Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era Revolusi Industri 4.0 teknologi mulai berkembang pesat. Teknologi berkembang di berbagai bidang dan memegang peran penting dalam menggerakkan perubahan di bidang sosial, ekonomi, dan pendidikan Salah satu inovasi teknologi paling signifikan adalah *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* (AI) secara khusus telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, belajar, dan berkreasi. *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya digunakan sebagai alat pendukung, tetapi telah menjadi rekan pintar yang membantu manusia berinovasi serta membentuk kreativitas dan pembelajaran secara global.

Artificial Intelligence (AI) saat ini banyak digunakan oleh Generasi Z dalam aktivitas sehari-hari. *Artificial Intelligence* (AI) merupakan kemampuan sistem komputer untuk belajar dari data dan pengalaman guna mengambil keputusan berdasarkan algoritma tertentu. *Artificial Intelligence* (AI) dirancang untuk meniru kemampuan manusia seperti berpikir, belajar, dan memecahkan masalah, sehingga menjadi sumber inovasi yang terus berkembang dalam berbagai layanan modern (Huang *et al*, 2018).

Artificial Intelligence (AI) hadir dalam berbagai jenis dan bentuk dengan kemampuan yang berbeda-beda. Setiap jenis *Artificial Intelligence* (AI) memiliki karakteristik serta fungsi tertentu dalam mendukung aktivitas manusia, termasuk

dalam bidang pendidikan dan pengembangan kreativitas. Jenis-jenis *Artificial Intelligence* terbagi menjadi 2 kategori sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jenis *Artificial Intelligence*

No	Jenis *Artificial Intelligence*	Kategori berdasarkan	Keterangan
1	*Artificial Narrow Intelligence* (ANI)	Kemampuan	*Artificial Intelligence* yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu dan hanya bekerja sesuai fungsi yang telah ditentukan.Contoh: Siri, Alexa,ChatGPT
2	*Artificial General Intelligence* (AGI)	Kemampuan	*Artificial Intelligence* yang bersifat teoritis dan dirancang memiliki kemampuan setara dengan kecerdasan manusia dalam berbagai tugas.
3	*Artificial Super Intelligence* (ASI)	Kemampuan	*Artificial Intelligence* yang masih bersifat konseptual dan diperkirakan memiliki kecerdasan yang melampaui kemampuan manusia.
4	*Reactive Machines*	Fungsi	*Artificial Intelligence* yang tidak memiliki memori dan hanya bekerja berdasarkan data yang diterima saat ini untuk menjalankan tugas tertentu.
5	*Limited Memory* AI	Fungsi	*Artificial Intelligence* yang mampu menggunakan data masa lalu dalam jangka waktu tertentu untuk membantu pengambilan keputusan. Contoh *Artificial Intelligence* ini adalah *Google Gemini, Chat Gpt, Canva AI, Capcut AI, Grammarly, Midjourney*
6	*Theory of Mind* AI	Fungsi	*Artificial Intelligence* yang bersifat teoretis dan dirancang untuk memahami pikiran, emosi, serta niat manusia dalam berinteraksi.
7	*Self-Aware* AI	Fungsi	*Artificial Intelligence* yang masih bersifat konseptual dan diproyeksikan memiliki kesadaran diri serta pemahaman terhadap kondisi internal dan emosi.

Sumber: Data IBM dan Tim AI, *Understanding the Different Types of Artificial Intelligence* (2023)

Perkembangan *Artificial Intelligence* memiliki dampak yang sangat kuat terhadap kehidupan generasi muda, khususnya Generasi Z, yaitu kelompok yang lahir antara tahun 1997–2012. Generasi ini tumbuh dan berkembang di tengah paparan teknologi digital yang masif, sehingga dikenal sebagai generasi digital native yang adaptif, kreatif, dan inovatif. Survei Harris Poll (2020) menunjukkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

bahwa 63% Generasi Z tertarik melakukan aktivitas kreatif setiap hari. Kreativitas tersebut diperkuat oleh penggunaan media sosial dan teknologi digital sebagai ruang berekspresi, berkolaborasi, serta menciptakan karya. Dalam konteks ini, *Artificial Intelligence* hadir sebagai alat pendukung kreativitas melalui berbagai aplikasi seperti pembuatan konten visual, penulisan kreatif, pengolahan audio, dan eksplorasi ide secara cepat dan efisien.

Di Indonesia, pemanfaatan *Artificial Intelligence* oleh Generasi Z menunjukkan tren yang semakin meningkat. Berdasarkan Survei Internet APJII tahun 2025, Generasi Z merupakan kelompok pengguna *Artificial Intelligence* paling aktif. Sebanyak 49,89% memanfaatkan *Artificial Intelligence* untuk pembelajaran, 25,89% untuk hiburan, 12,21% untuk produktivitas, dan 11,58% sebagai asisten virtual. Data ini menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari Generasi Z. Namun, di balik manfaat tersebut, muncul kekhawatiran terkait potensi dampak negatif, seperti ketergantungan berlebihan pada *Artificial Intelligence*, menurunnya kemampuan berpikir kritis, berkurangnya orisinalitas ide, serta terhambatnya perkembangan kreativitas.

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa dampak *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas tidak selalu bersifat negatif. Penelitian Can *et al*, (2025) dalam *Frontiers in Psychology* menemukan bahwa *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan kreativitas kognitif mahasiswa ketika didukung oleh kondisi psikologis positif, seperti motivasi belajar dan efikasi diri. Sejalan dengan itu Wang *et al* (2023), menegaskan bahwa pengaruh *Artificial Intelligence*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

terhadap kreativitas bersifat tidak langsung dan dimediasi oleh motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat penting dalam menentukan apakah pemanfaatan *Artificial Intelligence* akan berdampak positif atau justru menimbulkan ketergantungan. Individu dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung menggunakan *Artificial Intelligence* sebagai sarana pendukung untuk mengembangkan ide dan meningkatkan kreativitas, bukan sebagai pengganti proses berpikir.

Fenomena ini juga relevan dengan kondisi di Kabupaten Indragiri Hilir. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, jumlah Generasi Z dengan rentang usia 13–28 tahun di kabupaten tersebut mencapai 172,7 ribu jiwa. Secara khusus, di Kota Tembilahan sebagai pusat aktivitas pendidikan dan teknologi, jumlah penduduk Generasi Z pada tahun 2025 tercatat sebanyak 7.862 jiwa. Jumlah ini menunjukkan bahwa Generasi Z merupakan kelompok yang cukup dominan dan strategis dalam pembangunan daerah, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital dan pengembangan kreativitas.

Berdasarkan fenomena tersebut, penting untuk dilakukan penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana peran *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas Generasi Z, dengan motivasi belajar sebagai variabel yang memediasi hubungan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada Generasi Z di Kota Tembilahan dengan judul: "PERAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* TERHADAP KREATIVITAS MELALUI MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z DI KOTA TEMBILAHAN"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang dirumuskan secara jelas dan spesifik untuk mengarahkan penelitian dalam menemukan jawaban atas permasalahan yang diteliti (Creswell, 2017 dalam Syafrinadina *et al*., 2025). Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah peran *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan?
2. Apakah peran *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh terhadap motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan?
3. Apakah Motivasi belajar berpengaruh terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan?
4. Apakah peran *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh terhadap kreativitas melalui Motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan mengenai hal-hal yang ingin dicapai atau diperoleh melalui kegiatan penelitian(Sugiyono, 2014). berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dalam penlitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh peran *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan
2. Untuk mengetahui pengaruh peran Artificial Intelligence (AI) terhadap motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan

3. Untuk mengetahui pengaruh Motivasi belajar terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan
4. Untuk mengetaui penggaruh peran *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas melalui Motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencerminkan kontribusi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun praktis, terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan penyelesaian masalah di dunia nyata (Sugiyono, 2014).

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dengan menghadirkan penjelasan berdasarkan data mengenai pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas melalui motivasi belajar pada Generasi Z di Kota Tembilahan. Temuan penelitian ini tidak hanya memperkaya referensi akademik dalam konteks pendidikan, tetapi juga menambah wawasan bagi kajian teknologi, sosial, dan perkembangan digital masyarakat. Selain itu, hasilnya dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang membahas peran *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendorong kreativitas dan perilaku generasi muda di berbagai bidang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Generasi Z, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan kreativitas individu, khususnya dalam proses belajar dan pengembangan ide-ide inovatif.Generasi Z juga dapat memahami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

pentingnya motivasi sebagai faktor pendorong untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan era digital.

b. Bagi Institusi Pendidikan dan Pemerintah Daerah, digunakan untuk merancang pelatihan, workshop, atau kurikulum berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan kreatif di Kota Tembilahan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji lebih dalam hubungan antara teknologi, motivasi, dan kreativitas.

1.4 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah , perumusan masalah, tujuan dan mamfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang landasan Teori, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir dan hipotesis

BAB II METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang desain penelitian , lokasi dan waktu penelitian , populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisi data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambar umum objek penelitian , hasil penelitian dan pebahasan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA SINGKAT PENULIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
Universitas Islam Indragiri