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 DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas melalui motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan Generasi Z, terutama dalam proses belajar dan pengembangan kreativitas. Penelitian ini dilakukan karena penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* di kalangan Generasi Z semakin meningkat dan menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui hubungan antara *Artificial Intelligence*, motivasi belajar, dan kreativitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas, pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap motivasi belajar, pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas, serta pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas melalui motivasi belajar sebagai variabel mediasi pada Generasi Z di Kota Tembilahan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan SEM-PLS melalui aplikasi SmartPLS 4. Analisis menggunakan dua tahap yaitu *Outer model* dan *Inner Model*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 140 responden Generasi Z berusia 13–28 tahun yang berdomisili di Kota Tembilahan dan pernah menggunakan teknologi berbasis *Artificial Intelligence*. Pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan menggabungkan 2 teknik yaitu *Purposive*

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

Sampling dan *Accidental Sampling* Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner menggunakan *skala Likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh hipotesis dalam penelitian ini diterima. *Artificial Intelligence* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas Generasi Z dengan nilai koefisien sebesar 0,620, nilai *T-statistics* sebesar 7,424, dan P-values sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan *Artificial Intelligence*, maka kreativitas Generasi Z juga akan semakin meningkat. Selain itu, *Artificial Intelligence* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai koefisien sebesar 0,660, nilai *T-statistics* sebesar 8,967, dan *P-values* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan semangat dan minat belajar Generasi Z karena mempermudah pencarian informasi, membuat proses belajar lebih menarik, serta membantu memahami materi dengan lebih cepat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas dengan nilai koefisien sebesar 0,332, nilai *T-statistics* sebesar 3,781, dan *P-values* sebesar 0,000. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar seseorang, maka kreativitas yang dimiliki juga akan meningkat. Motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendorong Generasi Z untuk berpikir kreatif, menemukan ide baru, dan menghasilkan inovasi. Selanjutnya, hasil penelitian membuktikan bahwa motivasi belajar mampu memediasi hubungan antara *Artificial Intelligence* dan kreativitas, sehingga penggunaan *Artificial Intelligence* tidak hanya secara langsung

meningkatkan kreativitas, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas melalui motivasi belajar.

Secara deskriptif, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), kreativitas, dan motivasi belajar responden secara umum berada pada kategori baik hingga sangat baik. Variabel Artificial Intelligence menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* mampu membantu menyelesaikan pekerjaan secara otomatis, konsisten, serta mempercepat pencarian ide dan solusi, meskipun kemampuan *Artificial Intelligence* dalam mengolah informasi secara logis dan memahami kebiasaan pengguna masih perlu ditingkatkan. Pada variabel kreativitas, responden telah memiliki kemampuan yang baik dalam menghasilkan berbagai gagasan dan solusi, namun kemampuan menciptakan ide yang benar-benar baru dan unik masih tergolong sedang sehingga perlu pengembangan lebih lanjut. Sementara itu, motivasi belajar menjadi variabel dengan kategori tertinggi, yang menunjukkan bahwa responden memiliki dorongan belajar yang kuat, terutama didukung oleh lingkungan belajar yang nyaman dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* yang didukung oleh motivasi belajar yang tinggi mampu meningkatkan kreativitas Generasi Z, sehingga mereka menjadi lebih kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran *Artificial Intelligence* terhadap kreativitas melalui motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan, terdapat

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

beberapa saran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* dalam mendukung kreativitas dan motivasi belajar Generasi Z. Berdasarka hasil analisis deskriptif, variabel *Artificial Intelligence*, kreativitas, dan motivasi belajar secara umum berada pada kategori baik hingga sangat baik. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dinilai mampu membantu responden dalam menyelesaikan pekerjaan secara otomatis, menjaga konsistensi hasil kerja, serta mempermudah pencarian ide dan solusi secara cepat. Di sisi lain, kreativitas responden menunjukkan hasil yang baik dalam menghasilkan berbagai gagasan dan alternatif solusi, walaupun kemampuan menciptakan ide yang benar-benar baru dan unik masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Sementara itu, motivasi belajar menjadi variabel dengan nilai tertinggi, terutama karena adanya dukungan lingkungan belajar yang nyaman dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, pemanfaatan *Artificial Intelligence* perlu terus diarahkan secara positif dan bijaksana agar dapat mendukung peningkatan kreativitas serta motivasi belajar Generasi Z secara lebih optimal. Selanjutnya berdasarkan analisis terhadap model struktural dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa seluruh indikator pada masing-masing variabel telah memenuhi syarat validitas karena memiliki nilai loading factor di atas 0,70. Namun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang memiliki nilai *loading factor* lebih rendah dibanding indikator lainnya sehingga memerlukan perhatian agar kualitas konstruk penelitian dapat menjadi lebih optimal. Pada variabel Kreativitas, indikator dengan nilai *loading factor* paling rendah berada pada indikator kemampuan mengembangkan ide secara rinci dengan nilai *loading*

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

factor sebesar 0,732. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden masih belum sepenuhnya mampu mengembangkan ide secara mendalam dan terperinci meskipun telah menggunakan *Artificial Intelligence* dalam aktivitas belajar maupun penyelesaian tugas. Oleh karena itu, Generasi Z diharapkan dapat lebih aktif melatih kemampuan berpikir kreatif dan tidak hanya bergantung pada hasil instan yang diberikan oleh *Artificial Intelligence.*

Penggunaan *Artificial Intelligence* sebaiknya dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mengembangkan ide dan inovasi, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Sementara itu, pada variabel *Artificial Intelligence*, indikator dengan nilai loading factor terendah memiliki nilai sebesar 0,751 pada indikator penggunaan *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan kemampuan berpikir mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden masih menggunakan *Artificial Intelligence* sebatas untuk memperoleh jawaban cepat, belum sepenuhnya memanfaatkannya untuk meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Oleh sebab itu, penggunaan *Artificial Intelligence* perlu diarahkan sebagai media pembelajaran yang mampu membantu pengguna memahami materi, mencari referensi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Adapun pada variabel Motivasi Belajar, indikator dengan nilai *loading factor* paling rendah memiliki nilai sebesar 0,744 pada indikator lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar Generasi Z masih dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar yang belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang aktif dan inovatif. Oleh karena itu, institusi pendidikan

diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, interaktif, dan berbasis teknologi agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* yang didukung oleh motivasi belajar yang tinggi mampu meningkatkan kreativitas Generasi Z secara positif. Oleh karena itu, pemanfaatan *Artificial Intelligence* perlu dilakukan secara bijak, terarah, dan tetap diimbangi dengan kemampuan berpikir mandiri agar kreativitas yang dihasilkan tidak hanya bersifat instan, tetapi juga mampu menghasilkan inovasi yang lebih orisinal dan berkualitas. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas cakupan penelitian dengan menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan perilaku generasi muda, seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, *self-efficacy*, maupun inovasi digital. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode *mixed methods* atau pendekatan kualitatif agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan perilaku Generasi Z dalam menggunakan *Artificial Intelligence* pada proses belajar dan pengembangan kreativitas. Penelitian dengan cakupan wilayah yang lebih luas dan jumlah responden yang lebih banyak juga diharapkan dapat memberikan hasil penelitian yang lebih representatif dan komprehensif.

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