

**PENGARUH PENGGUNAAN AI “PARAS NUSANTARA” TERHADAP PENGALAMAN BELAJAR
PENGUNJUNG MUSEUM NASIONAL**

Ahmad Abdillah¹, Dimas Galoh², Bagas Aidil³, Muhammad Sami⁴, Putri Octa⁵, Rinda Arfiani⁶, Siti Nabila⁷, Uswatun Hasyanah⁸, Kevin Zulfian⁹

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila

Email : hagictmn7023011@univpancasila.ac.id¹, dimas7023054@univpancasila.ac.id²,
bagas7023039@univpancasila.ac.id³, muhammadsami7023137@univpancasila.ac.id⁴,
putri7023162@univpancasila.ac.id⁵, rinda7023179@univpancasila.ac.id⁶,
nabila7023187@univpancasila.ac.id⁷, uswa7023198@univpancasila.ac.id⁸,
kevin7023234@univpancasila.ac.id⁹

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa transformasi signifikan dalam metode pembelajaran di lembaga kebudayaan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan AI “Paras Nusantara” terhadap pengalaman belajar pengunjung di Museum Nasional Indonesia. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori, data dikumpulkan melalui metode survei terhadap 100 responden yang telah menggunakan fitur tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI “Paras Nusantara” berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengalaman belajar pengunjung, dengan nilai t hitung sebesar 58,915 dan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan uji koefisien determinasi, ditemukan nilai R Square sebesar 0,973, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini berkontribusi sebesar 97,3% dalam menjelaskan variasi pengalaman belajar di museum. Temuan ini membuktikan bahwa AI “Paras Nusantara” merupakan instrumen efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman edukatif pengunjung secara personal dan dinamis.
Kata Kunci : Paras Nusantara; Museum Nasional; Pengalaman Pengunjung Museum; Teknologi Interaktif; Kecerdasan Buatan

ABSTRACT

The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has brought a significant transformation to learning methods within cultural institutions. This study aims to examine the impact of using “Paras Nusantara” AI on the learning experience of visitors at the National Museum of Indonesia. Adopting a quantitative explanatory approach, data were collected through a survey of 100 respondents who had utilized the feature. The data analysis technique employed was simple linear regression. The results indicate that the use of “Paras Nusantara” AI has a positive and significant influence on the visitor's learning experience, with a t-value of 58.915 and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). Based on the coefficient of determination test, an R Square value of 0.973 was obtained, indicating that this technology contributes 97.3% to explaining the variance in the learning experience at the museum. These findings prove that “Paras Nusantara” AI is an

Article History

Received: January 2026
Reviewed: January 2026
Published: January 2026

Plagiarism Checker No 234
DOI : Prefix DOI : 10.8734/
panorama.v1i1.1395
Copyright : Author
Publish by : Panorama



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

effective instrument in enhancing visitors' engagement and educational understanding in a personalized and dynamic manner.

Keywords : *Paras Nusantara; Museum Nasional; Museum Visitor Experience; Interactive Technology; Artificial Intelligence*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap perubahan di berbagai bidang, termasuk bidang kebudayaan dan pendidikan seperti museum. Kini, museum tidak hanya dianggap sebagai tempat penyimpanan barang-barang sejarah, tetapi juga dianggap sebagai sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi secara menarik dan efektif. Dari sudut pandang komunikasi, museum berperan sebagai saluran yang menghubungkan antara penyampaian informasi tentang budaya, sejarah, dan pengetahuan kepada pengunjung melalui berbagai cara penyajian, termasuk dengan memanfaatkan teknologi digital (Hooper-Greenhill, 2007).

Salah satu tantangan besar yang dihadapi museum saat ini adalah membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi pengunjung, terutama di tengah perubahan kebiasaan audiens yang kian terbiasa dengan teknologi interaktif. Pengunjung, terutama generasi muda, semakin mengharapakan pengalaman belajar yang tidak hanya memberi informasi, tetapi juga melibatkan mereka secara langsung dan sesuai dengan kebutuhan pribadi. Karena itu, museum harus terus mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengunjung terhadap materi yang disampaikan (Falk & Dierking, 2016).

Selaras dengan tantangan tersebut, kecerdasan buatan (AI) mulai digunakan sebagai solusi inovatif dalam mengelola dan menyajikan informasi di museum. AI memungkinkan penyampaian informasi yang lebih sesuai, menarik, dan personal melalui fitur seperti asisten digital, sistem tanya jawab, serta penyajian konten yang disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI di museum dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan memperkaya pengalaman belajar melalui interaksi dua arah yang lebih dinamis (Suiçmez & Fidas, 2025). Selain itu, AI juga menjadi alat komunikasi edukatif yang mendukung pembelajaran nonformal di ruang publik.

Museum Nasional Indonesia, sebagai salah satu lembaga budaya penting di Indonesia, telah menerapkan inovasi teknologi berupa AI "Paras Nusantara". Fitur ini dibuat agar pengunjung bisa mendapatkan informasi tentang koleksi museum secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Meskipun penggunaan teknologi AI di museum punya potensi besar dalam meningkatkan fungsi pendidikan, penelitian empiris yang mengevaluasi dampaknya terhadap pengalaman belajar pengunjung masih terbatas, terutama di Indonesia. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas teknologi digital di museum secara umum, seperti Augmented Reality atau Virtual Reality, tanpa secara khusus menganalisis pengaruh AI terhadap pengalaman belajar pengunjung.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan AI "Paras Nusantara" memengaruhi pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional. Pengalaman belajar merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana museum berhasil menjalankan fungsinya secara edukatif, yang mencakup pemahaman terhadap materi, keterlibatan dalam belajar, motivasi, serta tingkat kepuasan pengunjung (Falk & Dierking, 2016). Tanpa adanya pengukuran yang sistematis dan didasarkan pada data, pengembangan teknologi AI di museum berisiko tidak efektif dan tidak tepat sasaran.

Berdasarkan masalah yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional setelah menggunakan AI "Paras Nusantara", menganalisis bagaimana penggunaan AI tersebut mempengaruhi pengalaman belajar pengunjung, serta mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan AI tersebut terhadap pengalaman belajar

pengunjung Museum Nasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mendapatkan data empiris yang bisa dianalisis secara statistik.

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data primer melalui penyebaran kuesioner kepada pengunjung Museum Nasional yang telah menggunakan AI “Paras Nusantara”. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh penggunaan AI terhadap pengalaman belajar pengunjung. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan strategi pemanfaatan teknologi AI di Museum Nasional, sekaligus memberikan kontribusi akademik dalam kajian komunikasi, teknologi, dan pembelajaran di museum.

KAJIAN PUSTAKA

Museum sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Edukatif

Museum bertindak sebagai sarana pembelajaran nonformal yang memberikan pengetahuan, nilai budaya, serta sejarah kepada masyarakat. Dari sudut pandang komunikasi, museum berperan sebagai saluran menyampaikan pesan yang edukatif melalui koleksi, cerita, gambar, serta suasana ruang yang dirancang agar pengunjung lebih memahami isi yang disampaikan. Museum merupakan lembaga pendidikan yang proses belajarnya bersifat kontekstual, melibatkan pengunjung, dan berfokus pada pengalaman yang diterima (Hooper-Greenhill, 2007)

Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa kualitas cara menyampaikan informasi dan metode pembelajaran di museum berpengaruh terhadap pengalaman belajar dan ketertarikan pengunjung. Penggunaan media interaktif di Museum Nasional Indonesia mampu meningkatkan pemahaman dan minat pengunjung terhadap materi sejarah (Putra dan Sarudin, 2025). Hasil ini membuktikan bahwa museum tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bergantung pada media dan teknologi yang digunakan

Artificial Intelligence (AI) sebagai Media Interaktif di Museum

Artificial Intelligence (AI) adalah teknologi yang bisa meniru cara berpikir manusia, seperti memahami bahasa, menjawab pertanyaan, dan memberi saran informasi. Di dalam museum, AI digunakan sebagai alat interaktif yang memudahkan komunikasi antara pengunjung dan informasi di dalam museum. AI bekerja sebagai asisten digital yang membantu pengunjung mendapatkan informasi dengan cepat, sesuai kebutuhan, dan lebih personal (Suiçmez & Fidas, 2025).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI di museum memberikan manfaat positif bagi pengalaman pengunjung. Penelitian Yang *et al.* (2025) menunjukkan bahwa teknologi AI memperkuat keterlibatan pengunjung dan membuat pengalaman belajar lebih personal. Di Indonesia, penggunaan teknologi digital interaktif yang belum sepenuhnya menggunakan AI telah terbukti meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di museum (Pratama & Nugroho, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa AI “Paras Nusantara” bisa menjadi media pembelajaran yang efektif di Museum Nasional.

Pengalaman Belajar Pengunjung Museum

Pengalaman belajar pengunjung museum adalah proses belajar yang didapatkan melalui cara berinteraksi dengan lingkungan di museum, yang mencakup aspek berpikir, perasaan, dan tindakan. Falk dan Dierking (2016) menjelaskan bahwa pengalaman belajar di museum tergantung pada faktor pribadi, lingkungan sosial, dan kondisi fisik, serta melibatkan pemahaman terhadap materi, keterlibatan pengunjung, semangat belajar, dan rasa puas mereka. Pengalaman belajar ini menjadi acuan penting dalam menilai sejauh mana fungsi pendidikan di museum berhasil.

Penelitian berbasis angka di Indonesia menunjukkan bahwa pengalaman belajar pengunjung dipengaruhi oleh cara penyajian informasi dan tingkat interaktivitas. Penelitian

oleh Wibowo dan Lestari (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital yang interaktif di museum berdampak besar terhadap rasa puas dan pemahaman pengunjung. Temuan ini mendukung pendapat bahwa pengalaman belajar tidak hanya bergantung pada isi informasi, tetapi juga dipengaruhi oleh teknologi dan cara penyampaian pesan pendidikan.

Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Pengalaman Belajar Pengunjung

Teknologi digital di museum bertindak sebagai alat bantu pembelajaran yang bisa meningkatkan kualitas pengalaman belajar pengunjung. Dari sudut pandang komunikasi pendidikan, teknologi interaktif membantu menyampaikan informasi yang lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan mendorong partisipasi aktif pengunjung. Semakin tinggi tingkat penggunaan dan kualitas teknologi digital, semakin besar kemungkinan pengalaman belajar pengunjung meningkat (Falk & Dierking, 2016).

Secara nyata, berbagai riset menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman belajar pengunjung di museum. Penelitian Suiçmez dan Fidas (2025) menunjukkan bahwa penggunaan AI di museum meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengunjung. Di Indonesia, penelitian oleh Rahmawati dan tim (2024) mengungkapkan bahwa teknologi digital interaktif di museum berdampak signifikan terhadap pengalaman belajar dan kepuasan pengunjung. Karena itu, penelitian ini berfokus pada pengujian dampak penggunaan AI "Paras Nusantara" terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional secara kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada paradigma positivisme, yang menganggap fenomena sosial bisa diukur secara objektif dengan data numerik dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen dalam suatu populasi atau sampel tertentu. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2019).

Kajian literatur dalam penelitian ini dibangun berdasarkan konsep teoretis dan bukti-bukti empiris. Secara teori, penelitian ini merujuk pada konsep museum sebagai alat pembelajaran publik, pengalaman belajar pengunjung, serta pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks pendidikan di museum (Falk & Dierking, 2016; Hooper-Greenhill, 2007). Secara empiris, penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital interaktif, termasuk AI, memengaruhi tingkat keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman belajar pengunjung museum (Suiçmez & Fidas, 2025; Yang *et al.*, 2025). Dari kajian tersebut, dibuat kerangka pemikiran yang menjadikan penggunaan AI "Paras Nusantara" sebagai variabel independen dan pengalaman belajar pengunjung sebagai variabel dependen.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini mengembangkan hipotesis yang diuji secara statistik, yaitu bahwa penggunaan AI "Paras Nusantara" berpengaruh terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional. Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis data kuantitatif menggunakan teknik statistik inferensial.

Penelitian ini menggunakan metode survei, dengan cara mengumpulkan data melalui kuesioner yang sudah disusun. Kuesioner diberikan kepada peserta dalam bentuk soal tertulis yang menggunakan skala likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kuesioner yang diberikan mencakup informasi tentang tujuan penelitian, jaminan kerahasiaan data, karakteristik peserta, pernyataan yang mewakili variabel penelitian, serta bagian akhir untuk memberikan kritik dan saran. Kuesioner dipilih karena dianggap efektif dalam mengukur persepsi dan pengalaman belajar pengunjung secara sistematis dan berbasis angka (Sugiyono, 2019).

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan minimal sebanyak 100 responden, sesuai dengan ketentuan kecukupan sampel dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan analisis regresi linier sederhana (Hair et al., 2019). Pengumpulan data dilakukan baik secara langsung di lokasi museum maupun secara daring untuk meningkatkan jangkauan responden.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu penggunaan AI "Paras Nusantara" sebagai variabel independen dan pengalaman belajar pengunjung sebagai variabel dependen. Variabel penggunaan AI "Paras Nusantara" diukur melalui indikator kemudahan penggunaan, interaktivitas, kualitas informasi, dan daya tarik teknologi. Sementara itu, variabel pengalaman belajar pengunjung diukur melalui indikator pemahaman materi, keterlibatan belajar, motivasi belajar, dan kepuasan belajar.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta kecenderungan jawaban mereka. Selanjutnya, dilakukan uji kualitas data, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Sebelum menguji hipotesis, data dianalisis dengan uji asumsi klasik, termasuk uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui arah dan tingkat pengaruh penggunaan AI "Paras Nusantara" terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional, dengan tingkat signifikansi 0,05 (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 1. Kategori Usia Responden (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Usia	Jumlah	Persentas e
18-22 tahun	32 orang	32%
23-27 tahun	49 orang	49%
> 27 tahun	19 orang	19%
Total	100 orang	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1 diketahui bahwa total responden dengan usia 18-22 tahun sebanyak 32 orang (32%), total responden usia 23-27 tahun sebanyak 49 orang (49%), sedangkan total responden dengan usia > 27 tahun sebanyak 19 orang (19%). Dapat disimpulkan bahwa kategori responden mayoritas termasuk dewasa muda dengan rentang usia 23-27 tahun sebanyak 49 orang (49%) menurut Departemen Kesehatan Indonesia (2009).

Tabel 2. Kategori Jenis Kelamin Responden (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Perempuan	55 orang	55%
Laki-laki	45 orang	45%
Total	100 orang	100%

Berdasarkan pada Tabel 2 diketahui bahwa total responden yaitu 100 orang. Total responden jenis kelamin perempuan sebanyak 55 orang (55%), sedangkan total responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 45 orang (45%).

Tabel 3. Kategori Domisili Responden (Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Domisili	Jumlah	Persentase
Jakarta	19 orang	19%
Bogor	25 orang	25%
Depok	18 orang	18%
Tangerang	19 orang	19%
Bekasi	17 orang	17%

Luar Pulau Jawa	2 orang	2%
Total	100 orang	100%

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa responden penelitian didominasi oleh pengunjung yang berdomisili di wilayah Bogor, yaitu sebanyak 25 orang (25%). Selanjutnya, responden yang berdomisili di Jakarta dan Tangerang masing-masing berjumlah 19 orang (19%), sedangkan responden dari Depok sebanyak 18 orang (18%). Adapun responden yang berdomisili di Bekasi berjumlah 17 orang (17%), dan responden yang berasal dari luar Pulau Jawa sebanyak 2 orang (2%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merupakan masyarakat yang berdomisili di wilayah Jabodetabek, khususnya Bogor, Jakarta, dan Tangerang. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung Museum Nasional dalam penelitian ini didominasi oleh masyarakat perkotaan yang berada di sekitar wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya, sehingga sesuai dengan lokasi Museum Nasional sebagai objek penelitian.

Uji Validitas

Validitas menurut (Sugiyono, 2018) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* (r hitung) setiap item pertanyaan terhadap skor total.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	Pearson Correlation
Pertanyaan 1	0,878
Pertanyaan 2	0,864
Pertanyaan 3	0,867
Pertanyaan 4	0,865
Pertanyaan 5	0,842
Pertanyaan 6	0,887
Pertanyaan 7	0,849
Pertanyaan 8	0,880
Pertanyaan 9	0,891
Pertanyaan 10	0,829
Pertanyaan 11	0,892
Pertanyaan 12	0,876
Pertanyaan 13	0,845
Pertanyaan 14	0,846
Pertanyaan 15	0,856
Pertanyaan 16	0,877

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa seluruh item pertanyaan yang berjumlah 16 butir memiliki nilai *Pearson Correlation* yang berkisar antara 0,829 hingga 0,892. Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap item memiliki korelasi yang kuat dan positif terhadap skor total konstruk yang diukur. Jumlah responden sebanyak 100 orang, maka nilai r -tabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 0,195. Seluruh item pertanyaan dinyatakan valid karena nilai r hitung $>$ r tabel (0,195). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur konsep penggunaan AI “Paras Nusantara” dan pengalaman belajar pengunjung secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Uji validitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2019), validitas menunjukkan tingkat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Sementara itu, Ghozali (2018) menyatakan bahwa suatu item kuesioner dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut dan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total variabel. Selain membandingkan nilai r -hitung dan r -tabel, uji validitas juga bertujuan untuk memastikan bahwa setiap indikator yang digunakan benar-benar merepresentasikan konstruk yang diteliti. Nilai korelasi yang tinggi menunjukkan adanya kesesuaian antara butir pertanyaan dengan konsep teoritis penggunaan AI “Paras Nusantara” serta pengalaman belajar pengunjung. Dengan demikian, instrumen penelitian tidak hanya valid secara statistik, tetapi juga valid secara konseptual, sehingga dapat digunakan untuk mengukur fenomena yang diteliti secara tepat.

Validitas instrumen yang telah terpenuhi menjadi dasar penting bagi tahapan analisis selanjutnya, karena memastikan bahwa data yang diolah benar-benar mencerminkan persepsi responden secara akurat. Dengan instrumen yang valid, hasil uji asumsi klasik dan analisis regresi linier sederhana yang dilakukan selanjutnya dapat diinterpretasikan secara lebih terpercaya dan ilmiah

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian dalam relatif sama apabila digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda.

Pada penelitian ini, uji reliabilitas mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach	
's Alpha	N of Items
0,977	16

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,977 dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 16 butir. Menurut kriteria reliabilitas, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Dengan demikian, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,977 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hasil ini menandakan bahwa seluruh item pertanyaan dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan mampu mengukur variabel penggunaan AI “Paras Nusantara” dan pengalaman belajar pengunjung secara stabil dan an analisis regresi linier sederhana.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah metode statistik yang diterapkan untuk menentukan apakah data dari penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak, dengan tujuan memastikan bahwa data sesuai dengan asumsi dasar untuk konsisten. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk analisis data lebih lanjut, termasuk uji asumsi klasik dan analisis statistik parametrik, seperti uji t , ANOVA, dan regresi linier. Metode yang biasa digunakan dalam uji ini meliputi Chi-Square, Liliefors, Shapiro-Wilk, dan Kolmogorov-Smirnov sebagai alat utama untuk menguji.

Tabel 6. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardi zed Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.12199902
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.111
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 6, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga secara statistik menunjukkan bahwa data residual tidak berdistribusi normal. Meskipun demikian, pada penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel besar ($n \geq 30$), pelanggaran terhadap asumsi normalitas dapat ditoleransi karena berlaku prinsip *Central Limit Theorem*. Dengan jumlah responden sebanyak 100 orang, data penelitian ini tetap dapat dianalisis menggunakan regresi linier sederhana, terutama jika tujuan penelitian adalah untuk menguji hubungan dan pengaruh antarvariabel.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami heteroskedastisitas, atau dengan kata lain memiliki varians residual yang konstan (homoskedastisitas). Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman's rho, yaitu dengan menguji hubungan antara nilai absolut residual (AbsRes) dan variabel independen.

Tabel 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas

		Abs	Fitur
Spearma n's rho	Abs Res	Correlation Coefficient	1.00 0
		Sig. (2-tailed)	. .301
		N	100 100
Fitu r	Fitu r	Correlation Coefficient	.104 1.00 0
		Sig. (2-tailed)	.301 .
		N	100 100

Berdasarkan tabel 7, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,301. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara nilai residual dan variabel penggunaan AI "Paras Nusantara". Dengan demikian, hasil pengujian menunjukkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Artinya, varians residual dalam model regresi bersifat konstan dan model regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi

heteroskedastisitas, sehingga layak digunakan untuk analisis lebih lanjut, khususnya pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh penggunaan AI “Paras Nusantara” terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan AI “Paras Nusantara”, sedangkan variabel dependen adalah pengalaman belajar pengunjung.

Uji T

Uji t parsial dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen, yaitu penggunaan AI “Paras Nusantara”, berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, yaitu pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional. Menurut Ghozali (2018), uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 8 . Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardize d Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
(Constant)	.485	.554		.876	.383
Fitur	1.12	.019	.986	58.9	.000
	4			15	

Berdasarkan tabel 8, diketahui bahwa variabel penggunaan AI “Paras Nusantara” memiliki nilai t hitung sebesar 58,915 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan AI “Paras Nusantara” berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional. Dengan demikian,

hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan AI “Paras Nusantara” berpengaruh terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin baik dan intens penggunaan AI “Paras Nusantara”, maka semakin tinggi pula pengalaman belajar yang dirasakan oleh pengunjung Museum Nasional.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Menurut Sukmamedian dan Lapotulo (2022), koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi yang berfungsi untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Sementara itu, menurut Billy dan Soeprapto (2024), koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh model menjelaskan variabel dependen atau variabel terikat.

Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk melihat sejauh mana penggunaan AI “Paras Nusantara” mampu menjelaskan pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional.

Tabel 9. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.986 _a	.973	.972	1.128

Koefisien determinasi (R^2) merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk melihat sejauh mana penggunaan AI “Paras Nusantara” mampu menjelaskan pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional.

Berdasarkan tabel 9, diperoleh nilai R Square (R^2) sebesar 0,973. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 97,3% variasi pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional dapat dijelaskan oleh penggunaan AI “Paras Nusantara”, sedangkan sisanya sebesar 2,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini, seperti karakteristik individu pengunjung, minat belajar, pengalaman sebelumnya, atau faktor lingkungan museum yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Nilai R^2 yang tinggi menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki daya jelas (*explanatory power*) yang sangat kuat, sehingga penggunaan AI “Paras Nusantara” merupakan faktor dominan dalam membentuk pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kecerdasan buatan (AI) “Paras Nusantara” memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengalaman belajar pengunjung Museum Nasional. Hal ini menjawab tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengetahui dan mengukur besarnya dampak teknologi tersebut terhadap aspek edukasi pengunjung.

Kesimpulan ini didukung oleh bukti empiris melalui uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 58,915 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, hasil uji koefisien determinasi (R Square) menunjukkan angka 0,973, yang berarti penggunaan AI “Paras Nusantara” memberikan kontribusi sebesar 97,3% dalam meningkatkan variasi pengalaman belajar pengunjung. Adapun sisanya sebesar 2,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Implikasi dari temuan ini membuktikan bahwa AI “Paras Nusantara” merupakan media komunikasi edukatif yang sangat efektif dan dominan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta personal bagi pengunjung. Oleh karena itu, integrasi teknologi interaktif di museum perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung fungsi museum sebagai sarana pembelajaran yang relevan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Billy, & Soeprapto, V. S. (2024). *Analisis pengaruh museum experience terhadap revisit intention di Museum Seni Rupa dan Keramik*. Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA), 7(2), 775-784. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.10684>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.
- Neuman, W. L. (2021). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (8th ed.). Pearson Education.
- Pratama, A., & Nugroho, C. (2023). Pemanfaatan teknologi digital interaktif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung museum. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 123-134.
- Putra, N. Y., & Sarudin, R. (2025). Analisis penerapan augmented virtual reality terhadap minat berkunjung ke Museum Nasional Indonesia. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 8694-8701.
- Rahmawati, D., Sari, P., & Hidayat, R. (2024). Pengaruh teknologi digital terhadap pengalaman belajar pengunjung museum. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 22(1), 45-58.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suiçmez, R., & Fidas, P. (2025). Artificial intelligence application for museum to experiential transformation of cultural heritage and learning. *Smart Learning Environments*, 12, 45. <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00404-2>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627-1639.
- Sukmamedian, H., & Lapotulo, N. (2022). *Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pengunjung di Museum Nasional Jakarta*. *Jurnal Mekar*, 1(1), 34-40.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.