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 II

TELAAH PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan sistem atau mesin yang mampu meniru kecerdasan manusia, seperti berpikir, belajar dari pengalaman, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan (Russell, 2022). Menurut Avron Barr dan Edward, *artificial intelligence* adalah bagian ilmu dari *computer science* yang mempelajari dan merancang sistem komputer dengan kemampuan *intelligence*, yang berarti sistem komputer dengan karakteristik berpikir seperti manusia (Putu *et al*, 2022)

Kecerdasan buatan atau *Artificial intelligence* (AI) menggambarkan mesin yang mengekspos aspek-aspek kecerdasan manusia dan terus diimplementasikan dalam layanan sekaligus menjadi rujukan inovasi pada masa sekarang (Huang *et al*, 2018). *Artificial Intelligence* adalah kemampuan sistem komputer untuk meniru perilaku cerdas manusia melalui proses seperti penalaran, pembelajaran, dan adaptasi (Haenlein *et al*, 2019).

Menurut Pangkey *et al* (2019), *Artificial Intelligence* menawarkan cara untuk menjembatani kesenjangan antara sains data dan eksekusi dengan menyaring dan menganalisis data rusak yang sangat besar yang dulunya merupakan proses yang tidak dapat diatasi.

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

2.1.1.1 Sejarah *Artificial intelligence* (AI)

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan perkembangannya dimulai pada tahun 1950-an ketika ilmuwan seperti Alan Turing dan John McCarthy memperkenalkan gagasan tentang mesin cerdas dan kecerdasan buatan. Melalui karyanya *Computing Machinery and Intelligence* memperkenalkan konsep *fundamental* mengenai kemampuan mesin untuk berpikir dan menilai sejauh mana mesin dapat meniru kemampuan kognitif manusia. Tonggak penting dalam sejarah *Artificial Intelligence* terjadi pada tahun 1956, ketika John McCarthy memperkenalkan istilah *Artificial Intelligence* dalam Konferensi Dartmouth. Bersama Marvin Minsky meletakkan dasar bagi lahirnya *Artificial Intelligence* sebagai disiplin ilmu yang diakui secara akademik.Seiring berjalannya waktu, terjadi kemajuan signifikan dalam komputasi dan algoritma, yang memungkinkan pengembangan sistem *Artificial Intelligence* yang lebih canggih dan efektif (Al kindi, 2025).

Menurut Floridi (2019), terdapat 2 jenis kecerdasan buatan yaitu sebagai berikut:

1. *Machine learning* adalah teknik di mana sistem komputer dapat belajar dari data dan pengalaman untuk meningkatkan kinerjanya secara otomatis.
2. *Deep learning* adalah cabang dari *machine learning* yang menggunakan jaringan saraf tiruan dengan banyak lapisan untuk memahami dan menganalisis data komplek dan Natural *language processing* adalah kemampuan komputer untuk memahami, memproses, dan menghasilkan bahasa manusia.

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

2.1.1.2 Faktor-Faktor *Artificial intelligence* (AI)

Menurut Solakis *et al* (2022), terdapat 6 Faktor-faktor *Artificial Intelligence* yaitu:

1. *Service Robots*, Robot layanan diprogram untuk merespons perintah suara dan beradaptasi dengan individu tertentu
2. *E-Kiosks,* sistem layanan mandiri berbasis teknologi digital yang memungkinkan seseorang melakukan berbagai transaksi atau mendapatkan informasi tanpa bantuan langsung dari orang lain.
3. *Chatbots*, *Chatbots* dirancang untuk membantu seseorang dengan informasi untuk merencanakan pengalaman yang mereka inginkan
4. *New Realities & Metaversal Tourism (VR, AR, dan MR),* Perkembangan teknologi *Virtual Reality (VR*), *Augmented Reality (AR*), dan *Mixed Reality (MR*) menjadi salah satu faktor penting dalam penerapan *Artificial Intelligence* di sektor pariwisata. Melalui integrasi *Artificial Intelligence*, sistem dapat menyesuaikan konten sesuai preferensi pengguna, menghadirkan pengalaman personal dan realistis. Hal ini mendorong munculnya konsep pariwisata metaversal, yaitu bentuk wisata masa depan yang memadukan teknologi digital dan lingkungan fisik untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan inovatif.
5. *Machine Learning, Machine learning* adalah suatu teknologi yang kuat untuk melakukan analisis prediktif dengan menggunakan berbagai metode dan teknik yang diterapkan pada data dalam skala besar. Dengan memanfaatkan model dan algoritma yang telah diprogram sebelumnya, *Machine learning*

dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola, melakukan prediksi, dan mengambil keputusan berdasarkan data yang ada.

6. *NLP (Natural Language Processing), NLP* memungkinkan sistem memahami bahasa manusia dengan cara yang alami, sehingga dapat memproses dan merespons permintaan pengguna dengan lebih baik. Teknologi ini memungkinkan sistem untuk mengenali dan menafsirkan makna dari teks atau ucapan manusia, sehingga dapat memberikan respon yang sesuai dan meningkatkan interaksi antara manusia dan mesin.

2.1.1.3 Fungsi Dan Manfaat *Artificial Intelligence*

1. Fungsi *Artificial Intelligence*

   Artificial Intelligence memiliki berbagai fungsi strategis dalam mendukung aktivitas manusia. *Artificial Intelligence* berfungsi sebagai sistem pemecahan masalah, pengolahan dan analisis data, serta pendukung pengambilan keputusan melalui pemanfaatan data dan penalaran logis. Selain itu, *Artificial Intelligence* juga berfungsi sebagai sistem pembelajaran yang mampu belajar dari pengalaman serta sebagai alat otomatisasi pekerjaan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Dalam konteks pendidikan, Artificial Intelligence berfungsi mendukung proses pembelajaran melalui sistem pembelajaran adaptif, evaluasi otomatis, dan pemberian umpan balik yang personal sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Subiyantoro, 2024).

2. Manfaat *Artificial Intelligence*

   Penerapan *Artificial Intelligence* memberikan berbagai manfaat signifikan dalam konteks pendidikan, terutama eningkatkan efektivitas proses

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

pembelajaran melalui sistem pembelajaran adaptif yang memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar peserta didik. Selain itu, *Artificial Intelligence* berperan dalam mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi peserta didik melalui pemanfaatan berbagai aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* yang mendukung eksplorasi ide dan pemecahan masalah secara mandiri. *Artificial Intelligence* juga meningkatkan efisiensi kerja pendidik melalui sistem penilaian otomatis, analisis hasil belajar, dan pengelolaan administrasi pembelajaran, sehingga pendidik dapat lebih fokus pada pembinaan peserta didik. Di samping itu, *Artificial Intelligence* menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal melalui umpan balik dan rekomendasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu, serta meningkatkan aksesibilitas dan inklusivitas pendidikan dengan memungkinkan pembelajaran diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung transformasi pendidikan di era digital (Subiyantoro, 2024).

Artificial Intelligence tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang pendidikan saja tetapi juga berperan dalam media sosial yang banyak digunakan oleh Generasi Z. Algoritma *Artificial Intelligence* pada platform seperti TikTok dan Instagram Reels, serta fitur berbasis *Artificial Intelligence* pada aplikasi pengeditan konten seperti CapCut, berkontribusi dalam membentuk kreativitas digital melalui penyediaan rekomendasi konten yang personal dan kemudahan proses penyuntingan secara otomatis. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* tersebut menunjukkan bahwa teknologi kecerdasan buatan tidak hanya

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

berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kreativitas dan ekspresi digital bagi Generasi Z.

2.1.1.4 Dampak *Artificial Intelligence*

Menurut Aulia L *et al* (2025),dampak *Artificial Intelligence* sebagai berikut:

1. Dampak Positif *Artificial Intelligence*
   a. Mempermudah pekerjaan dan aktivitas belajar, *Artificial Intelligence* membantu Generasi Z menyelesaikan tugas akademik dan pekerjaan sehari-hari secara lebih cepat dan efisien, seperti pencarian informasi dan pengolahan data.
   b. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas, penggunaan *Artificial Intelligence* memungkinkan proses kerja dan belajar menjadi lebih terstruktur, sehingga waktu dan tenaga dapat dimanfaatkan secara optimal.
   c. Mendukung proses pembelajaran digital, *Artificial Intelligence* berperan sebagai alat bantu belajar yang memudahkan pemahaman materi melalui akses informasi yang luas dan cepat .
   d. Meningkatkan kesiapan teknologi Generasi Z, generasi Z dinilai cukup siap menghadapi perkembangan *Artificial Intelligence* karena telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.
   e. Mendorong minat belajar teknologi *Artificial Intelligence* (AI), ketertarikan untuk mempelajari *Artificial Intelligence* lebih lanjut, yang mencerminkan kesiapan generasi muda dalam mengembangkan kompetensi digital.

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

2. Dampak Negatif *Artificial Intelligence*

a. Ancaman penggantian tenaga kerja manusia, *Artificial Intelligence* dikhawatirkan dapat menggantikan banyak pekerjaan manusia di masa depan, sehingga menimbulkan ketidakpastian karier bagi Generasi Z.

b. Potensi ketergantungan terhadap teknologi, penggunaan *Artificial Intelligence* secara berlebihan berisiko kemampuan berpikir mandiri dan kognitif Generasi Z.

c. Penurunan kreativitas dan berpikir kritis, ketergantungan *Artificial Intelligence* dalam menyelesaikan tugas akademik dapat menghambat proses berpikir kreatif dan analitis mahasiswa.

d. Risiko pelanggaran etika akademik, pemanfaatan *Artificial Intelligence* tanpa kontrol berpotensi meningkatkan praktik plagiarisme dan penyalahgunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

e. Penyalahgunaan teknologi dan ancaman privasi

Artificial Intelligence dapat disalahgunakan untuk penyebaran disinformasi, manipulasi data, serta pelanggaran privasi jika tidak diatur dengan baik .

2.1.1.5 Indikator *Artificial intelligence* (AI)

Kecerdasan buatan atau *Artificial intelligence* (AI) merupakan mesin yang mengekspos aspek-aspek kecerdasan manusia dan terus diimplementasikan dalam layanan sekaligus menjadi rujukan inovasi pada masa sekarang (Huang *et al*, 2018).Untuk mengukur *Artificial intelligence* (AI) menggunakan 4 indikator, yaitu:

1. Kecerdasan Mekanis (*Mechanical Intelligence*), kemampuan melaksakan tugas-tugas rutin dan mekanis seperti melakukan suatu perhitungan, pengurutan data, atau melakukan pencarian informasi dalam database.
2. Kecerdasan Intuitif (*Intuitive Intelligence*), kemampuan untuk berpikir secara kreatif dan menyesuaikan diri secara efektif dengan situasi yang baru
3. Kecerdasan Analitis (*Analytical Intelligence*), kemampuan menganalisis data dan informasi, membuat prediksi dan membuat keputusan berdasarkan hasil analisis.
4. kecerdasan empati (*Empathetic Intelligence*), kemampuan memahami dan merespons manusia, sehingga memungkinkan interaksi dengan manusia secara lebih alami dan manusiawi.

Artificial intelligence dimanfaatkan untuk mempersonalisasi pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan mendukung pengembangan ide dalam tugas akademik. *Artificial intelligence* dapat memicu ketergantungan dan menurunkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas Adapun Indikator penggunaan *Artificial intelligence* (AI) menurut (Mujiadi *et al.*, 2024) :

1. Kenyamanan Penggunaan, sejauh mana mahasiswa merasa nyaman dan percaya diri menggunakan *Artificial intelligence* (AI).
2. Tujuan Penggunaan, alasan utama mahasiswa menggunakan *Artificial intelligence* (AI) untuk ide, memahami materi, atau sekadar menyelesaikan tugas.
3. Frekuensi Penggunaan, seberapa sering *Artificial intelligence* (AI) digunakan dalam proses belajar.

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

4. Efektivitas sebagai Alat Bantu, sejauh mana *Artificial intelligence* (AI) membantu dalam menemukan, memahami, dan mengembangkan ide secara efisien.

Menurut Pamgkey *et al.*, (2019) *Artificial Intelligence* menawarkan cara untuk menjembatani kesenjangan antara sains data dan eksekusi dengan menyaring dan menganalisis data rusak yang sangat besar yang dulunya merupakan proses yang tidak dapat diatasi. *Artificial Intelligence* yang dinilai berdasarkan indikator berikut:

1. Sistem Pakar, Sistem pakar dapat membantu pengambilan keputusan, mendeteksi masalah, atau memberikan solusi untuk suatu persoalan dalam bidang yang sudah dipelajari sebelumnya.
2. Sistem Bahasa Alami, Sistem bahasa alami *(Natural Language Processing)* adalah bagian dari *Artificial Intelligence* (AI) yang berkaitan dengan pemrosesan bahasa manusia oleh computer.
3. *Computer Vision*, *Computer vision* adalah sebuah teknologi dalam bidang *Artificial Intelligence* yang memungkinkan komputer atau mesin untuk melihat, memproses, dan mengenali objek atau gambar seperti halnya manusia. *Computer vision* memanfaatkan sensor optik, kamera, dan teknik-teknik seperti pemrosesan citra, *deep learning*, dan pengolahan data untuk melakukan tugas-tugas seperti pengenalan wajah,pengenalan objek, segmentasi gambar, deteksi dan pelacakan objek.
4. *Intellegent Computer*, *Intelligent Computer* pada dasarnya merupakan komputer yang telah ditambahkan kecerdasan buatan (AI) sehingga dapat

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

bekerja secara otomatis dalam melakukan tugas-tugas yang sebelumnya hanya bisa dilakukan oleh manusia. Kemampuan *Intelligent Computer* ini terus dikembangkan dan ditingkatkan oleh para peneliti AI agar dapat menjalankan tugas-tugas yang semakin kompleks dan canggih.

2.1.2 Kreativitas

Menurut Torrance dalam Alabbasi *et al.,* (2022), kreativitas merupakan proses berpikir yang melibatkan kepekaan terhadap permasalahan, kekurangan, kesenjangan pengetahuan, atau unsur yang hilang. Selanjutnya, individu mencari solusi, membuat perkiraan atau hipotesis, mengujinya, serta mengomunikasikan hasil yang diperoleh. Artinya, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai hasil akhir, tetapi juga mencakup serangkaian proses mental yang aktif dalam menemukan dan mengembangkan gagasan baru. Kreativitas merupakan level tertinggi dalam mengekspresikan suatu ide baru dan kemampuan untuk mengkombinasikan topik-topik yang tidak saling berhubungan dengan cara yang berbeda untuk menghindari pola-pola yang sudah umum (Krumm *et al.*, 2016).

Guilford dalam Fatmawati (2022) mengatakan bahwa kreativitas adalah berfikir divergen yaitu aktivitas mental yang asli, murni dan baru yang berbeda dari pola pikir sebelumnya dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan permasalahan. kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya, kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. (Munandar dalam Fatmawati,2022)

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

Menurut Park *et al,* (2023), kreativitas pada generasi Z lebih banyak diwujudkan melalui ekspresi digital, kolaborasi daring, serta kemampuan mengintegrasikan informasi lintas disiplin untuk menciptakan produk atau ide baru. Oleh karena itu, kreativitas mereka seringkali muncul dalam konteks digital seperti content creation, desain media, serta inovasi sosial berbasis teknologi. Secara konseptual, kreativitas Generasi Z dapat dipandang sebagai kombinasi antara digital creativity dan adaptive innovation. Mereka tidak hanya berfokus pada penciptaan ide-ide baru, tetapi juga pada kemampuan memodifikasi, mengadaptasi, dan mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan nilai baru dalam kehidupan sosial dan akademik. Oleh karena itu, kreativitas generasi ini bersifat kolaboratif, terdistribusi, dan berbasis teknologi, menjadikannya faktor penting dalam keberhasilan mereka menghadapi tantangan global dan dunia kerja masa depan.

2.1.2.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

1. Lingkungan Belajar

   Lingkungan pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide dan memberi ruang bagi individu untuk bereksperimen terbukti memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas. Anderson *et al* (2021), menegaskan bahwa Ketika lingkungan akademik memberi kebebasan berpikir dan toleransi terhadap kesalahan, seseorang lebih terdorong untuk menghasilkan solusi yang orisinal. Oleh karena itu, budaya akademik yang inklusif dan kolaboratif menjadi fondasi utama dalam menumbuhkan semangat berinovasi.

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

2. Motivasi

Teori Self Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2020), kreativitas akan berkembang optimal ketika individu merasa memiliki otonomi dalam bertindak, menguasai keterampilan yang diperlukan (kompetensi), dan merasa terhubung secara sosial dengan lingkungannya. Dengan demikian,seseorang yang memiliki motivasi intrinsik tinggi cenderung menunjukkan ide-ide yang lebih inovatif dibanding mereka yang semata-mata didorong oleh imbalan eksternal atau tekanan akademik.

3. Teknologi

Kemajuan teknologi, terutama kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), telah menciptakan paradigma baru dalam pengembangan kreativitas. Dwivedi *et al* (2023), mengemukakan bahwa pemanfaatan AI dalam proses belajar dapat mempercepat pengolahan informasi, membantu eksplorasi ide, serta membuka peluang bagi mahasiswa untuk melakukan simulasi dan eksperimen digital. Meskipun demikian Zhang *et al* (2023), mengingatkan bahwa ketergantungan berlebihan terhadap teknologi dapat menurunkan tingkat orisinalitas karena individu cenderung mengandalkan hasil otomatis yang dihasilkan mesin. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kemampuan berpikir kritis menjadi kunci agar kreativitas tetap autentik dan tidak kehilangan sentuhan manusiawi.

4. Faktor Individu

Selain pengaruh eksternal, aspek kepribadian juga memiliki peranan penting dalam menentukan tingkat kreativitas seseorang. Salah satu dimensi

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

kepribadian yang paling berhubungan dengan kreativitas adalah *openness to experience* atau keterbukaan terhadap pengalaman baru. Karwowski *et al* (2021), menunjukkan bahwa individu yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, terbuka terhadap gagasan berbeda, serta mampu menerima ketidakpastian, cenderung lebih produktif dalam menghasilkan ide inovatif.Karakter ini memungkinkan mereka untuk mengombinasikan informasi lintas disiplin dan menciptakan solusi yang kreatif terhadap permasalahan kompleks.

Secara keseluruhan, keempat faktor tersebut menunjukkan bahwa kreativitas merupakan hasil sinergi antara potensi individu dan dukungan eksternal. Kombinasi lingkungan belajar yang kondusif, motivasi yang kuat, pemanfaatan teknologi yang bijak dan kepribadian terbuka akan membentuk ekosistem akademik yang mendukung munculnya inovasi berkelanjutan pada generasi digital.

2.1.2.2 Indikator Kreativitas

Terdapat 4 Indikator dalam mengukur kreativitas Torrance dalam Alabbasi *et al* (2022*)* :

1. *Fluency* (kelancaran berpikir), kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan secara lancar dan relevan terhadap suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan berpikir), kemampuan untuk menghasilkan ide dari berbagai kategori atau sudut pandang yang berbeda.
3. *Originality (orisinalitas),* kemampuan untuk melahirkan ide yang baru, unik, dan jarang muncul.

4. *Elaboration* (elaborasi), kemampuan untuk mengembangkan ide menjadi lebih rinci, mendalam, dan kompleks.

Menurut J.P Guilford dalam Azis (2019), mengemukakan bahwa, kreativitas disebut berpikir divergen yaitu aktifitas mental asli, murni, dan baru yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah. Kreativitas juga dibutuhkan saat memecahkan masalah, yaitu dengan pola berpikir divergen yang akan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah.Indikator Kreativitas:

1. Lancar *(fluency),* kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan *(flexibility),* kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan masalah.
3. Keaslian *(originality),* kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara cara yang asli. Tidak plagiasi, murni dari pemikirannya sendiri.
4. Penguraian*(elaboration),* kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar. Mampu menjelaskan secara mendetail.

Pada Generasi Z, kreativitas memiliki dimensi yang lebih kompleks karena dipengaruhi oleh digitalisasi dan keterpaparan terhadap teknologi sejak usia dini. Generasi Z dikenal sebagai digital natives yang terbiasa menggunakan teknologi dalam berpikir, berkolaborasi, dan berinovasi (Seemiller *et al*, 2023).

2.1.3 Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2021), Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi belajar merupakan faktor

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

penting yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid, 2017).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu karena adanya faktor pendukung, kegiatan belajar, sebab-sebab dari dalam dan luar diri, membantu mengarahkan diri dalam kegiatan belajar, serta membangkitkan semangat juang, ketekunan, keuletan diri dengan komitmen untuk mencapai hasil belajar optimal yang diharapkan. (Bambang Haris Diandaru ,2023)

Motivasi belajar yang tinggi mendorong peningkatan performa akademik dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Urhahne (2023) menjelaskan bahwa dimensi *intensity* dalam motivasi menentukan sejauh mana mahasiswa mencurahkan perhatian dan usaha dalam proses belajar. Di era digital, motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui dukungan teknologi berbasis kecerdasan buatan atau *Artificial intelligence* , yang menghadirkan pengalaman belajar interaktif dan menarik. Dengan demikian, mahasiswa yang memiliki intensitas tinggi, ketekunan kuat, dan dorongan berprestasi dapat dikategorikan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

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

Menurut Park *et al* (2023), Generasi Z memiliki karakteristik motivasional yang unik dibanding generasi sebelumnya. Mereka cenderung mengutamakan fleksibilitas, keseimbangan kehidupan pribadi, dan makna sosial dalam setiap aktivitas akademik. Motivasi mereka tidak hanya bersumber dari keinginan untuk meraih prestasi akademik, tetapi juga dari dorongan untuk berkontribusi terhadap perubahan sosial dan lingkungan. Menurut Mayasari *et al* (2023), motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Motivasi belajar intrinsik

Motivasi belajar intrinsik merupakan motivasi yang berkaitan dengan kesadaran individu untuk mencapai tujuan atau cita-citanya. Motivasi ini berasal dari dalam diri orang tersebut, yang memiliki dorongan untuk mencapai tujuan atau cita-cita melalui belajar.

2. Motivasi belajar ekstrinsik

Motivasi belajar ekstrinsik merupakan motivasi yang berhubungan dengan faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang untuk belajar. Hal-hal dari luar, seperti keinginan mendapatkan nilai tinggi atau menjadi juara kelas, bisa jadi pemicu motivasi dari luar tersebut.

Pada Generasi Z, kedua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sering kali saling berinteraksi. Mereka termotivasi oleh kepuasan pribadi dalam berkreasi, tetapi juga menghargai pengakuan sosial dan kesempatan berjejaring secara digital. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mampu mengintegrasikan makna personal dengan penghargaan eksternal akan lebih

efektif dalam menumbuhkan motivasi dan kreativitas mereka (Rogowska *et al* 2022)

2.1.3.1 Faktor-Faktor Yang Mepengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Padli (2025), terdapat 2 faktor yang memengaruhi motivai belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor Internal

Faktor internal yang memengaruhi motivasi belajar meliputi: minat, bakat, kepercayaan diri, serta kesehatan jasmani dan rohani. Minat atau ketertarikan menjadi pendorong utama yang membuat seseorang lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, bakat sebagai kemampuan bawaan membantu individu lebih cepat memahami materi dan bersemangat dalam berlatih. Kepercayaan diri juga berperan penting, karena seseorang yang percaya pada kemampuannya cenderung lebih berani untuk tampil dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. Selain itu, kesehatan jasmani dan rohani turut menentukan tingkat konsentrasi dan partisipasi seseorang, sebab kondisi fisik dan mental yang baik memungkinkan individu untuk belajar dengan lebih fokus dan optimal.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi motivasi belajar meliputi peran guru, fasilitas belajar, dukungan keluarga, serta lingkungan sosial atau teman sebaya. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi melalui metode mengajar yang menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, ketersediaan

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

fasilitas belajar dan ruangan yang memadai juga berpengaruh besar terhadap partisipasi; keterbatasan alat dapat menjadi hambatan yang menurunkan minat seseorang. Dukungan keluarga, baik berupa moral maupun material, turut memperkuat motivasi dan kepercayaan diri individu dalam belajar. Lingkungan sosial atau teman sebaya pun memiliki peran penting, karena berada dalam lingkungan yang memiliki minat dan semangat belajar tinggi dapat menumbuhkan motivasi bersama melalui dukungan dan kerja sama antar individu.

2.1.3.2 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2021) Indikator motivasi belajar dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

1. Keinginan untuk sukses
2. Dorongan dan kebutuhan belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Penghargaan dalam belajar
5. Kegiatan pembelajaran yang menarik
6. Lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar dengan baik

Menurut Bambang Haris Diandaru (2023) untuk mengukur motivasi belajar terdapat 6 indikator yaitu:

1. Keinginan untuk meraih keberhasilan, tercermin dari sikap pantang menyerah, tidak mudah puas terhadap hasil yang diperoleh, serta keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan belajar.

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

2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, melalui rasa ingin tahu yang tinggi dan ketertarikan yang kuat terhadap kegiatan serta materi pembelajaran.
3. Tujuan dan cita-cita masa depan, memiliki arah dan impian yang jelas sehingga mendorong mereka untuk tekun dan berkomitmen dalam mencapai prestasi optimal.
4. Pemberian penghargaan dan umpan balik positif, berupa pujian, ganjaran, maupun bentuk pengakuan lain dari guru yang dapat memperkuat semangat dan tanggung jawab dalam belajar.
5. Pembelajaran yang menarik dan kreatif, kegiatan belajar yang dirancang dengan pendekatan interaktif dan inovatif sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik.
6. Lingkungan belajar yang kondusif, suasana yang nyaman, tertib, serta dukungan sosial yang baik, yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Generasi Z (Gen Z)

Generasi Z adalah mereka yang lahir setelah tahun 1995 atau seringkali disebut dengan generasi pasca-milenial (Francis *et al,* 2018). Generasi Z merupakan generasi yang menikmati kemandirian dalam proses belajar dan mencari informasi, sehingga membuat mereka senang untuk memegang kendali akan keputusan yang mereka pilih. (Sakitri, 2021) Pada mahasiswa Generasi Z, kreativitas memiliki dimensi yang lebih kompleks karena dipengaruhi oleh digitalisasi dan keterpaparan terhadap teknologi sejak usia dini. Generasi Z

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

dikenal sebagai digital natives yang terbiasa menggunakan teknologi dalam berpikir, berkolaborasi, dan berinovasi (Seemiller *et al*, 2023).

Perilaku Gen Z dapat dikelompokkan ke dalam empat komponen yaitu:

a. Generasi Z disebut sebagai "*the undefined ID*", dimana generasi ini menghargai ekspresi setiap individu tanpa memberi label tertentu. Pencarian akan jati diri, membuat Gen Z memiliki keterbukaan yang besar untuk memahami keunikan tiap individu.
b. Generasi Z diidentifikasi sebagai "*the communaholic*", generasi yang sangat inklusif dan tertarik untuk terlibat dalam berbagai komunitas dengan memanfaatkan kecanggihan teknologiguna memperluas manfaat yang ingin mereka berikan.
c. Genenari Z dikenal sebagai "*the dialoguer*", generasi yang percaya akan pentingnya komunikasi dalam penyelesaian konflik dan perubahan datang melalui adanya dialog. Selain itu, Generasi Z terbuka akan pemikiran tiap individu yang berbeda-beda dan gemar berinteraksi dengan individu maupun kelompok yang beragam.
d. Generasi Z disebut sebagai "*the realistic*", generasi yang cenderung lebih realistis dan analitis dalam pengambilan keputusan, dibandingkan dengan generasi sebelumnya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah kajian atau studi yang dilakukan sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan dalam membangun kerangka teoritis dan metodologi untuk penelitian baru. Penelitian terdahulu membantu peneliti untuk

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

memahami perkembangan konsep yang relevan, menghindari pengulangan penelitian, serta memperbaiki desain dan metode penelitian. Selain itu, hasil penelitian baru dapat dibandingkan dengan temuan sebelumnya untuk memperkuat argumen atau menghasilkan pengetahuan baru.(Suharsimi, 2018).

Melalui tinjauan penelitian terdahulu, peneliti dapat memahami apa yang telah dipelajari, metode apa yang telah digunakan, serta kesimpulan apa yang telah diambil dari studi sebelumnya.dapat di lihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Peneltian Terdahulu

No	Nama Pengarang /Tahun	Judul dan Identitas jurnal	Variabel penelitian dan alat analisis	Hasil penelitian
1	Ahmad Rifqi Abdurrahman , Mohammad Bayu Rizki & Raditya Bagus Pradana (2024)	Pengaruh Penggunaan *Artificial intelligence* terhadap Kompetensi dan Motivasi Belajar Siswa. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 20 Desember 2024. DOI:10.36040/jati.v9i1.12205	Variabel: Penggunaan *Artificial intelligence*, kompetensi, motivasi belajar. Alat analisis: Regresi sederhana	*Artificial intelligence* berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi siswa dan motivasi dalam proses belajar.
2	Yasmin Mirzani (2024)	Kecerdasan Buatan dan Manajemen Inovasi: Kekuatan Transformatif yang Membentuk Kreativitas Organisasi. EPRA International Journal of Multidisciplinary Research, 1 April 2024. DOI: 10.36713/epra16272	Variabel: Kecerdasan buatan, manajemen inovasi, kreativitas organisasi. Alat analisis: Analisis deskriptif dan konseptual.	*Artificial intelligence* berperan penting dalam mendorong manajemen inovasi dan meningkatkan kreativitas organisasi.

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

No	Nama Pengarang /Tahun	Judul dan Identitas jurnal	Variabel penelitian dan alat analisis	Hasil penelitian
3	Yassir & Saharuna (2024)	Pengaruh Penggunaan Chatbot AI terhadap Hasil Belajar dengan Kreativitas sebagai Variabel Mediasi. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Sains, Vol. 6 No. 1 (2024)	Variabel: Penggunaan *Artificial intelligence*, Hasil Belajar , Kreativitas . Alat Analisis: SEM–PLS.	Kreativitas terbukti memediasi hubungan *Artificial intelligence* dan hasil belajar. *Artificial intelligence* dapat meningkatkan kreativitas yang selanjutnya berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.
4	Meiriza, M.S. (2024)	Pengaruh Penggunaan *Artificial intelligence* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Mahasiswa Generasi Z. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, Vol. 5 No. 2 (2024).	Variabel: Penggunaan *Artificial intelligence*, Minat , Motivasi Belajar. Alat Analisis: Kuantitatif deskriptif.	Penggunaan *Artificial intelligence d*apat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z karena mempermudah akses informasi dan tugas, namun perlu pengawasan agar tidak menimbulkan ketergantungan.
5	Arifin, C.C. (2024)	*Determinants of Entrepreneurial Creativity among Generation Z.* Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan Digital, Vol. 3 No. 1 (2024).	Variabel: Teknologi Digital, Motivasi, dan Kreativitas. Alat Analisis: Regresi Berganda.	Teknologi (termasuk *Artificial intelligence*) dan motivasi intrinsik berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas generasi Z dalam kegiatan akademik dan kewirausahaan.
6	Rita Hasibuan & Andina Azizah (2023)	Menganalisis Potensi Kecerdasan Buatan (*Artificial intelligence*) dalam Personalisasi Pembelajaran untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa. EDU Journal, 5 *November 2023. DOI: 10.61996/edu.v1i1.2*	Variabel: *Artificial intelligence*, personalisasi pembelajaran, kreativitas siswa. Alat analisis: Literatur review dan analisis konseptual	*Artificial intelligence* memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran personal yang dapat meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa

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

No	Nama Pengarang /Tahun	Judul dan Identitas jurnal	Variabel penelitian dan alat analisis	Hasil penelitian
7	Arly, A Dwi, N Andini, R. (2023)	Peran Teknologi *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas Mahasiswa. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Inovasi Pendidikan, (2023).	Variabel: Penggunaan *Artificial intelligence*, Kreativitas Mahasiswa. Alat Analisis: Kuantitatif deskriptif.	Penggunaan *Artificial intelligence* membantu mahasiswa dalam menghasilkan ide-ide baru dan mempercepat penyelesaian tugas yang bersifat kreatif.
8	Harahap, F.I., Santana, R.A., & Yani, A.A.D. (2023)	Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8 No. 1.	Variabel: Penggunaan *Artificial intelligence*, Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis. Alat Analisis: Kuantitatif Deskriptif.	Penggunaan *Artificial intelligence* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa melalui eksplorasi ide dan pemecahan masalah berbasis teknologi.
9	Ma'fud, S. & Abidin, Z. (2025)	Analisis Literasi *Artificial intelligence* terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Tingkat Menengah Atas Jurnal Pendidikan Indonesia (JAPENDI), Vol. 4 No. 3.	Variabel: Literasi *Artificial intelligence*, Prestasi Belajar ,Motivasi Belajar. Alat Analisis: Kuantitatif (Regresi dan Korelasi).	Literasi *Artificial intelligence* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan prestasi siswa. Pemahaman *Artificial intelligence* mendorong minat untuk belajar mandiri dan kreatif.
10	Supriyadi, S. & Nasution, Z. (2022)	Teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dan Literasi Digital Mahasiswa terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. Jurnal Teknodik, Vol. 26 No. 1.	Variabel: *Artificial intelligence*, Literasi Digital,hasil Belajar. Alat Analisis: Regresi Berganda.	Pemanfaatan *Artificial intelligence* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Sumber : Penelitian terdahulu

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

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir didefinisikan sebagai alat konseptual yang membantu peneliti memetakan hubungan antara variabel, konsep, dan teori yang relevan dalam suatu bidang penelitian. Kerangka ini bertujuan untuk mengarahkan proses penelitian melalui integrasi elemen-elemen teoretis yang berhubungan, sehingga memungkinkan peneliti untuk menjelaskan dan memahami fenomena yang dipelajari dengan lebih sistematis (Sugiyono, 2014).

Kerangka berpikir berfungsi sebagai jembatan antara teori umum dan data empiris, yang memungkinkan peneliti untuk menganalisis masalah yang kompleks. Dengan menggunakan kerangka, peneliti dapat memfokuskan perhatian pada konsep kunci yang penting untuk diukur, serta memahami bagaimana elemen-elemen ini saling berhubungan dalam membentuk hasil penelitian. Berdasarkan pemikiran di atas maka dapat di gambarkan sebuah kerangka pemikiran seperti pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan untuk menjelaskan suatu fenomena atau hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis berfungsi sebagai prediksi yang dapat diuji melalui penelitian untuk menentukan apakah dugaan tersebut benar atau salah. Dalam konteks penelitian

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

ilmiah, hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan eksperimen atau pengujian empiris (Sugiyono, 2014). Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, biasanya dinyatakan dalam bentuk hubungan antar variabel (Creswell dalam Widyawati *et al*., 2025). Hipotesis penelitian dalam memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Diduga *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan
2. Diduga *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan
3. Di duga Motivasi belajar berpengaruh terhadap kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan
4. *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap kreativitas melalui motivasi belajar sebagai variabel mediasi pada Generasi Z di Kota Tembilahan

2.5 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014), definisi variabel penelitian adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau di observasi yang mempuyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel eksogen,variabel endogen dan variabel mediasi

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. Konsep Variabel Penelitian

a. Variabel Eksogen (X)

Variabel Eksogen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel lainya Sugiyono (2014). Variabel eksogen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Artificial Intelligence*.

b. Variabel Endogen (Y)

Menurut Sugiyono (2014) Variabel Endogen merupakan variabel yang dipengaruhi atau di tentukan oleh variabel lain. Variabel endogen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kreativitas

c. Variabel Mediasi (M)

Variabel mediasi atau perantara adalah variabel yang mempunyai pengaruh terhadap hubungan antara variabel eksogen dan variabel endogen sebagai hubungan terukur tidak langsung dan tidak teramati Sugiyono (2014) .Maka dari itu, variabel mediasi dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar.

2. Konsep Operasional Variabel

Tabel 2. 2 Konsep Operasional Variabel

No	Variabel Penelitian	Konsep Variabel	Indikator	Item	Skala
1	*Artificial Intelligence* (X)	Kecerdasan buatan atau *artificial inteligence* (AI) menggambarkan mesin yang mengekspos aspek-aspek kecerdasan manusia dan terus diimplementasikan dalam layanan sekaligus menjadi rujukan inovasi pada masa sekarang (Huang *et all*, 2018).	1. Kecerdasan Mekanis *(Mechanical Intelligence)* 2. Kecerdasan intuitiv *(Intuitive Intelligence)* 3. Kecerdasan Analitis *(Analytical Intelligence* 4. Kecerdasan Empati *(Empathetic Intelligence)*	1-2 3-4 5-6 7-8	Ordinal

No	Variabel Penelitian	Konsep Variabel	Indikator	Item	Skala
2	Kreativitas (Y)	Kreativitas disebut berpikir divergen yaitu aktifitas mental asli, murni, dan baru yang berbeda dari pola pikir sehari hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah. Kreativitas juga dibutuhkan saat memecahkan masalah, yaitu dengan pola berpikir divergen yang akan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah (J.P Guilford dalam Azis, 2019)	1. Lancar (*fluency*) 2. Keluwesan (*flexibility*) 3. Keaslian (*originality*) 4. Penguraian(*elaboration*)	9-10 11-12 13-14 15-16	Ordinal
3	Motivasi Belajar (M)	Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Uno, 2021).	1. Keinginan untuk sukses 2. Dorongan dan kebutuhan belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4. Penghargaan dalam belajar 5. Kegiatan pembelajaran yang menarik 6. Lingkungan belajar yang menyenangkan untuk belajar dengan baik	17-18 19-20 21-22 23-24 25-26 27-28	Ordinal

Sumber Data : Berdasarkan kajian teori, 2026

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