI atas dukungan akademik selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Almasri, F. (2024). Exploring the impact of artificial intelligence in teaching and learning of science: A systematic review of empirical research. *Research in Science Education, 54*(5), 977–997. https://doi.org/10.1007/s11165-024-10176-3

Fu, Y., Weng, Z., & Wang, J. (2025). Examining AI use in educational contexts: A scoping meta-review and bibliometric analysis. *International Journal of Artificial Intelligence in Education, 35*(3), 1388–1444. https://doi.org/10.1007/s40593-024-00442-w

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Khoeroni, R., Suryadi, S., & Gunawan, A. (2022). Implementation of digital leadership in development: Digital competence in public services. *The Management Journal of Binaniaga, 7*(2), 141–156. https://doi.org/10.33062/mjb.v7i2.6

Masfufah, N. F., & Rindaningsih, I. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru: Literatur review. *ELSE (Elementary School Education Journal), 8*(1). https://doi.org/10.30651/else.v8i1.17168

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review, 50*(4), 370–396. https://doi.org/10.1037/h0054346

Mulyasa, E. (2005). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munsamy, M., Dhanpat, N., & Barkhuizen, E. N. (2023). The development and validation of a digital leadership competency scale. *Acta Commercii, 23*(1), Article a1057. https://doi.org/10.4102/ac.v23i1.1057

Prasetio, T. (2024). Pengaruh artificial intelligence dan literasi digital terhadap kinerja karyawan di bidang ekonomi. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis, 8*(2), 66–73.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pratiwi, R. T. L., & Yunus, M. (2025). Manfaat dan tantangan penggunaan artificial intelligence (AI) bagi guru dan peserta didik di era Society 5.0. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism, 3*(2), 488–494. https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p488-494

Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan, 14*(2), 144–151. https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486

Robbins, S. P., & Coulter, M. (2020). *Management* (15th ed.). Pearson Education.

Salas-Pilco, S. Z., Xiao, K., & Hu, X. (2022). Artificial intelligence and learning analytics in teacher education: A systematic review. *Education Sciences, 12*(8), 569. https://doi.org/10.3390/educsci12080569

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2019). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in Human Behavior, 100*, 93–104. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.06.017