Muhammad Debi Priantoro

SKRIPSI RISKA JANUARTI revisi.docx

NO REPOSITORY 13

TUGAS A

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Document Details

Submission ID
trn:oid:::1:3579359571

Submission Date
May 26, 2026, 3:52 PM GMT+7

Download Date
May 26, 2026, 3:57 PM GMT+7

File Name
SKRIPSI_RISKA_JANUARTI_revisi.docx

File Size
1.1 MB

120 Pages

24,278 Words

136,961 Characters

34% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

31% Internet sources
16% Publications
16% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

31% Internet sources
16% Publications
16% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.unisi.ac.id 9%
2	Internet	elibrary.unikom.ac.id 1%
3	Internet	repository.unissula.ac.id 1%
4	Student papers	STKIP Sumatera Barat <1%
5	Student papers	UPN Veteran Yogyakarta <1%
6	Internet	etheses.uin-malang.ac.id <1%
7	Internet	repository.umsu.ac.id <1%
8	Internet	repositori.usu.ac.id <1%
9	Internet	repository.uin-suska.ac.id <1%
10	Internet	repository.uir.ac.id <1%
11	Internet	journal.ipm2kpe.or.id <1%

12 Internet
eprints.poltekkesjogja.ac.id <1%

13 Internet
digilib.unila.ac.id <1%

14 Student papers
Universitas Negeri Jakarta <1%

15 Internet
www.scribd.com <1%

16 Publication
Sehan Rifky. "Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi"... <1%

17 Internet
www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id <1%

18 Internet
eprints.upj.ac.id <1%

19 Internet
digilibadmin.unismuh.ac.id <1%

20 Student papers
LL Dikti IX Turnitin Consortium <1%

21 Student papers
Universitas Islam Indonesia <1%

22 Publication
Titania Aurellia, Hendra Perdana. "PENERAPAN STRUCTURAL EQUATION MODELI... <1%

23 Internet
etd.uinsyahada.ac.id <1%

24 Internet
jurnal-stiepari.ac.id <1%

25 Student papers
Tarumanagara University <1%

26	Publication	
Arum Nisa Prameswari, Indri Guslina. "PENGARUH EFIKASI DIRI DAN LOCUS OF C...		<1%
27	Internet	
repository.uinsaizu.ac.id		<1%
28	Publication	
Dwi Okti Sudarti. "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi H...		<1%
29	Internet	
id.wikipedia.org		<1%
30	Internet	
eprints.iain-surakarta.ac.id		<1%
31	Internet	
jurnal.ulb.ac.id		<1%
32	Internet	
lib.unnes.ac.id		<1%
33	Student papers	
UIN Raden Intan Lampung		<1%
34	Student papers	
Universitas Diponegoro		<1%
35	Publication	
Bayu Cahya Satria, Cahyo Apri Setiaji, Lukman Fadhiliya. "Pengaruh Penggunaan ...		<1%
36	Internet	
dspace.uii.ac.id		<1%
37	Internet	
digilib.uinkhas.ac.id		<1%
38	Student papers	
Sultan Agung Islamic University		<1%
39	Internet	
docplayer.info		<1%

40 Internet
journal.ppmi.web.id <1%

41 Student papers
LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III <1%

42 Internet
www.neliti.com <1%

43 Student papers
Universitas Respati Indonesia <1%

44 Internet
kantordesakendalpayak.blogspot.com <1%

45 Internet
rozaafriani95.wordpress.com <1%

46 Student papers
Fakultas Teknik <1%

47 Student papers
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia <1%

48 Internet
eprints.walisongo.ac.id <1%

49 Publication
Silmi Amrullah, Lidwina Felisima Tae, Feri Indra Irawan, Zulmi Ramdani, Bagus H... <1%

50 Student papers
Universitas Islam Riau <1%

51 Internet
tanmeah.com <1%

52 Publication
Heri Kamarullah, Anna Marganingsih, Munawar Thoharudin. "PENGARUH KURIK... <1%

53 Internet
journal.stieamkop.ac.id <1%

54 Student papers
Sriwijaya University <1%

55 Student papers
Universitas Mulawarman <1%

56 Internet
repository.metrouniv.ac.id <1%

57 Internet
www.ipm2kpe.or.id <1%

58 Internet
e-journal.lp3kamandanu.com <1%

59 Internet
journal.unu-jogja.ac.id <1%

60 Internet
repository.radenintan.ac.id <1%

61 Student papers
Universitas Bengkulu <1%

62 Student papers
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar <1%

63 Student papers
Universitas Islam Negeri Raden Fatah <1%

64 Internet
fe.unik-kediri.ac.id <1%

65 Internet
www.journal.unrika.ac.id <1%

66 Student papers
IAIN Surakarta <1%

67 Publication
Okka Dzakira, Lutfi Nurcholis. "Pengaruh Work Life Balance dan Perceived Organ... <1%

68 Student papers
Universitas Brawijaya <1%

69 Internet
jurnal.adai.or.id <1%

70 Student papers
Pasundan University <1%

71 Student papers
Universitas Pendidikan Indonesia <1%

72 Internet
ejournal.ahs-edu.org <1%

73 Internet
jurnal-tmit.com <1%

74 Publication
Agustina Rappanan, Mira La'bi Bandhaso, Djusniati Rasinan. "Pengaruh Beban Ke... <1%

75 Publication
Hurriyati Ratih, Tjahjono Benny, GafarAbdullah Ade, Sulastri, Lisnawati. "Advance... <1%

76 Student papers
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya <1%

77 Student papers
Universitas PGRI Palembang <1%

78 Internet
eskripsi.usm.ac.id <1%

79 Internet
repository.unpas.ac.id <1%

80 Internet
text-id.123dok.com <1%

81 Student papers
Politeknik Negeri Bandung <1%

82 Publication
Shema Widya Golda Meir Situmeang, Injen Pardamean Butarbutar, Herlina Hotm... <1%

83 Student papers
Universitas Andalas <1%

84 Internet
ejournal.nusamandiri.ac.id <1%

85 Internet
jptam.org <1%

86 Internet
repository.stei.ac.id <1%

87 Internet
www.repository.uinjkt.ac.id <1%

88 Student papers
Binus University International <1%

89 Publication
Elisya Fachriana Hanifa, Sudarno Sudarno, Muhammad Sabandi. "Pengaruh Kece... <1%

90 Publication
Gazali Gazali, Masduki Asbari, Dewiana Novitasari. "Peran Readiness for Change ... <1%

91 Student papers
Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia <1%

92 Student papers
LPPM <1%

93 Student papers
Library <1%

94 Publication
Mohamad Rifki Deska Aditya, Bahrain Pasha Irawan. "Pengaruh Motivasi Intrinsi... <1%

95 Publication
Muhammad Alif Hidayat, Muhammad Faisal Yul Zamrudi. "Peran Mediasi Motivas... <1%

96 Internet
es.scribd.com <1%

97 Internet
mafiadoc.com <1%

98 Internet
www.journal-stiehidayatullah.ac.id <1%

99 Student papers
Ciputra University <1%

100 Student papers
Universitas Jambi <1%

101 Student papers
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya <1%

102 Internet
ejournal.unsrat.ac.id <1%

103 Internet
johannessimatupang.wordpress.com <1%

104 Internet
repositori.uma.ac.id <1%

105 Internet
repository.upbatam.ac.id <1%

106 Internet
www.brilio.net <1%

107 Publication
Abdullah Zailani. "Pengaruh Artificial Intelligence dan Hyper-Personalization terh... <1%

108 Publication
Hafizah Rifiyanti, Taruna Nasution, Noerlina Anggraeni, Dyah Utami Dewi. "TRAN... <1%

109 Publication
Muhammad Elny Firmansyah, Rifdah Abadiyah, Dewi Andriani. "PENGARUH BUDA... <1%

110 Student papers
Universitas Negeri Makassar <1%

111 Student papers
Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1%

112 Internet
lib.ibs.ac.id <1%

113 Publication
Ananta Sany Ningtyas, Yetri Yetri, Vandan Wiliyanti. "Innovation in the Use of Arti... <1%

114 Publication
Fandy Ardi Wijaya, Praptini Yulianti. "Evaluasi Implementasi sistem Informasi Ke... <1%

115 Publication
Joko Sulianto, Muhammad Prayito, Achmad Buchori, Sumarno Sumarno. "Pening... <1%

116 Publication
Kartika Atik, Hafizurrachman Hafizurrachman. "PENGARUH PENGETAHUAN PASIE... <1%

117 Publication
Romdan Romdan, Yulianti Yulianti, Amri Amri. "Pengaruh AI Terhadap Penerimaa... <1%

118 Internet
api-repo.unisan.ac.id <1%

119 Internet
archive.umsida.ac.id <1%

120 Internet
journal.yrpipku.com <1%

121 Publication
Ahmad Dhany, Mulya Rafika, Muhammad Ali Al Ihsan. "Pengaruh Penerapan Aku... <1%

122 Publication
Mochamad Tazkiya Fuadi, Meilla Dwi Nurmala. "Pengaruh Bimbingan Kelompok ... <1%

123 Student papers
Universitas Hayam Wuruk Perbanas <1%

124 Internet
digilib.uinsa.ac.id <1%

125 Internet
journal.ilmudata.co.id <1%

126 Publication
Choirullah Syawaludin. "Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembanga... <1%

127 Publication
Ferry Budiman. "PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSAKSIONAL TERHADAP STRES ... <1%

128 Student papers
Forum Komunikasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI) <1%

129 Student papers
Rektorat (ADM) <1%

130 Student papers
Universitas 17 Agustus 1945 Semarang <1%

131 Student papers
Universitas Hang Tuah Surabaya <1%

132 Student papers
Universitas Muria Kudus <1%

133 Internet
journal.unisan.ac.id <1%

134 Publication
Marulak Pardede. "Grand Design Reformasi Penelitian Hukum Kementerian Huku... <1%

135 Publication
Nunik Aina Nurunnajmi, Naila Kalyca Adzkia, Ghany Dwita Maulana, Dedi Muham... <1%

136 Student papers
UIN Sultan Syarif Kasim Riau <1%

137 Publication
Umi Rahayu, Siti Sumiati. "Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap... <1%

138 Student papers
Universitas Sumatera Utara <1%

139 Student papers
Universitas Terbuka <1%

140 Internet
amalilmiah.uho.ac.id <1%

141 Internet
ejournal.uniramalang.ac.id <1%

142 Internet
eprints.radenfatah.ac.id <1%

143 Internet
eprints.undip.ac.id <1%

144 Internet
repositori.buddhidharma.ac.id <1%

145 Internet
repository.iainpurwokerto.ac.id <1%

146 Internet
repository.ub.ac.id <1%

147 Internet
www.jdih.inhilkab.go.id <1%

148 Publication
A. Elfikasari, Abdul Azis, Syamsuriyanti Syamsuriyanti. "Pengaruh Pendekatan Pe... <1%

149 Publication
Ilham K. "PENGARUHKOMPENSASI, KEPEMIMPINAN, DAN DISIPLINKERJA TERHAD... <1%

150 Publication
Nur Aini Hasibuan, Retno Sayekti. "ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN KOMUNIKASI I... <1%

151 Publication
Pundy Danistyarini, Hery Erdi, Ratih Ayu Sekarini. "Pengaruh Kompensasi Dan Mo... <1%

152 Publication

Rachela Putri Hanasti, ANDI MUHAMMAD SADAT, ANNISA LUTFIA. "Pengaruh <i>... <1%

153 Publication

Roro Tarisha Ayu Aprilliani Kusumawati, Yanto Prasetyo, Diah Sofiah. "Hubungan ... <1%

154 Publication

Sudanto Sudanto. "Transformasi Digital dan Automasi Proses Bisnis Syariah Mela... <1%

155 Internet

core.ac.uk <1%

156 Internet

jangkargroups.co.id <1%

157 Internet

mahasiswaindonesia.id <1%

158 Internet

pt.scribd.com <1%

159 Internet

repository.helvetia.ac.id <1%

160 Internet

repository.stie-mce.ac.id <1%

161 Internet

repository.stietribhakti.ac.id <1%

162 Publication

Azzahra Fatmawati, Sriyanto. "IMPLEMENTASI NILAI PENDIDIKAN LINGKUNGAN ... <1%

163 Publication

Mariana Mariana, Sumeidi Kadarisman, Rulia Rulia, Ayu Laili Rahmiyati, Kosasih K... <1%

164 Publication

Moch. Farich Alfani, Lili Hidayati. "Implementasi Strategi Brain Break dan Ice Bre... <1%

165 Publication

Nihayatus Sholihah, Miftahul Huda. "Pengaruh Halal Brand Personality dan Story... <1%

166 Publication

Nur Halizah Palem, Muhammad Nasrullah Ramadhana, Candra Wijaya. "Peran T... <1%

167 Student papers

Politeknik STIA LAN Jakarta <1%

168 Student papers

Universitas Pendidikan Ganesha <1%

169 Student papers

Universitas Riau <1%

170 Publication

Winda Winda, Mahrita Mahrita, Eka Dwi Ningsih, Jasiah Jasiah. "Pemanfaatan Spe... <1%

171 Internet

ejournal.aripafi.or.id <1%

172 Internet

ejournal.poltekbaubau.ac.id <1%

173 Internet

ejournal.uniks.ac.id <1%

174 Internet

eprints.umpo.ac.id <1%

175 Internet

eprints.uny.ac.id <1%

176 Internet

fr.scribd.com <1%

177 Internet

kelasixeihsaniyah.wordpress.com <1%

178 Internet

repository.pnj.ac.id <1%

179 Internet

repository.ulb.ac.id <1%

180 Internet
repository.umus.ac.id <1%

181 Internet
repository.unigoro.ac.id <1%

182 Internet
repository.upi.edu <1%

183 Internet
rumusrumus.com <1%

184 Internet
scholar.unand.ac.id <1%

185 Student papers
unars <1%

186 Internet
www.intechopen.com <1%

187 Internet
www.stoqo.com <1%

188 Publication
Ahyar Junaedi, Andykha Mujizatryo, Jaemi Wahyudi. "Membangun Kepercayaan D... <1%

189 Publication
Devi Novrizta. "HUBUNGAN ANTARA MINAT MEMBACA DENGAN KETERAMPILAN ... <1%

190 Publication
Dheo Rimbano, Ade Famalika, Wisdalia Maya Sari, Tri Agriana Sari, Widyana Widy... <1%

191 Publication
Fatihah Rahmah Aliyah, Hendar Hendar. "Analisis Efektivitas Pemasaran Media S... <1%

192 Publication
Herliana Utari, Abu Yazid Adnan Quthny, Ibnul Arobi. "Pengaruh Penggunaan Art... <1%

193 Publication
Imam Kharits Najibulloh, Imam Tahyudin, Dhanar Intan Surya Saputra. "Analisis ... <1%

194 Publication
Mely Septiani, Amiartuti Kusmaningtyas. "Peningkatan Employee Performance m... <1%

195 Publication
Novida Silviana Dewi, Rina Herniyanti, Emul Yani, Yeni Devita. "HUBUNGAN PENG... <1%

196 Publication
Siti Khodijah, Kholid Murtadho. "Pengaruh Green Produk Dan Digital Marketing T... <1%

197 Internet
authorzilla.com <1%

198 Internet
depaulatrading.com <1%

199 Internet
ejournal.isnjbengkalis.ac.id <1%

200 Internet
ejournal.uniska-kediri.ac.id <1%

201 Internet
eprints.ahmaddahlan.ac.id <1%

202 Internet
journal.unilak.ac.id <1%

203 Internet
jurnalamanah.com <1%

204 Internet
kc.umn.ac.id <1%

205 Internet
ojs.unik-kediri.ac.id <1%

206 Internet
openjournal.unpam.ac.id <1%

207 Internet
repositori.stiamak.ac.id <1%

208 Internet
repositori.umsu.ac.id <1%

209 Internet
repositori.unibos.ac.id <1%

210 Internet
repository.iainkudus.ac.id <1%

211 Internet
repository.uinfasbengkulu.ac.id <1%

212 Internet
repository.uinsu.ac.id <1%

213 Internet
repository.umpr.ac.id <1%

214 Internet
stikesmuh-pringsewu.ac.id <1%

215 Internet
tesi.luiss.it <1%

216 Internet
tusyanah.wordpress.com <1%

217 Publication
Aflah Tamami Rishanda, Koderi Koderi, Fachrul Ghazi, Ahmad Nur Mizan. "Artifici... <1%

218 Publication
Fandy Achmad Ridho, Widiyanto Widiyanto. "Analisis Pengaruh Kompetensi dan ... <1%

219 Publication
Putri Salsabilah Tiara, Desy Prastyani. "Pengaruh Artificial Intelligence, Employee... <1%

220 Publication
Vinallia Vinallia. "Pengaruh Gaya Mengajar Guru Fiqih Terhadap Motivasi Belajar ... <1%

PERAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* TERHADAP KREATIVITAS MELALUI MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z DI KOTA TEMBILAHAN

1

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian skripsi pada

Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Islam Indragiri



OLEH

RISKA JANUARTI

NIM: 101221010012

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI

TEMBILAHAN

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Dosen Pembimbing I dan II, dengan ini menyatakan :

Nama Mahasiswa : Riska Januarti
NIM : 101221010012
Konsentrasi : Manajemen Sumber Daya Manusia
Judul Skripsi : Peran *Artificial Intelligence* Terhadap Kreativitas Melalui Motivasi Belajar Generasi Z Di Kota Tembilahan

Bahwa skripsi mahasiswa tersebut diatas telah disetujui dan dinilai memenuhi standar ilmiah untuk diuji pada Ujian Skripsi *(Oral Comprehensive)* pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indagiri Tembilahan.

Tembilahan, 15 April 2026

Menyetujui:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Syafrinadina, S.E., M.M	**Widyawati, S.E., M.M**
NUPTK. 4447760661230183	**NUPTK. 5433763664237002**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri

Syafrinadina, S.E., M.M
NUPTK. 4447760661230183

PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Riska Januarti
Nim	: 101221010012
Konsentrasi	: Manajemen Sumber Daya Manusia
Judul Skripsi	: Peran *Artificial Intelligence* Terhadap Kreativitas Melalui Motivasi Belajar Generasi Z Di Kota Tembilahan

Telah LULUS Ujian Skripsi *(Oral Comprehensive)* yang diselenggarakan oleh Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri Tembilahan pada hari Kamis Tanggal 07 Mei 2026 dengan Nilai sangat memuaskan (A).

TIM PENGUJI,

SYAFRINADINA, S.E., M.M **NUPTK. 4447760661230183**	Ketua	.....
WIDYAWATI, S.E., M.M **NUPTK. 5433763664237002**	Skretaris	.....
Dr. AHMAD RIFA'I, S.E., M.Si **NUPTK. 5939763664130272**	Anggota	.....
HELLY KHAIRUDDIN, S.E., M.Si **NUPTK. 4251754655130143**	Anggota	.....

Mengesahkan

Dekan	Ketua Program Studi
Dr. AHMAD RIFA'I, S.E., M.SI	SYAFRINADINA, S.E., M.M
NUPTK. 5939763664130272	NUPTK. 44477606612301

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riska Januarti

NIM : 101221010012

Konsentrasi : Manajemen Sumber Daya Manusia

Judul Skripsi : Peran *Artificial Intelligence* Terhadap Kreativitas Melalui Motivasi Belajar Generasi Z Di Kota Tembilahan

Dengan ini menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi saya ini murni karya ilmiah saya dan tidak plagiat atau bersifat plagiarisme dari karya ilmiah orang lain. Dan apabila ternyata dikemudian hari diketahui dan dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain, maka saya bersedia dicabut gelar kesarjanaan saya serta diberi sanksi hukum sesuai peraturan dan perundangan yang berlaku.

Tembilahan, 15 April 2026

Penulis,

RISKA JANUARTI
NIM.101221010012

"The Role of Artificial Intelligence in Creativity Through Learning Motivation of Generation Z in Tembilahan City"

Riska Januarti, *Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Islamic University of Indragiri*

Email: riskajanuarti2414@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Artificial Intelligence (AI) on creativity through learning motivation among Generation Z in Tembilahan City. Artificial Intelligence has become a technology that supports the learning process, idea development, and the enhancement of Generation Z creativity, with learning motivation acting as a mediating variable that strengthens the relationship between variables. Data were collected from 140 Generation Z respondents in Tembilahan City. This study employed a quantitative approach using the Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) technique. The variables consisted of Artificial Intelligence as the exogenous variable, creativity as the endogenous variable, and learning motivation as the mediating variable. The results showed that Artificial Intelligence had a significant effect on creativity with a coefficient value of 0.620 and a T-statistics value of 7.424. Artificial Intelligence also had a significant effect on learning motivation with a coefficient value of 0.660 and a T-statistics value of 8.967. Learning motivation had a significant effect on creativity with a coefficient value of 0.332 and a T-statistics value of 3.791. In addition, Artificial Intelligence had a positive effect on creativity through learning motivation with a coefficient value of 0.219. The R-Square results indicated that learning motivation obtained a value of 0.435, categorized as moderate, while creativity obtained a value of 0.765, categorized as strong. These findings indicate that Artificial Intelligence was able to explain learning motivation by 43.5%, while creativity was explained by 76.5% through Artificial Intelligence and learning motivation. The findings prove that the utilization of Artificial Intelligence supported by high learning motivation can enhance the creativity of Generation Z in the digital era.

Keyword: *Artificial Intelligence, Creativity, Learning Motivation, Generation Z, SEM-PLS.*

"PERAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* TERHADAP KREATIVITAS MELALUI MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z DI KOTA TEMBILAHAN"

Riska Januarti, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,Universitas Islam Indragiri
Email: riskajanuarti2414@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas melalui motivasi belajar di Kota Tembilahan. *Artificial Intelligence* menjadi teknologi yang mendukung proses pembelajaran, pengembangan ide, dan peningkatan kreativitas Generasi Z, dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi yang memperkuat hubungan antar variabel. Data diperoleh dari 140 responden Generasi Z di Kota Tembilahan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Variabel penelitian terdiri dari *Artificial Intelligence* sebagai variabel eksogen, kreativitas sebagai variabel endogen, dan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Hasil menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* berpengaruh *signifikan* terhadap kreativitas dengan koefisien 0,620 dan *T-statistics* 7,424. *Artificial Intelligence* juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan *koefisien* 0,660 dan *T-statistics* 8,967. Motivasi belajar berpengaruh *signifikan* terhadap kreativitas dengan *koefisien* 0,332 dan *T-statistics* 3,791. Selain itu, *Artificial Intelligence* berpengaruh positif terhadap kreativitas melalui motivasi belajar dengan *koefisien* 0,219. Nilai *R-Square* menunjukkan bahwa motivasi belajar memperoleh nilai 0,435 kategori moderat, sedangkan kreativitas memperoleh 0,765 kategori kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* mampu menjelaskan motivasi belajar sebesar 43,5%, sementara kreativitas dijelaskan sebesar 76,5% oleh *Artificial Intelligence* dan motivasi belajar. Temuan membuktikan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* yang didukung motivasi belajar mampu meningkatkan kreativitas Generasi Z di era digital.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence,* Kreativitas, Motivasi Belajar, Generasi Z, *SEM-PLS.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Merupakan nikmat yang tiada ternilai manakala penulisan skripsi yang berjudul: **"Peran *Artificial Intelligence* Terhadap Kreativitas Melalui Motivasi Belajar Generasi Z Di Kota Tembilahan".**

Skripsi yang penulis buat ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan yang dicapai tidak lepas dari doa, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan syukur, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta bapak Salman dan Mama Saniah Wati. Terimaksih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, terimakasih atas kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motoivasi serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.Terimakasih kepada kakak Rahmah Jumiati juga adik-adikku Siti Hartati dan Muhammad Amin yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Najamuddin, Lc., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Indragiri, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam menempuh pendidikan di universitas ini.
2. Dr, Ahmad Rifai, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri, yang telah memberikan izin dan arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

3. Syafrinadina, S.E., M.M., selaku Ketua Program Studi Manajemen sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta waktu yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Widyawati, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah Memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Indragiri, terimakasih atas ilmu, bantuan, dan motivasi selama masa studi.
6. Kepada "Anak Baek" yaitu teman seperjuangan di Program Studi Manajemen, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis hingga tahap akhir ini.
7. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup penulis. Telah memberikan dukungan, motivasi, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dam memberikan semangat untuk pantang menyerah hingga penulis behasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala harapan baik yang telah direncanakan bisa terwujud dikemudian hari.
8. Terakhir, untuk diriku sendiri Riska Januarti terimakasih telah bertahan dan terus berjuang sejauh ini, perjuangan yang luar biasa. Berkat kesabaran dan tekadmu, kita bisa sampai di tahap ini dan membuktikan bahwa semua proses ini membuahkan hasil. Apresisasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Mari merayakan keberanian itu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu,segala kritik dan saran bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberi manfaat dan menjadi amal jariyah dari sisi Allah SWT.

Tembilahan, 15 April 2026

Penulis,

Riska Januarti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
ABSTRACT iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian 5
1.3.1 Tujuan Penelitian 5
1.3.2 Manfaat Penelitian 6
1.4 Sistematika Penulisan 7
BAB II TELAAH PUSTAKA 9
2.1 Landasan Teori 9
2.1.1 *Artificial Intelligence* (AI) 9
2.1.2 Kreativitas 18
2.1.3 Motivasi Belajar 22
2.1.4 Generasi Z (Gen Z) 27
2.2 Penelitian Terdahulu 28
2.3 Kerangka Pemikiran 32
2.4 Hipotesis 32
2.5 Variabel Penelitian 33
BAB III METODE PENELITIAN 36
3.1 Obyek dan Waktu Penelitian 36
3.1.1 Obyek Penelitian 36
3.1.2 Waktu Penelitian 36
3.2 Jenis dan Sumber Data 36

3.2.1 Jenis Data 36
3.2.2 Sumber Data 37
3.3 Populasi Dan Sampel 37
3.3.1 Populasi 37
3.3.2 Sampel 38
3.4 Teknik Pengumpulan Data 39
3.5 Analisis Data 41
3.5.1 Analisis Deskriptif 41
3.5.2 Model pengukuran (*Outer Model*) 42
3.5.3 Analisis *Inner Model* 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Gambaran Umuk Objek Penelitian 45
4.1.1 Profil Kota Tembilahan 45
4.1.2 Sejarah Kota Tembilahan 46
4.1.3 Visi Dan Misi Kota Tembilahan 47
4.2 Hasil Penelitian 48
4.2.1 Karakteristik Responden 48
4.2.2 Analisis Data 60
4.3 Pembahasan 74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 79
5.1 Kesimpulan 79
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 88
BIODATA SINGKAT PENULIS 107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jenis *Artificial Intelligence* 2
Tabel 2.1 Peneltian Terdahulu 29
Tabel 2.2 Konsep Operasional Variabel 34
Tabel 3.1 Rentang *Skala Likert* 41
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 48
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia 48
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Status Saat ini 49
Tabel 4.4Kategori Pengukuran Data dan Identifikasi Skor 51
Tabel 4.5 Deskripsi Variabel *Artificial Intelligence* 51
Tabel 4.6 Deskripsi Variabel Kreativitas 54
Tabel 4.7 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar 57
Tabel 4.8 Nilai *loading Factor* 61
Tabel 4.9 Nilai *Cross Loading Variabel* Penelitian 63
Tabel 4.10 Uji *Validitas Konvergen* (AVE) 65
Tabel 4.11 Nilai Composite Reliability 66
Tabel 4.12 *Cronbach Alpha* 67
Tabel 4. 13 Uji Kebaikan Model melalui R-Square 69
Tabel 4. 14 Uji F-Square 70
Tabel 4.15 Uji Hipotesis 71
Tabel 4. 16 Specific *Indirect Effect* 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran 32
Gambar 4.1 Peta Kota Tembilahan 45
Gambar 4. 2 Algoritma Analisis Outer Model 60
Gambar 4.3 Bootstrapping Analisis Inner Model 68

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

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*

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"

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

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.

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

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.

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.

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

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

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.

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 .

11

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.

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

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)

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.

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

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

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.

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

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.

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

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

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.

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

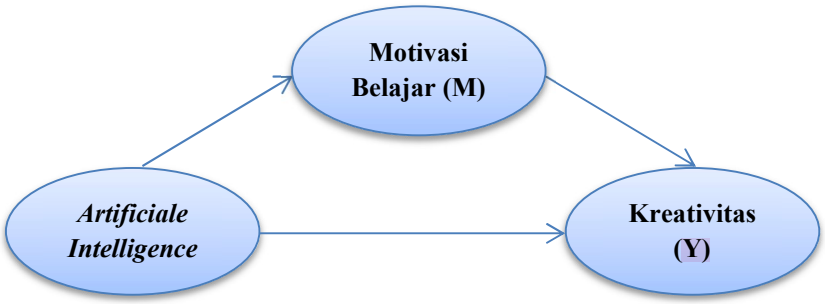
No	Nama Pengarang /Tahun	Judul dan Identitas jurnal	Variabel penelitian dan alat analisis	Hasil penelitian
7	Arly, A Dwi, N Andini, R. (2023)	Peran Teknologi *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas Mahasiswa. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Inovasi Pendidikan, (2023).	Variabel: Penggunaan *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

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

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

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

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Obyek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Obyek Penelitian

Penelitian ini di lakukan di Kota Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir, Riau 29281. Dengan fokus pada 3 Variabel yang terdiri dari variabel eksogen yaitu *Artificial intelligence*, variabel endogen yaitu kreativitas, dan Motivasi Belajar Generasi Z di Kota Tembilahan sebagai Variabel Mediasi.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan terhitung dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai pembuatan laporan yaitu mulai bulan September 2025 sampai dengan bulan April 2026.

3.2 Jenis dan Sumber Data

3.2.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini di bagi dua menurut (Sekaran 2011), antaralain :

1. Data kuantitatif, data kuantitatif yakni jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai variabel angka dan hitungan
2. Data Kualitatif, data yang berbentuk kata-kata atau kalimat yang tidak dapat diukur dengan angka yang berupa informasi, penjelasan, dan keterangan dari proses pengumpulan data dengan mengunakan kuesioner.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian menurut (Sugiyono, 2014), adalah :

1. Data Primer, data yang diperoleh dengan cara data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya oleh peneliti misalnya melalui wawancara, observasi, atau kuesioner.
2. Data sekunder, data diperoleh dengan melakukan studi pustaka, baik melalui buku-buku referensi, makalah-makalah dan hasil penelitian yang berkaitan dengan materi penelitian

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu Generasi Z yang berdomisili di Kota Tembilahan. Generasi Z didefinisikan sebagai kelompok yang lahir pada tahun 1997–2012, sehingga pada saat penelitian ini dilakukan mereka berada pada rentang usia 13 hingga 28 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena merupakan generasi yang paling dekat dengan perkembangan teknologi digital dan memiliki tingkat adopsi *Artificial Intelligence* (AI) yang tinggi dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk belajar, berkreasi, maupun mengakses informasi. Dengan karakteristik tersebut, populasi Generasi Z di Kota Tembilahan dinilai relevan untuk diteliti guna melihat bagaimana penggunaan AI berpengaruh terhadap kreativitas dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus representative atau mewakili (Sugiyono, 2014).

3.3.2.1 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik Sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan (Sugiyono, 2014). Penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan pedoman dari Hair *et al* (2019), yang merekomendasikan bahwa jumlah sampel minimal dalam analisis SEM-PLS dapat ditentukan berdasarkan rumus:

$$Jumlah\ Sampel = 10\ x\ Jumlah\ indikator$$

Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu *Artificial Intelligence* (4 indikator), Kreativitas (4 indikator), dan Motivasi Belajar (6 indikator), sehingga indikator keseluruhan berjumlah 14. Dengan demikian, ukuran sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 140 responden

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non probability sampling, yaitu metode yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. metode ini dipilih karena tidak tersedianya daftar populasi Generasi Z secara lengkap di Kota Tembilahan,

sehingga peneliti tidak dapat menerapkan teknik sampling berbasis probabilitas. Penelitian ini menggabungkan dua teknik, yaitu *purposive sampling* dan *accidental sampling. Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga responden yang dipilih dianggap mampu memberikan informasi yang relevan bagi peneliti. Sementara itu, *Accidental Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel secara kebetulan, yaitu responden yang ditemui secara langsung oleh peneliti dan sesuai dengan karakteristik penelitian dapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun kriteria tertentu bagi calon responden yang di tetapkan yaitu sebagai berikut:

1. Kategori Generasi Z
2. Berusia 13-28 tahun
3. Berdomisili di Kota Tembilahan
4. Pernah atau sedang menggunakan teknologi digital maupun layanan berbasis *Artificial Intelligence* (AI).
5. Bersedia mengisi Kuesioner

Penerapan kriteria tersebut memastikan bahwa sampel yang dipilih relevan dengan fokus penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode menurut Sugiyono (2014), yaitu angket/kuesioner, *library research,* wawancara, dan observasi. Angket atau kuesioner digunakan sebagai teknik utama dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan tertulis

kepada responden untuk memperoleh informasi secara langsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner tertutup yang diberikan kepada Generasi Z di Kota Tembilahan. Kuesioner tertutup digunakan untuk memperoleh tanggapan responden mengenai indikator-indikator dari variabel yang diteliti. Selain menggunakan kuesioner, penelitian ini juga didukung dengan *library research*, yaitu teknik pengumpulan data melalui pengkajian berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan dokumen ilmiah yang relevan dengan penelitian. Wawancara dilakukan melalui dialog antara peneliti dan responden guna memperoleh informasi yang lebih mendalam, sedangkan observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian menggunakan pancaindra.

Dalam pengukuran data, penelitian ini menggunakan *Skala Likert* 1–5. Menurut Sugiyono (2014), *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Data dikumpulkan dengan memberikan secara langsung pertanyaan atau kuesioner kepada Generasi Z di Kota Tembilahan. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup, kuesioner tertutup digunakan untuk mendapatkan data tentang tanggapan mengenai indikator- indikator dari variabel-variabel yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan teknik pengukuran dan analisis data dengan menyatakan jawaban dalam bilangan dan kemudian memberikan nilai dengan bilangan serta memberikan skor peresentase pada setiap jenis jawaban kuesioner. Jumlah skor tersebut, kemudian disusun dalam bentuk lima skala yang sama *(likert scale)*. Penentuan skornya adalah sebagai berikut:

1. Apabila jawaban (**sangat setuju**) : diberi skor 5
2. Apabila jawaban (**setuju**) : diberi skor 4
3. Apabila jawaban (**netral**) : diberi skor 3
4. Apabila jawaban (**tidak setuju**) : diberi skor 2
5. Apabila jawaban (**sangat tidak setuju**) : diberi skor 1

Pernyataan-pernyataan dalam angket tertutup dibuat dengan menggunakan skala 1-5 untuk mendapatkan data yang bersifat *interval* dan diberi skor atau nilai sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rentang *Skala Likert*

1	2	3	4	5
STS	TS	N	S	SS

Sumber : (Sugiyono, 2014)

3.5 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunkanan analisis deskriptif dan analisis data dengan menggunakan SmartPLS 4 *(Smart Partial Least Squares)*. Menurut hair *et al* (2019), *SEM-PLS (Structural Equation Modeling–Partial Least Squares)* merupakan metode analisis statistik multivariat yang digunakan untuk menguji hubungan antara variabel laten dalam sebuah penelitian, baik hubungan langsung maupun tidak langsung. *SEM-PLS* dilakukan dengan dua model, yaitu model pengukuran *(outer model)* dan model struktural *(inner model)*.

3.5.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data dengan cara menggambarkan atau menjelaskan data yang telah diperoleh sebagaimana adanya, tanpa bertujuan menarik kesimpulan yang bersifat umum atau digeneralisasikan (Sugiyono, 2018). Untuk memberikan gambaran mengenai sebaran hasil penelitian pada masing-masing variabel secara kategorikal, skor ideal maksimum

diinterpretasikan sebagai kondisi yang semakin positif. Sebaliknya, semakin mendekati skor ideal minimum menunjukkan kecenderungan yang semakin negatif. Sebagai standar penngukuran terhadap masing masing variabel di lakukan data ideal kedalam lima kategori dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\boxed{Interval \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{kategori}} \text{(Irianto,1998)}$$

Skor total tertinggi didapat dengan mengalikan jumlah pertanyaan dengan nilai jawaban tertinggi yang tersedia. Sebaliknya, skor total terendah diperoleh dengan mengalikan jumlah pertanyaan dengan nilai jawaban terendah untuk setiap variabel. Setelah semua data terkumpul, hasilnya ditampilkan dalam bentuk jumlah dan persentase jawaban responden. Dengan begitu, kita dapat melihat berapa banyak orang yang memilih setiap jawaban, baik dalam angka maupun dalam persentase.

3.5.2 Model pengukuran (*Outer Model*)

Outer model digunakan untuk melakukan penilaian validitasi dan reliabilitas model. Uji validitas mengukur keyakinan bahwa instrumen penelitian dapat mengukur suatu objek, sedangkan uji reliabilitas mengukur konsistensi alat ukur dalam mengukur suatu konsep dan kosistensi responden dalam menanggapi instrumen penelitian.Tahapan uji dalam *Outer Model* meliputi:

a. *Convergent Validity*.

Diuji melalui nilai loading factor, di mana nilai outer loading yang ideal adalah > 0,70. Namun, nilai antara 0,6 hingga 0,7 masih dapat diterima (Hair *et al*, 2014).

b. *Discriminant Validity*.

Diuji dengan cross-loading factor, yang membandingkan nilai loading faktor antara indikator dengan konstruk yang diukur dan konstruk lainnya untuk memastikan masing-masing indikator hanya merefleksikan variabel yang sesuai.

c. *Average Variance Extracted (AVE).*

Mengukur sejauh mana konstruk mampu menjelaskan varians yang ada dalam indikatornya. Nilai AVE di atas 0,5 menunjukkan validitas yang memadai.

d. *Composite Reliability*.

Menilai konsistensi internal suatu konstruk, dengan nilai lebih dari 0,7 menunjukkan reliabilitas tinggi. Selain itu, *Cronbach's Alpha* juga diharapkan lebih besar dari 0,7 untuk memastikan instrumen penelitian dapat diandalkan.

e. *Cronbach's Alpha*.

Digunakan untuk menilai konsistensi internal instrumen. Nilai yang lebih tinggi menunjukkan keandalan yang baik, tetapi terlalu tinggi bisa mengindikasikan redundansi dalam pengukuran. Standar minimal yang diterima adalah lebih dari 0,6.

Dengan melakukan analisis ini, penelitian dapat memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki *validitas* dan *reliabilitas* yang baik untuk mengukur hubungan antara variabel.

3.5.3 Analisis *Inner Model*

Inner Model, atau dikenal sebagai model struktural, digunakan untuk menguji hubungan kausal antar variabel dalam penelitian. Analisis ini bertujuan untuk memahami sejauh mana variabel eksogen mempengaruhi variabel endogen

dalam model yang dibangun. Beberapa tahapan penting dalam analisis ini meliputi:

a. *Uji Path Coefficient*.

Mengukur besarnya pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam model. Nilai koefisien jalur menunjukkan kekuatan hubungan antar variabel, sedangkan tingkat signifikansi menentukan apakah pengaruh tersebut benar-benar terjadi atau hanya kebetulan. Semakin tinggi nilai *path coefficient* dan semakin signifikan hasilnya, semakin kuat hubungan antara variabel dalam model penelitian.

b. Uji Kebaikan Model (*Goodness of Fit*).

Digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana model penelitian mampu menjelaskan data empiris yang dikumpulkan. Uji ini membantu memastikan apakah model yang dikembangkan sesuai dengan data sampel yang digunakan. Jika nilai GoF tinggi, maka model dianggap memiliki kecocokan yang baik dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid.

c. Uji Hipotesis.

Metode yang digunakan dalam uji hipotesis yaitu untuk menguji kebenaran dugaan dalam penelitian. Proses ini melibatkan analisis data dari hasil observasi atau eksperimen untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Hasil uji hipotesis ini akan menjadi dasar dalam menginterpretasikan hubungan antar variabel serta mendukung atau menolak asumsi yang telah dibangun sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umuk Objek Penelitian

4.1.1 Profil Kota Tembilahan

Tembilahan adalah ibu kota Kabupaten Indragiri Hilir yang sekaligus menjadi pusat pemerintahan, pendidikan, dan perekonomian Kabupaten Indragiri Hilir. Tembilahan juga merupakan sebuah wilayah kecamatan di kabupaten Indragiri Hilir dengan luas wilayah 197,37 km² berbatasan dengan:

1. Sebelah utara dengan Kecamatan Batang Tuaka.
2. Sebelah selatan dengan Kecamatan Enok.
3. Sebelah timur dengan Kecamatan Kuala Indragiri dan Tanah Merah.
4. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Tembilahan Hulu .



Gambar 4.1 Peta Kota Tembilahan
Sumber:peta.web.id

Secara geografis, Kota Tembilahan berada di wilayah pesisir dengan karakteristik masyarakat yang heterogen dari segi sosial, budaya, dan pendidikan. Perkembangan infrastruktur pendidikan dan teknologi informasi di Kota Tembilahan menunjukkan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, ditandai dengan meningkatnya akses terhadap internet, penggunaan perangkat digital, serta pemanfaatan platform berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

4.1.2 Sejarah Kota Tembilahan

Kota Tembilahan merupakan ibu kota Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau, yang berkembang sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, pendidikan, serta aktivitas sosial budaya masyarakat. Penetapan Tembilahan sebagai ibu kota kabupaten secara resmi dilakukan melalui Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1965 tentang pembentukan Kabupaten Indragiri Hilir, yang ditandatangani oleh Presiden Republik Indonesia Ir. Soekarno pada 14 Juni 1965. Letaknya yang strategis di tepian Sungai Indragiri menjadikan Tembilahan sejak awal memiliki peran penting dalam aktivitas ekonomi dan mobilitas masyarakat di wilayah pesisir Indragiri Hilir.

Perkembangan awal Tembilahan dimulai sejak abad ke-2 Sekitar tahun 1900 dengan dibukanya permukiman oleh rombongan Haji Abdul Ghani dari suku Banjar. Pada masa pemerintahan Hindia Belanda, Tembilahan ditetapkan sebagai ibu kota *Onderafdeling Indragiris Benedenlanden* pada tahun 1912, sehingga berfungsi sebagai pusat administrasi kolonial yang membawahi beberapa distrik. Asal-usul nama Tembilahan dijelaskan melalui cerita masyarakat yang mengaitkannya dengan “kedai Tembi”, serta melalui kajian toponimi yang

menunjukkan bahwa nama tersebut berasal dari nama parit dan sungai yang tercatat dalam peta topografi Hindia Belanda. Hal ini menunjukkan bahwa sejarah Kota Tembilahan tidak terlepas dari dinamika geografis, sosial, dan budaya masyarakat setempat.

4.1.3 Visi Dan Misi Kota Tembilahan

4.1.2.1 Visi:

Terwujudnya Tembilahan sebagai Kota "Ibadah" dengan berbasis Pemberdayaan Masyarakat yang didukung oleh infra struktur dan sumber daya aparatur pemerintah yang berkualitas

4.1.2.2 Misi:

a. Meningkatkan kemampuan aparatur pemerintah Kecamatan dan Kelurahan dalam mewujudkan pelayanan prima bagi masyarakat.
b. Mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan sehat paripurna.
c. Mewujudkan sarana pembangunan infra struktur dalam mendukung pembangunan dibidang kebersihan, keamanan, dan ketertiban serta cakupan Iptek yang bernuansa IMTAQ.
d. Mewujudkan pembangunan budaya tertib, budaya bersih, dan budaya gotong Royong.
e. Menumbuh kembangkan prakarsa, kreativitas, dan peran serta masyarakat dalam rangka mengembangkan dan memajukan daerah.
f. Fungsi kawasan yang saling mendukung.
g. Membangkitakan citra kota tepi sungai.
h. Fungsi pelayanan kota dengan kelengkapan sarana dan fasilitasnya.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Karakteristik Responden

Penelelitian ini dilakukan pada Generasi Z di Kota Tembilahan dengan jumlah sempel sebanyak 140 Generasi Z. Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner menggunakan *google from* . Kuesioner di bagikan kepada responden dalam penelitian ini. Setiap respoden memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik yang digunakan yaitu jenis kelamin, usia,dan status saat ini. Berikut hasil kuesioner:

4.2.1.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (n)	Jumlah (%)
Laki- laki	64	45,7%
Perempuan	76	54,3%
Total	**140**	**100%**

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dilihat dari jumlah responden diatas 140 orang, diketahui 76 responden adalah perempuan dengan persentase 55% dan 64 responden adalah laki-laki dengan persentase 46%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah perempuan.

4.2.1.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah (n)	Jumlah (%)
13-17	3	2,1%
18-22	115	82,1%
23-28	22	15,7%
Total	**140**	**100%**

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan tabel 4.2 data yang di sajikan, 3 responden atau 2,1% dari jumlah total merupakan individu yang berusia 13-17 tahun kemudian sebanyak 115 responden atau 82,1% dari jumlah total merupakan individu yang berusia 18-22 tahun dan 22 responden atau 15,7% nya mereka yang berusia 23-28 tahun. Oleh karena itu total responden sebanyak 140 di dominasi oleh Generasi Z yang berusia 18 hingga 22 tahun.

4.2.1.3 Responden Berdasarkan Status

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Status Saat ini

Status	Jumlah (n)	Jumlah (%)
Pelajar	5	3,6%
Mahasiswa	106	75,7%
Bekerja	24	17,1%
Belum Bekerja	5	3,6%
Total	**140**	**100%**

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3 mengenai karakteristik responden berdasarkan status saat ini, dapat diketahui bahwa responden berstatus sebagai Mahasiswa yaitu sebanyak 106 responden atau sebanyak 75,7% dari jumlah total individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi kemudian responden berstatus sedang bekerja yaitu sebanyak 24 responden atau sebanyak 17,1% dan responden yang berstatus sebagai pelajar dan belum bekerja masing-masing berjumlah 5 orang dengan persentase yang sama, yaitu sebesar 3,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah Generasi Z bersatatus Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, sehingga karakteristik data yang diperoleh cenderung merepresentasikan pandangan dan pengalaman dari Generasi Z pada kalangan mahasiswa.

4.2.1.4 Deskripsi Pilihan Jawaban Responden

Berikut merupakan rekapitulasi dan bobot hasil tanggapan responden dalam penelitian ini. Penelitian di lakukan terhadap 140 responden yang merupakan Generasi Z di Kota Tembilahan.

STS (SangatTidak Setuju) = 1x Jumlah Tanggapan Responden

TS (Tidak Setuju) = 2x Jumlah Tanggapan Responden

N(Netral) = 3x Jumlah Tanggapan Responden

S (Setuju) = 4x Jumlah Tanggapan Responden

SS (Sangat Setuju) = 5x Jumlah Tanggapan Responden

Pengolahan data dilakukan dengan mengalikan jumlah tanggapan responden pada masing-masing kategori dengan bobot nilainya, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh total skor pada tiap item pernyataan. Instrumen penelitian terdiri dari 12 item pernyataan yang terbagi dalam tiga variabel. Setiap kategori tanggapan responden yang diperoleh, dilakukan pengukuran. Dari hasil pengukuran skala interval setiap kategori tanggapan responden, dapat disusun sebuah tabel rentang skala. Tujuannya adalah untuk mengetahui gambaran mengenai kecendrungan tanggapan responden terhadap variabel penelitian. Untuk melakukan analisis tersebut, maka dirumuskan sebuah interval acuan yang menjadi landasan pengambilan kesimpulan. Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan formulasi rentang skala berikut ini:

$$\mathbf{RS} = \frac{(\mathbf{m} - \mathbf{1})}{\mathbf{m}}$$

$$\mathbf{RS} = \frac{(\mathbf{5} - \mathbf{1})}{\mathbf{5}} = \mathbf{0,8}$$

Berdasarkan rumus tersebut maka dapat di susun tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4Kategori Pengukuran Data dan Identifikasi Skor

Skor Skala	Kelas	Mean Skor	Keterangan
5	Sangat Baik	4,20-5,00	Sangat Setuju
4	Baik	3,40-4,19	Setuju
3	Sedang	2,60-3,39	Netral
2	Tidak baik	1,80-2,59	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Baik	1,00-1,79	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Data Primer Di Olah Peneliti, 2026

Penjelasan tanggapan responden terhadap indikator-indikator dan juga perhitungan skor dari variabel-variabel penelitian ini dapat dilihat pada tabel-tabel dan penjelasan berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Variabel *Artificial Intelligence*

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Penggunaan Artificial Intelligence (AI) membantu menyelesaikan tugas secara otomatis.	Frekuensi	2	0	20	70	48	140	4,15	4,43	Baik	Sangat Baik
		Skor	2	0	60	280	240	582				
		Persentase	1%	0%	14%	50%	34%	100%				
2	Artificial Intelligence (AI) mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten	Frekuensi	0	2	20	89	29	140	4,71		Sangat Baik	
		Skor	0	4	60	356	240	660				
		Persentase	0%	1%	14%	64%	21%	100%				
3	Artificial Intelligence (AI) membantu menemukan ide atau solusi secara cepat	Frekuensi	2	1	14	73	50	140	4,2	4,10	Sangat Baik	Baik
		Skor	2	2	42	292	250	588				
		Persentase	1%	1%	10%	52%	36%	100%				
4	Artificial Intelligence (AI) memberikan saran yang sesuai dengan kebutuhan saat di gunakan	Frekuensi	2	2	20	85	31	140	4,00		Baik	
		Skor	2	4	60	340	155	561				
		Persentase	1%	1%	14%	61%	22%	100%				
5	Artificial Intelligence (AI) membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik	Frekuensi	2	1	39	72	26	140	3,85	3,82	Baik	Baik
		Skor	2	2	117	288	130	539				
		Persentase	1%	1%	28%	51%	19%	100%				

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
6	Artificial Intelligence (AI) mampu mengolah informasi secara logis dan terstruktur	Frekuensi	2	0	41	77	20	140	3,80		Baik	
		Skor	2	0	123	308	100	533				
		Persentase	1%	0%	29%	55%	14%	100%				
7	Artificial Intelligence (AI) memberikan respon yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat di gunakan	Frekuensi	3	1	24	80	32	140	3,97	3,94	Baik	Baik
		Skor	3	2	72	320	160	557				
		Persentase	2%	1%	17%	57%	23%	100%				
8	Artificial Intelligence (AI) memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari	Frekuensi	2	4	29	75	30	140	3,90		Baik	
		Skor	2	8	87	300	150	547				
		Persentase	1%	3%	21%	54%	21%	100%				

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa variabel *Artificial Intelligence* (AI) secara keseluruhan berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,94. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* telah mampu membantu responden dalam mendukung pekerjaan sehari-hari, baik dalam menyelesaikan tugas, memberikan solusi, maupun mengolah informasi. Secara umum responden menilai bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* sudah berjalan dengan baik, walaupun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar penggunaannya lebih optimal.

Berdasarkan masing-masing indikator, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) membantu menyelesaikan tugas secara otomatis memperoleh nilai mean 4,15 dengan kategori baik. *Artificial Intelligence* (AI) mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten memperoleh nilai mean tertinggi sebesar 4,43 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya *Artificial*

Intelligence (AI) membantu menemukan ide atau solusi secara cepat memperoleh nilai mean 4,20 dengan kategori sangat baik, kemudian *Artificial Intelligence* (AI) memberikan saran yang sesuai dengan kebutuhan saat digunakan memperoleh nilai mean 4,00 dengan kategori baik. *Artificial Intelligence* (AI) membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik memperoleh nilai mean 3,85, *Artificial Intelligence* (AI) mampu mengolah informasi secara logis dan terstruktur memperoleh nilai mean terendah sebesar 3,80, *Artificial Intelligence* (AI) memberikan respon yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat digunakan memperoleh nilai mean 3,97, serta *Artificial Intelligence* (AI) memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari memperoleh nilai mean 3,90. Seluruh indikator tersebut berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Skor tertinggi diperoleh dari pernyataan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten. Kondisi ini menunjukkan bahwa AI sangat efektif digunakan dalam pekerjaan rutin karena mampu menjaga konsistensi hasil kerja dan meningkatkan efisiensi pekerjaan. Skor tertinggi kedua diperoleh dari pernyataan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) membantu menemukan ide atau solusi secara cepat, yang menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* mampu mendukung pengguna dalam memperoleh alternatif solusi maupun informasi secara lebih cepat. Skor tertinggi ketiga diperoleh dari pernyataan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) membantu menyelesaikan tugas secara otomatis, sehingga pekerjaan menjadi lebih praktis dan efisien.

Sementara itu, skor terendah diperoleh dari pernyataan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) mampu mengolah informasi secara logis dan terstruktur. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian responden masih menilai kemampuan *Artificial Intelligence* dalam mengolah informasi belum sepenuhnya optimal. Skor terendah kedua diperoleh dari pernyataan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik, yang mengindikasikan bahwa kemampuan *Artificial Intelligence* dalam mendukung analisis data masih perlu ditingkatkan. Selanjutnya skor terendah ketiga diperoleh dari pernyataan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* belum sepenuhnya mampu memahami pola kebiasaan pengguna secara mendalam sehingga rekomendasi yang diberikan masih perlu disesuaikan lagi dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 4.6 Deskripsi Variabel Kreativitas

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikam suatu tugas / pekerjaan	Frekuensi	3	2	18	86	31	140	4	4,02	Baik	Baik
		Skor	3	4	54	344	155	560				
		Persentase	2%	1%	13%	61%	22%	100%				
2	Menghasilkan ide atau gagasan dalam waktu yang relative singkat ketika menghadapi suatu permasalahan	Frekuensi	2	1	14	94	29	140	4,05		Baik	
		Skor	2	2	42	376	145	567				
		Persentase	1%	1%	10%	67%	21%	100%				
3	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	Frekuensi	3	2	32	82	21	140	3,82	3,96	Baik	Baik
		Skor	3	4	96	328	105	536				
		Persentas	2%	1%	23%	59%	15%	100%				

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
4	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Frekuensi	2	1	18	80	39	140	4,09		Baik	
		Skor	2	2	54	320	195	573				
		Persentase	1%	1%	13%	57%	28%	100%				
5	Mampu menghasilkan ide yang baru dan unik	Frekuensi	1	7	22	78	32	140	3,03	3,45	Sedang	Baik
		Skor	1	14	66	312	32	425				
		Persentase	1%	5%	16%	56%	23%	100%				
6	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan	Frekuensi	2	5	27	80	26	140	3,87		Baik	
		Skor	2	10	81	320	130	543				
		Persentase	1%	4%	19%	57%	19%	100%				
7	Kemampuan mengembangkan ide secara rinci dan jelas	Frekuensi	2	2	24	85	27	140	3,95	4,01	Baik	Baik
		Skor	2	4	72	340	135	553				
		Persentase	1%	1%	17%	61%	19%	100%				
8	Mampu menambahkan penjelasan agar ide yang disampaikan lebih jelas	Frekuensi	2	3	12	88	35	140	4,07		Baik	
		Skor	2	6	36	352	175	571				
		Persentase	1%	2%	9%	63%	25%	100%				

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.6 mengenai deskripsi variabel kreativitas, dapat diketahui bahwa secara umum tingkat kreativitas responden berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,907. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kemampuan kreativitas yang cukup tinggi dalam menyelesaikan tugas maupun pekerjaan. Indikator kreativitas yang diukur meliputi kemampuan menghasilkan ide, menemukan gagasan baru, melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, hingga kemampuan mengembangkan ide secara rinci dan jelas. Pada indikator pertama, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan,

diperoleh nilai mean sebesar 4,00 dengan kategori baik. Selain itu, kemampuan menghasilkan ide atau gagasan dalam waktu singkat ketika menghadapi permasalahan memperoleh mean sebesar 4,05 dan termasuk kategori baik. Responden juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dengan nilai mean sebesar 3,83. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa responden cukup mampu berpikir fleksibel dan cepat dalam menghadapi berbagai situasi pekerjaan. Selanjutnya, indikator kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi memperoleh nilai mean sebesar 4,09 dan menjadi salah satu indikator dengan kategori baik. Di sisi lain, kemampuan menghasilkan ide yang baru dan unik memperoleh nilai mean sebesar 3,04 dengan kategori sedang. Nilai tersebut merupakan skor terendah dibandingkan indikator lainnya, sehingga menunjukkan bahwa sebagian responden masih mengalami keterbatasan dalam menciptakan ide yang benar-benar inovatif dan berbeda dari biasanya.

Indikator dengan skor tertinggi pada variabel kreativitas terdapat pada kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dengan nilai mean sebesar 4,09 dan termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa responden memiliki kemampuan yang cukup tinggi dalam mengemukakan berbagai alternatif ide maupun solusi ketika menghadapi situasi tertentu. Selain itu, kemampuan menambahkan penjelasan agar ide yang disampaikan lebih jelas juga memperoleh nilai tinggi, yaitu sebesar 4,08, yang menandakan bahwa responden mampu mengembangkan dan memperjelas ide secara baik. Sementara itu, indikator dengan skor terendah terdapat pada kemampuan menghasilkan ide yang baru dan unik dengan nilai mean sebesar 3,04 dan berada pada kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aspek inovasi dan orisinalitas ide masih belum optimal dibandingkan indikator kreativitas lainnya. Dengan demikian, meskipun secara umum kreativitas responden berada dalam kategori baik,

kemampuan menciptakan ide yang benar-benar baru dan unik masih perlu ditingkatkan agar kualitas kreativitas menjadi lebih maksimal.

Tabel 4.7 Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil.	Frekuensi	2	2	12	82	42	140	4,14	4,15	Baik	Baik
		Skor	2	4	36	328	210	580				
		Persentase	1%	1%	9%	59%	30%	100%				
2	Bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan hasil yang memuaskan	Frekuensi	1	2	14	78	45	140	4,17		Baik	
		Skor	1	4	42	312	225	584				
		Persentase	1%	1%	10%	56%	32%	100%				
3	Dorongan untuk terus belajar karena merupakan kebutuhan penting untuk perkembangan diri	Frekuensi	1	1	15	77	46	140	4,18	4,2	Baik	Baik
		Skor	1	2	45	308	230	586				
		Persentase	1%	1%	11%	55%	33%	100%				
4	Dorongan untuk terus belajar guna meningkatkan kemampuan diri	Frekuensi	0	2	11	82	45	140	4,21		Sangat Baik	
		Skor	0	4	33	328	225	590				
		Persentase	0%	1%	8%	59%	32%	100%				
5	Memiliki harapan dan cita-cita yang mendorong untuk belajar lebih giat	Frekuensi	3	3	15	68	51	140	4,15		Baik	
		Skor	3	6	45	272	255	581				
		Persentase	2%	2%	11%	49%	36%	100%				
6	Belajar dilakukan dengan tekun karena adanya cita-cita yang ingin dicapai di masa depan	Frekuensi	2	1	10	74	53	140	4,25		Sangat Baik	
		Skor	2	2	30	296	265	595				
		Persentase	1%	1%	7%	53%	38%	100%				
7	Termotivasi ketika mendapatkan penghargaan atas prestasi yang di capai	Frekuensi	2	2	17	75	44	140	4,12	4,13	Baik	Baik
		Skor	2	4	51	300	220	577				
		Persentase	1%	1%	12%	54%	31%	100%				
8	Apresiasi dari	Frekuensi	1	4	16	71	48	140	4,15		Baik	

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
	lingkungan sekitar membuat semangat belajar meningkat	Skor	1	8	48	284	240	581				
		Persentase	1%	3%	11%	51%	34%	100%				
9	Kegiatan belajar yang menarik membuat lebih bersemangat untuk belajar	Frekuensi	1	0	15	68	56	140	4,27	4,23	Sangat Baik	Sangat Baik
		Skor	1	0	45	272	280	598				
		Persentase	1%	0%	11%	49%	40%	100%				
10	Pembelajaran yang variatif membantu memahami materi dengan lebih baik	Frekuensi	1	0	15	77	47	140	4,20		Sangat Baik	
		Skor	1	0	45	308	235	589				
		Persentase	1%	0%	11%	55%	34%	100%				
11	Lebih focus belajar dengan Lingkungan yang nyaman dan kondusif.	Frekuensi	0	1	7	76	56	140	4,33	4,33	Sangat Baik	Sangat Baik
		Skor	0	2	21	304	280	607				
		Persentase	0%	1%	5%	54%	40%	100%				
12	Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi untuk belajar dengan baik.	Frekuensi	0	1	11	69	59	140	4,32		Sangat Baik	
		Skor	0	2	33	276	295	606				
		Persentase	0%	1%	8%	49%	42%	100%				

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4.7 mengenai deskripsi variabel motivasi belajar, dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar responden secara umum berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,23. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki dorongan yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari adanya keinginan untuk berhasil, kesungguhan alam belajar, serta semangat untuk terus meningkatkan kemampuan diri.

Pada aspek motivasi intrinsik, responden menunjukkan tingkat motivasi yang baik. Indikator memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil memperoleh nilai mean sebesar 4,14, sedangkan kesungguhan dalam belajar agar memperoleh hasil yang memuaskan memperoleh mean sebesar 4,17. Selain itu, dorongan untuk terus belajar karena dianggap penting bagi pengembangan diri memperoleh mean sebesar 4,18, dan dorongan belajar guna meningkatkan kemampuan diri memperoleh mean sebesar 4,21 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden memiliki kesadaran yang tinggi mengenai pentingnya belajar dalam mencapai tujuan pribadi maupun akademik. Selanjutnya, indikator belajar dengan tekun karena adanya cita-cita yang ingin dicapai di masa depan memperoleh nilai mean sebesar 4,25 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, motivasi ketika mendapatkan penghargaan atas prestasi yang dicapai memperoleh mean sebesar 4,12 dan berada pada kategori baik. Indikator apresiasi dari lingkungan sekitar yang membuat semangat belajar meningkat memperoleh mean sebesar 4,15. Selain itu, kegiatan belajar yang menarik juga dinilai mampu meningkatkan semangat belajar responden dengan mean sebesar 4,27 dan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa faktor eksternal turut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar responden.

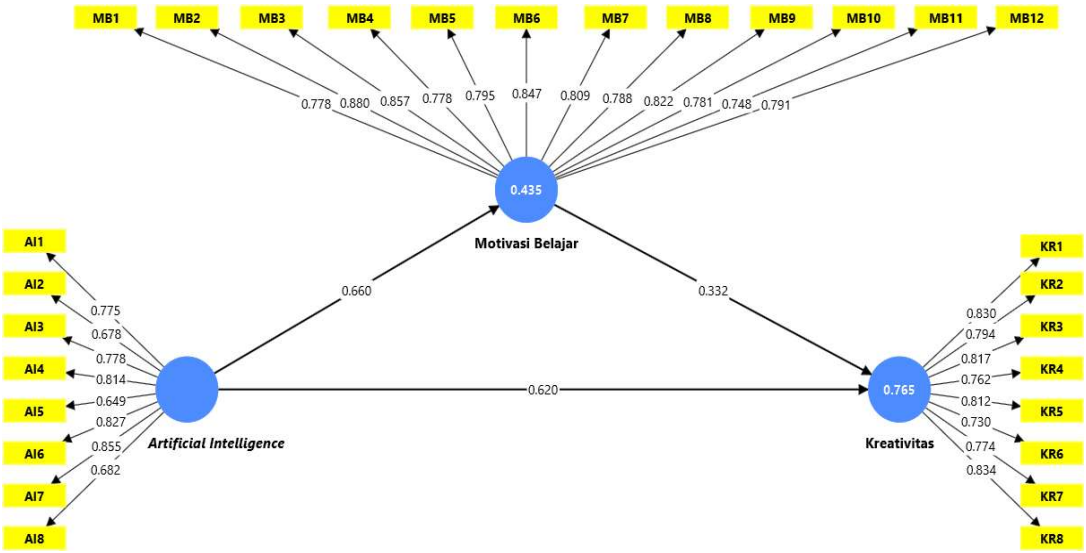
Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada pernyataan lebih fokus belajar dengan lingkungan yang nyaman dan kondusif dengan nilai mean sebesar 4,33 dan kategori sangat baik. Nilai tinggi juga diperoleh pada indikator suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi belajar dengan mean sebesar

4,32. Sebaliknya, indikator dengan skor terendah terdapat pada pernyataan termotivasi ketika mendapatkan penghargaan atas prestasi yang dicapai dengan nilai mean sebesar 4,12, meskipun masih termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar responden tergolong sangat baik, terutama pada aspek lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran.

4.2.2 Analisis Data

4.2.2.1 Analisis Outer Model

Pada pengujian hipotesis menggunakan model analisa PLS (*Partial Least Square*) melalui program *SmrtPls 4*, model pengukuran dalam penelitian ini terdiri dari model pengukuran reflektif, dimana variabel *Artificial Intelligence*, kreativitas dan Motivasi Belajar diukur secara reflektif. Evaluasi model pengukuran reflektif terdiri dari *validitas konvergen, composite reability* serta *discriminant validity* (Hair *et al*, 2014).



Gambar 4. 2 Algoritma Analisis Outer Model
Sumber: Output Algoritma Outer Model, 2026

Penjelasan terhadap hasil olahan data tersebut dapat di uraikan sebagai beikut:

1. Convergent Validity.

Convergent Validity dapat dilihat dari nilai *loading factor* (*outer loading*), yaitu koefisien korelasi antara indikator dengan konstruk laten yang diukurnya. Menurut Hair *et al.* (2014), nilai outer loading yang ideal adalah >0,70 Namun, nilai antara 0,60 hingga 0,70 masih dapat di terima selama indikator tersebut tetap memberikan kontribusi yang cukup terhadap konstruk yang di ukur.

Tabel 4.8 Nilai *loading Factor*

Indikator	*Artificial Intelligence* (X)	Kreativitas (Y)	Motivasi Belajar (M)	Keterangan
AI1	0.775			Valid
AI2	**0.678**			Valid
AI3	0.778			Valid
AI4	0.814			Valid
AI5	**0.649**			Valid
AI6	0.827			Valid
AI7	0.855			Valid
AI8	**0.682**			Valid
KR1		0.830		Valid
KR2		0.794		Valid
KR3		0.817		Valid
KR4		0.762		Valid
KR5		0.812		Valid
KR6		0.730		Valid
KR7		0.774		Valid
KR8		0.834		Valid
MB1			0.778	Valid
MB2			0.880	Valid
MB3			0.857	Valid
MB4			0.778	Valid
MB5			0.795	Valid
MB6			0.847	Valid
MB7			0.809	Valid
MB8			0.788	Valid
MB9			0.822	Valid
MB10			0.781	Valid
MB11			0.748	Valid

Indikator	*Artificial Intelligence* (X)	Kreativitas (Y)	Motivasi Belajar (M)	Keterangan
MB12			0.791	Valid

Sumber : Output Algoritma Outer Model ,2026

Berdasarkan Tabel 4.8 mengenai nilai *outer loading*, hasil pengujian convergent validity menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel *Artificial Intelligence* (X), Kreativitas (Y), dan Motivasi Belajar (M) telah menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* di atas 0,70, kecuali indikator pada variabel *Artificial Intelligence* (X), indikator *Artificial Intelligence* 2 (AI 2) yaitu *Artificial Intelligence* mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten dengan nilai (0,678), *Artificial Intelligence* 5 (A I5) yaitu *Artificial Intelligence* membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik dengan nilai (0,649), dan *Artificial Intelligence* 8 (AI 8) yaitu memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari dengan nilai (0,682). Mengacu pada pendapat Hair *et al.* (2014), nilai *outer loading* di atas 0,70 menunjukkan bahwa indikator memiliki *validitas konvergen* yang tinggi. Sementara itu, nilai antara 0,60 hingga 0,70 masih dapat diterima, terutama jika indikator tersebut penting secara teoritis. Oleh karena itu, seluruh item pernyataan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam analisis model berikutnya. Meskipun terdapat indikator dengan nilai di bawah 0,70, namun masih berada di atas batas minimum 0,60 sehingga tetap dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Discriminant validity.

Discriminant validity diuji dengan metode *cross loading factor*, yaitu dengan membandingkan nilai loading faktor setiap indikator pada variabel yang diukur

dengan variabel lainnya. Jika nilai loading faktor indikator lebih tinggi pada variabelnya sendiri dibandingkan dengan variabel lain, maka indikator tersebut dianggap memiliki *discriminant validity* yang baik.

Tabel 4.9 Nilai *Cross Loading Variabel* Penelitian

Indikator	*Artificial Intelligence*	Kreativitas	Motivasi Belajar
AI1	**0.775**	0.634	0.514
AI2	**0.678**	0.532	0.424
AI3	**0.778**	0.662	0.625
AI4	**0.814**	0.657	0.531
AI5	**0.649**	0.572	0.396
AI6	**0.827**	0.708	0.488
AI7	**0.855**	0.703	0.571
AI8	**0.682**	0.614	0.427
KR1	0.673	**0.830**	0.592
KR2	0.727	**0.794**	0.597
KR3	0.738	**0.817**	0.574
KR4	0.703	**0.762**	0.543
KR5	0.631	**0.812**	0.590
KR6	0.608	**0.730**	0.521
KR7	0.578	**0.774**	0.603
KR8	0.654	**0.834**	0.683
MB1	0.634	0.663	**0.778**
MB2	0.618	0.709	**0.880**
MB3	0.514	0.604	**0.857**
MB4	0.492	0.587	**0.778**
MB5	0.485	0.594	**0.795**
MB6	0.549	0.604	**0.847**
MB7	0.573	0.619	**0.809**
MB8	0.530	0.621	**0.788**
MB9	0.535	0.546	**0.822**
MB10	0.500	0.520	**0.781**
MB11	0.456	0.513	**0.748**
MB12	0.450	0.541	**0.791**

Sumber: Output Algoritma Outer Model, 2026

Berdasarkan Tabel 4.9 seluruh indikator memiliki nilai *loading* tertinggi pada konstruk yang diukur dibandingkan dengan konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan variabel latennya secara lebih baik dibandingkan dengan variabel laten lainnya, sehingga dapat dinyatakan memenuhi kriteria *discriminant validity*.

Pada variabel *Artificial Intelligence*, seluruh indikator memiliki nilai loading tertinggi pada konstruk *Artificial Intelligence* dibandingkan dengan Kreativitas dan Motivasi Belajar. Sebagai contoh, indikator *Artificial Intelligence* 1 (AI1) yaitu *Artificial Intelligence* membantu menyelesaikan tugas secara otomatis memiliki nilai loading sebesar 0,775 nilai ini lebih tinggi dibandingkan pada Kreativitas (0,634) dan Motivasi Belajar (0,514). Demikian pula indikator *Artificial Intelligence* 7 (AI7) yaitu memberikan respon sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat digunakan memiliki *loading* sebesar 0,855, lebih tinggi dibandingkan pada Kreativitas (0,703) dan Motivasi Belajar (0,571). Hal ini menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut lebih merefleksikan konstruk *Artificial Intelligence.*

Pada variabel Kreativitas, indikatornya juga menunjukkan nilai loading tertinggi pada konstruk Kreativitas. Sebagai contoh, indikator Kreativitas 1 (KR1) yaitu menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan memiliki nilai loading sebesar 0,830, nilai ini lebih tinggi dibandingkan pada *Artificial Intelligence* (0,673) dan Motivasi Belajar (0,592). Indikator Kreativitas 8 (KR8) yaitu menambahkan penjelasan agar ide yang di sampaikan lebih jelas memiliki nilai loading sebesar 0,834 lebih tinggi dibandingkan pada *Artificial Intelligence* (0,654) dan Motivasi Belajar (0,683). Dengan demikian, seluruh indikator Kreativitas dinyatakan valid secara diskriminan.

Selanjutnya pada variabel Motivasi Belajar, indikator Motivasi Belajar 1 sampai indikator Motivasi belajar 12 juga memiliki nilai loading tertinggi pada konstruk Motivasi Belajar. Misalnya, Motivasi Belajar 2 (MB2) yaitu

bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan hasil yang memuaskan memiliki nilai loading sebesar 0,880 nilai ini lebih tinggi dibandingkan pada *Artificial Intelligence* (0,618) dan Kreativitas (0,709). Begitu pula Motivasi Belajar 3 (MB3) yaitu dorongan untuk terus belajar karena merupakan kebutuhan penting untuk perkembangan diri memiliki loading sebesar 0,857 lebih tinggi dibandingkan pada *Artificial Intelligence* (0,514) dan Kreativitas (0,604). Hal ini menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut lebih merepresentasikan konstruk Motivasi Belajar. Berdasarkan keseluruhan nilai *cross loading* tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap indikator memiliki korelasi yang lebih tinggi terhadap konstruk yang diukur dibandingkan dengan konstruk lainnya. Dengan demikian, model penelitian ini telah memenuhi kriteria *discriminant validity* yang baik.

3. Average Variance Extracted (AVE).

Varians rata-rata *diekstraksi* (AVE) digunakan untuk menilai kualitas model dalam analisis faktor dan pemodelan persamaan *struktural.* AVE mengukur sejauh mana suatu konstruk mampu menjelaskan varians indikatornya, sehingga dapat digunakan untuk menilai validitas model. Nilai AVE yang disarankan adalah lebih dari 0,5 agar konstruk dianggap valid.

Tabel 4.10 Uji *Validitas Konvergen* (AVE)

Variabel	AverageVariance Extracted	Keterangan
Artificial Intelligence	0.579	valid
Kreativitas	0.632	Valid
Motivasi Belajar	0.651	valid

Sumber: Output Algoritma Outer Model, 2026

Berdasarkan hasil analisis *Average Variance Extracted* (AVE), seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai AVE di atas 0,5, yang menunjukkan

validitas konvergen yang baik. Variabel *Artificial Intelligence* memiliki nilai AVE sebesar 0,579, Kreativitas sebesar 0, 632, dan Motivasi Motivasi Belajar sebesar 0,651. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikatornya, sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini memenuhi standar *validitas* yang diperlukan.

4. Composite Reliability

Tujuan dilakukannya uji ketergantungan komposit ini adalah untuk mengetahui konsisten, keakuratan, dan presisi instrumen dalam mengukur konstruk melalui penggunaan indikator refleksi, yaitu *Composite Reliability.* Dalam penelitian konfirmatori, secara umum diinginkan agar *Composite Reliability* melebihi ambang batas 0,7. Di sisi lain, nilai yang berkisar antara 0,6 hingga 0,7 dianggap dapat diterima untuk penelitian eksplorasi (Sugiyono, 2019).

Tabel 4.11 Nilai *Composite Reliability*

Variabel	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)	Keterangan
Artificial Intelligence	0.901	0.916	valid
Kreativitas	0.918	0.932	Valid
Motivasi Belajar	0.954	0,957	valid

Sumber: Output Algoritma Outer Model, 2026

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *Composite Reliability* di atas 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga konstruk memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, dan seluruh indikator dapat dikatakan konsisten dalam merepresentasikan konstruk yang dimaksud. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki reliabilitas internal yang baik dan dapat digunakan untuk pengujian model struktural selanjutnya.

5. Cronbach Alpha

Cronbach's Alpha digunakan untuk menilai konsistensi internal suatu instrumen. Nilai di atas 0,6 menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik, tetapi jika terlalu tinggi, dapat mengindikasikan adanya redundansi dalam pengukuran. Pengujian ini memastikan bahwa setiap konstruk diukur secara konsisten, sehingga memperkuat reliabilitas model penelitian.

Tabel 4.12 *Cronbach Alpha*

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Artificial Intelligence	0.894	valid
Kreativitas	0.916	Valid
Motivasi Belajar	0.951	valid

Sumber: Output Algoritma Outer Model, 2026

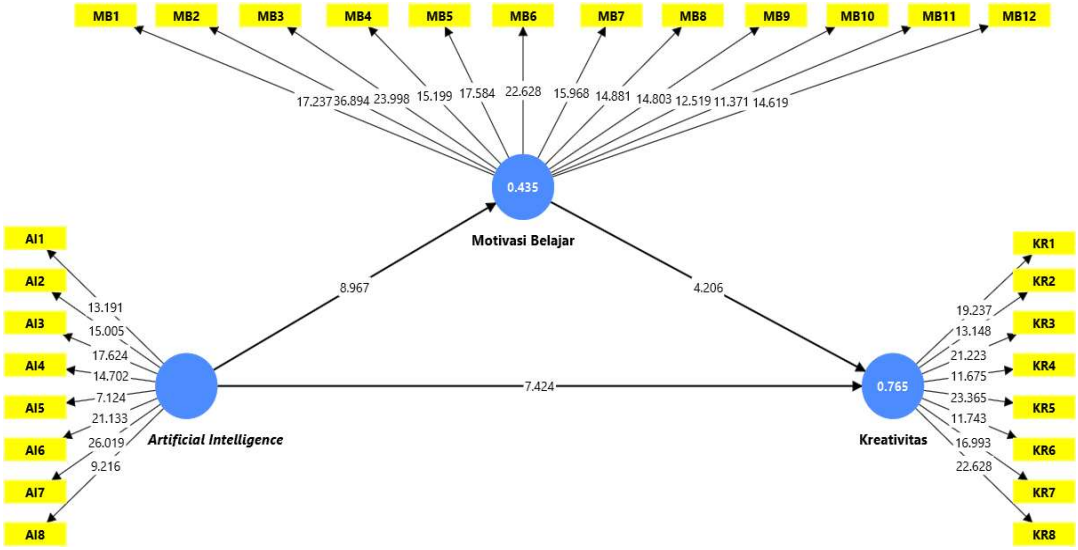
Berdasarkan hasil analisis, nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik. *Artificial Intelligence* memiliki nilai sebesar 0,894, Kreativitas 0,916, dan Motivasi Belajar sebesar 0,951. Seluruh nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,6, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini dapat dianggap reliabel dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

4.2.2.2 Analisis *Inner Model*

Analisis *Inner Model* digunakan untuk menguji hubungan antara variabel laten dalam penelitian. Evaluasi ini mencakup uji koefisien jalur (*path coefficient*), uji kebaikan model melalui nilai *R-squared* (R^2), dan uji hipotesis untuk menilai kekuatan serta signifikansi hubungan antar variabel.

1. *Uji Path Coefficient*

Alat ini digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu variabel memengaruhi variabel lainnya. Tingkat signifikansi menunjukkan seberapa kuat pengaruh tersebut.



Gambar 4.3 Bootstrapping Analisis Inner Model

Sumber: Output Bootstrapping Inner Model, 2026

Hasil *Uji Path Coefficient* menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar memiliki nilai koefisien sebesar 8,967 yang menunjukkan pengaruh positif dengan kategori kuat. Selanjutnya, Motivasi Belajar terhadap Kreativitas memiliki nilai sebesar 4,206 yang juga menunjukkan pengaruh positif dengan kekuatan sedang. Sementara itu, *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas secara langsung memiliki nilai koefisien sebesar 7,424 yang menunjukkan pengaruh positif dan tergolong kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* tidak hanya berpengaruh langsung terhadap kreativitas, tetapi juga secara tidak langsung melalui motivasi belajar

sebagai variabel mediasi, dimana seluruh hubungan dalam model ini berada pada arah yang positif dan signifikan.

2. Uji Kebaikan Model (*Goodness of Fit*)

Uji kebaikan model (*Goodness of Fit* atau GoF) pada Inner Model bertujuan untuk menilai seberapa baik model struktural yang dibangun dapat menjelaskan hubungan antar variabel laten (prediksi dan kecocokan data). Prosedur statistik ini digunakan untuk menilai seberapa baik model dapat menjelaskan data yang diamati. Dalam analisis statistik dan ekonometri, uji ini mengevaluasi kesesuaian antara nilai prediksi model dan data aktual.

a. Uji R-Square

Pada Uji kebaikan model melalui *R-Square*, ukuran statistik *R-Square* menggambarkan besarnya pengaruh variabel independen yang mampu dijelaskan oleh variabel dependen. Semakin tinggi nilai *R-Square* atau semakin mendekati angka 1, maka semakin baik kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen. Apabila nilai *R-Square* 0,67 akan dianggap kuat, jika 0,33 maka akan dianggap sedang dan jika 0,19 maka dianggap lemah. Sedangkan jika lebih kecil 0,19 akan dianggap tidak memiliki pengaruh (Sugiyono, 2019).

Tabel 4. 13 Uji Kebaikan Model melalui R-Square

Variabel	Nilai R-Square
Motivasi Belajar	0.435
Kreativitas	0.765

Sumber: Output Bootstrapping Inner Model, 2026

Hasil uji *R-Square* menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar sebesar 0,435. Artinya Motivasi Belajar mampu dijelaskan oleh variabel *Artificial Intelligence* sebesar 43,5%, sedangkan sisanya sebesar 56,5% dijelaskan oleh

variabel lain di luar model penelitian ini. Nilai tersebut dapat dikategorikan dalam tingkat moderat, sehingga model memiliki kemampuan penjelasan yang cukup terhadap variabel Motivasi Belajar. Selanjutnya, nilai *R-Square* untuk variabel Kreativitas sebesar 0,765. Artinya, sebesar 76,5% variabel Kreativitas dapat dijelaskan oleh variabel *Artificial Intelligence* dan Motivasi Belajar, sedangkan 23,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Nilai ini tergolong kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian memiliki daya jelaskan yang baik terhadap variabel Kreativitas.

b. Uji Effect Size (F-Square)

Uji Effect Size (F-Square) adalah alat yang digunakan sebagai mengukur sejauh mana pengaruh pada antar variabel menggunakan *Uji F Square* untuk mendeteksi bagaimana hubungan yang signifikan antar variabel. Jika nilai F Square sebesar 0,02 menunjukkan pengaruh kecil, nilai 0,15 menunjukkan pengaruh sedang, dan nilai 0,35 atau lebih menunjukkan pengaruh besar. Jika nilai *F-Square* berada di bawah 0,02, maka pengaruh variabel tersebut dianggap sangat lemah atau tidak signifikan (Hair *et al,* 2014).

Tabel 4. 14 Uji F-Square

	Artificial Intelligence	**Kreativitas**	**Motivasi Belajar**
Artificial Intelligence		2.313	1.026
Kreativitas			
Motivasi Belajar		0.328	

Sumber: Output Bootstrapping Inner Model, 2026

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil pengolahan *F-Square* diatas, maka dapat dinyatakan bahwa:

a) *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas memiliki nilai *F-Square* sebesar 2,313, yang berarti termasuk dalam kategori pengaruh besar. Hal ini

menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* memberikan kontribusi yang sangat kuat dalam menjelaskan variabel Kreativitas.

b) *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar memiliki nilai *F-Square* sebesar 1,026, yang juga termasuk dalam kategori pengaruh besar. Dengan demikian, *Artificial Intelligence* memiliki peran yang kuat dalam meningkatkan Motivasi Belajar.

c) Sementara itu, pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kreativitas memiliki nilai *F-Square* sebesar 0,328, yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang menuju besar, karena berada di atas 0,15 dan mendekati 0,35. Hal ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar memberikan kontribusi yang cukup kuat dalam meningkatkan Kreativitas.

7. Uji Hipotesis

Pengujian *Inner Model* (model struktural) menggunakan *SmartPLS* 4.1.1.7 dilakukan untuk menguji hipotesis. Analisis hasil *bootstrapping* didasarkan pada tiga kriteria: t-statistik > 1,96, p-value < 0,05, dan koefisien beta positif. Jika ketiga kriteria ini terpenuhi, maka hisspotesis diterima (Sekaran, 2011).

Tabel 4.15 Uji Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values	keterangan
Artificial Intelligence -> Kreativitas	0.620	0.617	0.083	7.424	0.000	Diterima
Artificial Intelligence -> Motivasi Belajar	0.660	0.658	0.074	8.967	0.000	Diterima
Motivasi Belajar -> Kreativitas	0.332	0.331	0.079	4.206	0.000	Diterima

Sumber: Output Bootstrapping Inner Model, 2026

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh bahwa hubungan antara peran *Atificial Intelligence* terhadap Kreativitas menunjukkan nilai koefisien jalur *(Original Sample)* sebesar 0,620, dengan nilai *T-statistics* sebesar 7,424 dan *P-values* sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa peran *Artificial Intelligence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas, maka hipotesis di terima

Demikian pula, Peran *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar memiliki nilai koefisien sebesar 0,660, dengan *T-statistics* sebesar 8,967 dan *P-values* sebesar 0,000. Karena nilai *T-statistics* 8,967 lebih besar dari 1.96, *P-values* sebesar 0,000 kurang dari 0.05, dan nilai kofisien positif (0.660), maka hipotesis di terima.

Selanjutnya, hubungan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,332, dengan *T-statistics* sebesar 4,206 dan *P-values* sebesar 0,000. Hal ini berarti Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas. Karena nilai *T-statistics* 4,206 lebih besar dari 1.96, *P-values* sebesar 0,000 kurang dari 0.05, dan nilai kofisien positif (0,332), maka hipotesis juga diterima.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa *Artificial Intelligence* memiliki pengaruh langsung dan signifikan terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar, serta Motivasi Belajar juga berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas Generasi Z.

8. Pengaruh Langsung (*Direct Effect*)

Pengaruh langsung (*direct effect*) digunakan untuk mengetahui hubungan secara langsung antar variabel dalam model penelitian. Berdasarkan hasil

bootstrapping pada SmartPLS yang disajikan pada Tabel 4.15, seluruh hubungan antar variabel menunjukkan arah positif dan signifikan. *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas memiliki nilai *Original Sample* sebesar 0,620 dengan nilai *T-statistics* sebesar 7,424 dan *P-values* sebesar 0,000. Selanjutnya, hubungan *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar memperoleh nilai *Original Sample* sebesar 0,660 dengan nilai T-statistics sebesar 8,967 dan *P-values* sebesar 0,000. Adapun hubungan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas memiliki nilai *Original Sample* sebesar 0,332 dengan nilai T-statistics sebesar 4,206 dan P-values sebesar 0,000.

Berdasarkan hasil tersebut, seluruh pengaruh langsung dalam penelitian ini dinyatakan signifikan karena memiliki nilai *T-statistics* > 1,96 dan P-values < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* dan Motivasi Belajar memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan.

9. Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*)

Tabel 4. 16 Specific *Indirect Effect*

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
Artificial Intelligence -> Motivasi Belajar -> Kreativitas	0.219	0.226	0.068	3.209	0.001

Sumber: Output Bootstrapping Inner Model, 2026

Berdasarkan Tabel 4.16 *Specific Indirect Effect*, diketahui bahwa variabel *Artificial Intelligence* memiliki pengaruh tidak langsung terhadap Kreativitas melalui Motivasi Belajar. Nilai *koefisien* pengaruh tidak langsung (*Original Sample*) sebesar 0,219 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat

positif. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan *Artificial Intelligence*, maka Motivasi Belajar akan meningkat dan secara tidak langsung turut meningkatkan Kreativitas Generasi Z.

Hasil pengujian juga menunjukkan nilai *T-statistics* sebesar 3,209, dimana nilai tersebut lebih besar dari 1,96 dan nilai *P-values* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, pengaruh tidak langsung *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas melalui Motivasi Belajar dinyatakan signifikan. Oleh karena itu, Motivasi Belajar mampu berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara *Artificial Intelligence* dan Kreativitas

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa seluruh hubungan antar variabel dalam model penelitian memiliki arah pengaruh yang positif dan signifikan. Berdasarkan pengujian hipotesis, hubungan antara *Artificial Intelligence* dan Motivasi Belajar menunjukkan nilai *koefisien* paling tinggi, yaitu sebesar 0,660 dengan nilai *T-statistics* 8,967 dan *P-values* 0,000. Di sisi lain, pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas memperoleh nilai koefisien sebesar 0,620 dengan nilai *T-statistics* 7,424 dan *P-values* 0,000. Sementara itu, hubungan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas memiliki nilai *koefisien* paling kecil, yaitu 0,332 dengan nilai *T-statistics* 4,206 dan P-values 0,000. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh paling dominan dalam penelitian ini terdapat pada hubungan *Artificial Intelligence* terhadap Motivasi Belajar, sedangkan pengaruh terendah terdapat pada hubungan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* mampu meningkatkan motivasi belajar Generasi Z di Kota Tembilahan secara signifikan. Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan *Artificial Intelligence* dalam mempermudah akses informasi, membantu penyelesaian tugas dengan lebih efisien, serta menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan *interaktif*. Sebagai generasi yang lahir dan berkembang di era digital, Generasi Z memiliki kecenderungan untuk lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, *Artificial Intelligence* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar mereka sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Meiriza (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z melalui kemudahan akses informasi dan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar, *Artificial Intelligence* juga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap Kreativitas dengan nilai *koefisien* sebesar 0,620. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* memiliki peran yang cukup kuat dalam membantu Generasi Z menghasilkan ide baru, berpikir *inovatif,* dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Temuan ini mendukung teori kreativitas Guilford yang menjelaskan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen dalam menghasilkan berbagai alternatif solusi. Kehadiran *Artificial Intelligence* memungkinkan individu untuk mengeksplorasi informasi dan gagasan secara lebih luas sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang secara optimal.

Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kreativitas memperoleh nilai koefisien sebesar 0,332. Walaupun nilainya lebih rendah dibandingkan hubungan antarvariabel lainnya, hasil tersebut tetap menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kreativitas Generasi Z. Individu yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mencari informasi, mencoba pengalaman baru, dan mengembangkan gagasan kreatif. Temuan ini sesuai dengan teori *Self Determination* dari Deci dan Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik merupakan salah satu faktor utama yang dapat mendorong kreativitas individu.

Berdasarkan hasil uji *R-Square*, variabel Kreativitas memperoleh nilai sebesar 0,765 yang termasuk dalam kategori kuat. Hal ini berarti bahwa 76,5% variasi Kreativitas dapat dijelaskan oleh variabel *Artificial Intelligence* dan Motivasi Belajar, sedangkan sisanya sebesar 23,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Sementara itu, variabel Motivasi Belajar memiliki nilai *R-Square* sebesar 0,435 yang termasuk kategori moderat. Dengan demikian, *Artificial Intelligence* mampu menjelaskan Motivasi Belajar sebesar 43,5%.

Hasil analisis *outer model* menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar memiliki nilai *Average Variance Extracted (AVE)* tertinggi, yaitu sebesar 0,651 dibandingkan variabel Kreativitas sebesar 0,632 dan *Artificial Intelligence* sebesar 0,579. Selain itu, nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* tertinggi juga dimiliki oleh variabel Motivasi Belajar dengan nilai masing-masing sebesar 0,957 dan 0,951. Temuan tersebut menunjukkan bahwa indikator pada variabel Motivasi

Belajar merupakan indikator yang paling konsisten dan memiliki tingkat keandalan paling baik dalam penelitian ini.

Pada pengujian indikator, nilai *outer loading* tertinggi ditemukan pada indikator Motivasi Belajar 2 (MB2) sebesar 0,880 dan Motivasi Belajar 3 (MB3) sebesar 0,857 pada variabel Motivasi Belajar. Sementara itu, nilai *outer loading* terendah terdapat pada indikator *Artificial Intelligence* 5 (AI5) dengan nilai sebesar 0,649. Meskipun demikian, seluruh indikator tetap dinyatakan valid karena memiliki nilai di atas batas minimum 0,60 sesuai kriteria Hair *et al*. (2014).

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa *Artificial Intelligence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Generasi Z di Kota Tembilahan dengan nilai *koefisien* sebesar 0,620, *T-statistics* 7,424, dan *P-values* 0,000. Selain itu, *Artificial Intelligence* turut memberikan pengaruh positif terhadap Motivasi Belajar dengan nilai *koefisien* sebesar 0,660, *T-statistics* 8,967, dan P-values 0,000. Selanjutnya, Motivasi Belajar memberikan pengaruh positif terhadap Kreativitas dengan nilai *koefisien* sebesar 0,332, *T-statistics* 4,206, dan P-values 0,000. Penelitian ini juga menemukan adanya pengaruh tidak langsung *Artificial Intelligence* terhadap Kreativitas melalui Motivasi Belajar dengan nilai koefisien sebesar 0,219, *T-statistics* 3,810, dan *P-values* 0,000. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Belajar mampu memediasi hubungan antara *Artificial Intelligence* dan Kreativitas secara signifikan. Dengan kata lain, semakin tinggi pemanfaatan *Artificial Intelligence*, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar dan kreativitas Generasi Z.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas Generasi Z. Institusi pendidikan dapat memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih *inovatif, interaktif*, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada Generasi Z di Kota Tembilahan dengan jumlah sampel sebanyak 140 responden sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada tiga variabel utama sehingga masih terdapat faktor lain yang berpotensi memengaruhi kreativitas, seperti lingkungan sosial, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis.

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*

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

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*

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.

DAFTAR PUSTAKA

Al kindi, M. A. R. (2025). *AI: Dari Sejarah Hingga Masa Depan*.

Alabbasi, D.; Ben Salem, M.; & Al-Ajmi, M. (2022). What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review. *Frontiers in Psychology*, *13*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1000385

APJII. (2025). *Survei APJII: Profil Internet Indonesia 2025*. https://survei.apjii.or.id/

Azis, A. M. (2019). Upaya Meningkatkan Creative Intelegence (Kecerdasan Kreatif) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *1*(3), 29–40.

BPS Kabupaten Indragiri hilir. (2024). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kabupaten Indragiri Hilir, 2024*. https://share.google/55x56fm1dzWNUh9ZO

Diandaru, B. H. (2023). Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, *2*(1), 180–187. https://jurnal.bbpmpjateng.id/index.php/jpw/article/view/17

Dr. Singgih Subiyantoro, M. P. (2024). *Buku Ajar Artificial Intelligence* (M. P. Andriyanto (ed.)). Underline.

Fatmawati. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 188–195.

Floridi, L. (2019). What the Near Future of Artificial Intelligence Could Be. *Philosophy & Technology*, *32*. https://doi.org/10.1007/s13347-019-00345-y

Francis, T., & Hoefel, F. (2018). True Gen: Generation Z and its implications for companies. *McKinsey \& Company*. https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies

Franycia Maria Pangkey, M. Furkan, E. H. (2019). *Pengaruh Artificial Intelligence dan Marketing terhadap Minat beli Komsumen*. *8*(3), 258–269.

Haenlein, M., & Kaplan, A. (2019). A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence. *California Management Review*, *61*(4), 5–14. https://doi.org/10.1177/0008125619864925

Huang, M.-H., & Rust, R. (2018). Artificial Intelligence in Service. *Journal of Service Research*, *21*, 155–172. https://doi.org/10.1177/1094670517752459

IBM Team AI. (2023). *Understanding the different types of artificial intelligence*.

IBM. https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence-types

Krumm, G., Aranguren, M., Arán Filippetti, V., & Lemos, V. (2016). Factor structure of the torrance tests of creative thinking verbal form B in a Spanish-speaking population. *The Journal of Creative Behavior*, *50*(2), 150–164.

Linda Aulia,Ahsanul Taqwim,Nurul Kamaly, B. U. (2025). Artificial Intelligence di mata Gen Z : Sahabat Digital atau Ancaman Masa Depan. *JournalofGovernanceandPublicAdministration(JoGaPA)*, *2*(3), 605–619.

Mayasari, I., & Eryanto, A. (2023). Motivasi Belajar dan Kemandirian Belajar: Studi Empiris pada Mahasiswa Paralel di Masa Pandemi COVID-19. *INQUIRY: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(2), 85–96. https://journal.paramadina.ac.id/index.php/inquiry/article/view/694

Mujiadi, M., Aini, M., & Agustina, T. P. (2024). Persepsi dan Sikap Mahasiswa terhadap Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaa*. https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/13918

Padli, A. (2025). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Musik di Sekolah Menengah Pertama*. *1*(1), 11–20. https://doi.org/10.70078/arted.v1i1.67

Park, S., Lim, C., & Kim, J. (2023). Digital creativity and collaborative innovation among Generation Z: The role of online platforms and interdisciplinary integration. *Computers in Human Behavior*, *145*, 107792. https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107792

Putu, L., Sri, A., Saputra, P. S., Gitakarma, M. S., Informasi, T., Teknik, F., Sakti, U. P., Rekayasa, T., Elektronika, S., Ganesha, U. P., & Korespondensi, P. (2022). *Peran Artifiviale Intelligence (AI) untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19 The Role of Artifiviale Intelligence (AI) To Support Learning*. *1*(1), 15–21.

Rogowska, Aleksandra M. and Tofel, Marta and Zmaczyńska-Witek, B. (2022). The relationship of number of sexual partners with personality traits, age, gender and sexual identification. *Psychology & Sexuality*. http://arogowska.wns.uni.opole.pl/wp-content/uploads/2020/04/RPSE_A_1752786967.pdf

Russell, S. (2022). Artificial Intelligence and the Problem of Control. *Perspectives on Digital Humanism*, *19*, 1–322.

Sakitri, G. (2021). Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi! *Forum Manajemen*, *35*(2), 1–10.

Syafrinadina, S. E., Junajdi, R. R., Widyawati, S. E., Saleh, L., & Aziza, N. (2025). *Buku referensi metodologi penelitian*. Penerbit Buku Sonpedia.

Solakis, K., Katsoni, V., Mahmoud, A. B., & Grigoriou, N. (2022). Factors affecting value co-creation through artificial intelligence in tourism: a general literature review. *Journal of Tourism Futures*, *10*(1), 116–130. https://doi.org/10.1108/JTF-06-2021-0157

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suharsimi, A. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.

The Harris Poll. (2020). *The State of Creativity: How Gen Z Redefines Creative Expression in a Digital World*. https://www.adobe.com/content/dam/acom/en/news-room/pdfs/adobe_genz_creativity_report.pdf

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=lOqoEAAAQBAJ

Widyawati, S. E., Junajdi, R. R., Syafrinadina, S. E., Saleh, L., & Aziza, N. (2025). *Buku referensi metodologi penelitian*. Penerbit Buku Sonpedia.

Urhahne, Detlef; Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: An Integrative Framework. *Educational Psychology Review*, *35*(2), 45. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Saya Riska Januarti Mahasiswi Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis ,Universitas Islam Indragiri. Saat ini sedang melakukan penelitian untuk keperluan tugas akhir. Adapun kuesioner ini merupakan bagian dari penyusunan tugas akhir saya yang bertujuan untuk mengetahui Peran Artificial Intelligence (AI) terhadap kreativitas melalui motivasi belajar pada Generasi Z di Kota Tembilahan. Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kesediaan Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini guna membantu memperoleh data yang akurat dan relevan. Seluruh jawaban yang diberikan oleh responden bersifat rahasia, anonim, dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Data yang dikumpulkan tidak akan disalahgunakan dan tidak akan berdampak apa pun terhadap responden. Tidak terdapat jawaban benar atau salah dalam kuesioner ini. Oleh karena itu, diharapkan Saudara/i dapat mengisi setiap pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan pengalaman pribadi.

Atas kesediaan dan partisipasi Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Data Pribadi Responden

1. Jenis Kelamin
   - O Laki-laki
   - O Perempuan
2. Usia saat ini
   - O 13-17 tahun
   - O 18-22 tahun
   - O 23-28 tahun

3. Status
   - O Pelajar
   - O Mahasiswa
   - O Bekerja
   - O Belum bekerja

B. Inturksi Pengisisan

1. Bacala setiap pertanyaan/ pernyataan dengan seksama dan teliti sebelu, memberikan jawaban
2. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan pengalaman pribadi Saudara/i.
3. Gunakan Skala penilaian berikut:

Sangat Tidak Setuju (STS)	=	1
Tidak Setuju (TS)	=	2
Netral (N)	=	3
Setuju (S)	=	4
Sangat Setuju (SS)	=	5

4. Pastikan seluruh pertanyaan/ pernyataan telah dijawab sebelum mengirim kuesioner.

C. Pertanyaan/ Pernyataan Kuesioner

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
			STS	TS	N	S	SS
Artificial Intelligence (X)	1. Kecerdasan Mekanis *Mechanical Intelligence*)	1. Penggunaan Artificial Intelligence (AI) membantu menyelesaikan tugas secara otomatis. 2. Artificial Intelligence (AI) mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten					
	2. Kecerdasan Intuitif (*Intuitive*	3. Artificial Intelligence (AI) membantu menemukan ide atau					

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
			STS	TS	N	S	SS
	Intelligence)	solusi secara cepat 4. Artificial Intelligence (AI) memberikan saran yang sesuai dengan kebutuhan saat di gunakan					
	3. Kecerdasan Analitis (*Analytical Intelligence*)	5. Artificial Intelligence (AI) membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik 6. Artificial Intelligence (AI) mampu mengolah informasi secara logis dan terstruktur					
	4. Kecerdasan Empati (*Empathetic Intelligence*)	7. Artificial Intelligence (AI) memberikan respon yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat di gunakan 8. Artificial Intelligence (AI) memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari					
Kreativitas (Y)	1. Kelancaran (*Fluency*)	1. Menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikam suatu tugas / pekerjaan 2. Menghasilkan ide atau gagasan dalam waktu yang relative singkat ketika menghadapi suatu permasalahan.					
	2. Keluwesan (*Flexibility*)	3. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda 4. Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi					
	3. Keaslian (*Originality*)	5. Mampu menghasilkan ide yang baru dan unik 6. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan					
	4. Penguraian (*Elaboration*)	7. Kemampuan mengembangkan ide					

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
			STS	TS	N	S	SS
		secara rinci dan jelas 8. Mampu menambahkan penjelasan agar ide yang disampaikan lebih jelas.					
Motivasi Belajar (M)	1. Keinginan untuk Sukses	1. Memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil. 2. Bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan hasil yang memuaskan.					
	1. Dorongan dan Kebutuhan Belajar	3. Dorongan untuk terus belajar karena merupakan kebutuhan penting untuk perkembangan diri 4. Dorongan untuk terus belajar guna meningkatkan kemampuan diri					
	2. Harapan dan Cita-cita Masa Depan	5. Memiliki harapan dan cita-cita yang mendorong untuk belajar lebih giat 6. Belajar dilakukan dengan tekun karena adanya cita-cita yang ingin dicapai di masa depan					
	3. Penghargaan dalam Belajar	7. Termotivasi ketika mendapatkan penghargaan atas prestasi yang di capai 8. Apresiasi dari lingkungan sekitar membuat semangat belajar meningkat					
	5. Kegiatan Pembelajaran yang Menarik	9. Kegiatan belajar yang menarik membuat lebih bersemangat untuk belajar 10. Pembelajaran yang variatif membantu memahami materi dengan lebih baik					

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
			STS	TS	N	S	SS
	6. Lingkungan Belajar yang Menyenangkan	11. Lebih focus belajar dengan Lingkungan yang nyaman dan kondusif. 12. Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi untuk belajar dengan baik.					

Lampiran 2 Tabel Tabulasi

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
5	3	5	3	4	3	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3	3	5	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5

8
15 22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
3	4	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3
4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4
4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
5	4	5	4	3	3	3	4	5	4	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	2	5	4	3	5	3	5	5
4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4
4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	1	3	5	4	1	2	3	4	1	2	4	5	4	3	1	4	4	4	3	1	2	4	5	5	5	4
5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4

8
15
22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5
4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	5	2	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4
5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	2	5	5	3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
3	2	4	4	3	3	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	3	3	5	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	3	4	5	2	3	2	5	4	2	1	3	4	2	3	5	1	2	3	2	4	4	3	3
5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
5	3	5	5	1	3	5	3	3	5	3	4	3	1	3	1	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	5	3
4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4
5	2	5	5	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5

8
15
22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
4	3	3	4	3	3	4	3	5	4	3	5	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	5	4	4	3	4	3	4	4	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5
5	3	4	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5
4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	2	4	2	3	4	3	2	2	1	3	3	3	5	4	5	5
5	2	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4
5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	2	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	4	2	3	4	4	1	4	4	3	2	4	4	5	4	4	5	5	5	5	1	2	3	4	5	5
5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4

8
15 22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	4	4	5	5
4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
4	5	5	4	3	3	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
4	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

8
15
22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
5	5	5	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4
4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4
5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2
4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3
3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5

8
15 22

AI1	AI2	AI3	AI4	AI5	AI6	AI7	AI8	KR1	KR2	KR3	KR4	KR5	KR6	KR7	KR8	MB1	MB2	MB3	MB4	MB5	MB6	MB7	MB8	MB9	MB10	MB11	MB12
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5
4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5
4	2	5	3	4	4	3	2	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	4	4	5	4	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
4	2	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	1	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 3 Tabel Deskripsi Variabel

1. Deskripsi Variabel *Artificial Intelligence*

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Penggunaan Artificial Intelligence (AI) membantu menyelesaikan tugas secara otomatis.	Frekuensi	2	0	20	70	48	140	4,15	4,43	Baik	Sangat Baik
		Skor	2	0	60	280	240	582				
		Persentase	1%	0%	14%	50%	34%	100%				
2	Artificial Intelligence (AI) mampu mengerjakan pekerjaan yang sama secara berulang dengan hasil yang tetap konsisten	Frekuensi	0	2	20	89	29	140	4,71		Sangat Baik	
		Skor	0	4	60	356	240	660				
		Persentase	0%	1%	14%	64%	21%	100%				
3	Artificial Intelligence (AI) membantu menemukan ide atau solusi secara cepat	Frekuensi	2	1	14	73	50	140	4,2	4,10	Sangat Baik	Baik
		Skor	2	2	42	292	250	588				
		Persentase	1%	1%	10%	52%	36%	100%				
4	Artificial Intelligence (AI) memberikan saran yang sesuai dengan kebutuhan saat di gunakan	Frekuensi	2	2	20	85	31	140	4,00		Baik	
		Skor	2	4	60	340	155	561				
		Persentase	1%	1%	14%	61%	22%	100%				
5	Artificial Intelligence (AI) membantu menganalisis informasi atau data dengan lebih baik	Frekuensi	2	1	39	72	26	140	3,85	3,82	Baik	Baik
		Skor	2	2	117	288	130	539				
		Persentase	1%	1%	28%	51%	19%	100%				
6	Artificial Intelligence (AI) mampu mengolah informasi secara logis dan terstruktur	Frekuensi	2	0	41	77	20	140	3,80		Baik	
		Skor	2	0	123	308	100	533				
		Persentase	1%	0%	29%	55%	14%	100%				
7	Artificial Intelligence (AI) memberikan respon yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat di gunakan	Frekuensi	3	1	24	80	32	140	3,97	3,94	Baik	Baik
		Skor	3	2	72	320	160	557				
		Persentas	2%	1%	17%	57%	23%	100%				

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
8	Artificial Intelligence (AI) memberikan saran sesuai kebiasaan pengguna sehari-hari	Frekuensi	2	4	29	75	30	140	3,90		Baik	
		Skor	2	8	87	300	150	547				
		Persentase	1%	3%	21%	54%	21%	100%				

2. Deskripsi Variabel Kreativitas

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikam suatu tugas / pekerjaan	Frekuensi	3	2	18	86	31	140	4	4,02	Baik	Baik
		Skor	3	4	54	344	155	560				
		Persentase	2%	1%	13%	61%	22%	100%				
2	Menghasilkan ide atau gagasan dalam waktu yang relative singkat ketika menghadapi suatu permasalahan	Frekuensi	2	1	14	94	29	140	4,05		Baik	
		Skor	2	2	42	376	145	567				
		Persentase	1%	1%	10%	67%	21%	100%				
3	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	Frekuensi	3	2	32	82	21	140	3,82	3,96	Baik	Baik
		Skor	3	4	96	328	105	536				
		Persentas	2%	1%	23%	59%	15%	100%				
4	Menghasilkan gagasan,jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Frekuensi	2	1	18	80	39	140	4,09		Baik	
		Skor	2	2	54	320	195	573				
		Persentase	1%	1%	13%	57%	28%	100%				
5	Mampu menghasilkan ide yang baru dan unik	Frekuensi	1	7	22	78	32	140	3,03	3,45	Sedang	Baik
		Skor	1	14	66	312	32	425				
		Persentase	1%	5%	16%	56%	23%	100%				
6	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan	Frekuensi	2	5	27	80	26	140	3,87		Baik	
		Skor	2	10	81	320	130	543				
		Persentase	1%	4%	19%	57%	19%	100%				

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
7	Kemampuan mengembangkan ide secara rinci dan jelas	Frekuensi	2	2	24	85	27	140	3,95	4,01	Baik	Baik
		Skor	2	4	72	340	135	553				
		Persentase	1%	1%	17%	61%	19%	100%				
8	Mampu menambahkan penjelasan agar ide yang disampaikan lebih jelas	Frekuensi	2	3	12	88	35	140	4,07		Baik	
		Skor	2	6	36	352	175	571				
		Persentase	1%	2%	9%	63%	25%	100%				

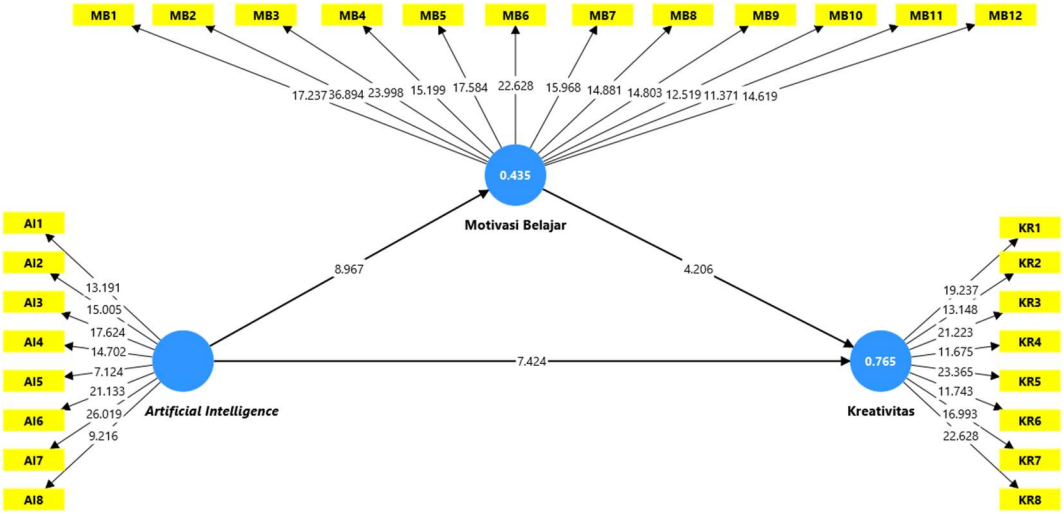
3. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
1	Memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil.	Frekuensi	2	2	12	82	42	140	4,14	4,15	Baik	Baik
		Skor	2	4	36	328	210	580				
		Persentase	1%	1%	9%	59%	30%	100%				
2	Bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan hasil yang memuaskan	Frekuensi	1	2	14	78	45	140	4,17		Baik	
		Skor	1	4	42	312	225	584				
		Persentase	1%	1%	10%	56%	32%	100%				
3	Dorongan untuk terus belajar karena merupakan kebutuhan penting untuk perkembangan diri	Frekuensi	1	1	15	77	46	140	4,18	4,2	Baik	Baik
		Skor	1	2	45	308	230	586				
		Persentase	1%	1%	11%	55%	33%	100%				
4	Dorongan untuk terus belajar guna meningkatkan kemampuan diri	Frekuensi	0	2	11	82	45	140	4,21		Sangat Baik	
		Skor	0	4	33	328	225	590				
		Persentase	0%	1%	8%	59%	32%	100%				

No	Pernyataan	Uraian	Skala					Total	Mean		Kategori	
			1	2	3	4	5					
5	Memiliki harapan dan cita-cita yang mendorong untuk belajar lebih giat	Frekuensi	3	3	15	68	51	140	4,15	4,2	Baik	Baik
		Skor	3	6	45	272	255	581				
		Persentase	2%	2%	11%	49%	36%	100%				
6	Belajar dilakukan dengan tekun karena adanya cita-cita yang ingin dicapai di masa depan	Frekuensi	2	1	10	74	53	140	4,25		Sangat Baik	
		Skor	2	2	30	296	265	595				
		Persentase	1%	1%	7%	53%	38%	100%				
7	Termotivasi ketika mendapatkan penghargaan atas prestasi yang di capai	Frekuensi	2	2	17	75	44	140	4,12	4,13	Baik	Baik
		Skor	2	4	51	300	220	577				
		Persentase	1%	1%	12%	54%	31%	100%				
8	Apresiasi dari lingkungan sekitar membuat semangat belajar meningkat	Frekuensi	1	4	16	71	48	140	4,15		Baik	
		Skor	1	8	48	284	240	581				
		Persentase	1%	3%	11%	51%	34%	100%				
9	Kegiatan belajar yang menarik membuat lebih bersemangat untuk belajar	Frekuensi	1	0	15	68	56	140	4,27	4,23	Sangat Baik	Sangat Baik
		Skor	1	0	45	272	280	598				
		Persentase	1%	0%	11%	49%	40%	100%				
10	Pembelajaran yang variatif membantu memahami materi dengan lebih baik	Frekuensi	1	0	15	77	47	140	4,20		Sangat Baik	
		Skor	1	0	45	308	235	589				
		Persentase	1%	0%	11%	55%	34%	100%				
11	Lebih focus belajar dengan Lingkungan yang nyaman dan kondusif.	Frekuensi	0	1	7	76	56	140	4,33	4,33	Sangat Baik	Sangat Baik
		Skor	0	2	21	304	280	607				
		Persentase	0%	1%	5%	54%	40%	100%				
12	Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi untuk belajar dengan baik.	Frekuensi	0	1	11	69	59	140	4,32		Sangat Baik	
		Skor	0	2	33	276	295	606				
		Persentase	0%	1%	8%	49%	42%	100%				

Lampiran 4 Hasil Olahan Data Smar Pls 4

1. Model pengukuran Outer model



Tabel Loading Factor

Indikator	Artificial Intelligence (X)	Kreativitas (Y)	Motivasi Belajar (M)	Keterangan
AI1	0.775			Valid
AI2	0.678			Valid
AI3	0.778			Valid
AI4	0.814			Valid
AI5	0.649			Valid
AI6	0.827			Valid
AI7	0.855			Valid
AI8	0.682			Valid
KR1		0.830		Valid
KR2		0.794		Valid
KR3		0.817		Valid
KR4		0.762		Valid
KR5		0.812		Valid
KR6		0.730		Valid
KR7		0.774		Valid
KR8		0.834		Valid
MB1			0.778	Valid
MB10			0.781	Valid
MB11			0.748	Valid
MB12			0.791	Valid
MB2			0.880	Valid
MB3			0.857	Valid

Indikator	Artificial Intelligence (X)	Kreativitas (Y)	Motivasi Belajar (M)	Keterangan
MB4			0.778	Valid
MB5			0.795	Valid
MB6			0.847	Valid
MB7			0.809	Valid
MB8			0.788	Valid
MB9			0.822	Valid

Tabel Cross Loading

Indikator	Artificial Intelligence	Kreativitas	Motivasi Belajar
AI1	0.775	0.634	0.514
AI2	0.678	0.532	0.424
AI3	0.778	0.662	0.625
AI4	0.814	0.657	0.531
AI5	0.649	0.572	0.396
AI6	0.827	0.708	0.488
AI7	0.855	0.703	0.571
AI8	0.682	0.614	0.427
KR1	0.673	0.830	0.592
KR2	0.727	0.794	0.597
KR3	0.738	0.817	0.574
KR4	0.703	0.762	0.543
KR5	0.631	0.812	0.590
KR6	0.608	0.730	0.521
KR7	0.578	0.774	0.603
KR8	0.654	0.834	0.683
MB1	0.634	0.663	0.778
MB10	0.500	0.520	0.781
MB11	0.456	0.513	0.748
MB12	0.450	0.541	0.791
MB2	0.618	0.709	0.880
MB3	0.514	0.604	0.857
MB4	0.492	0.587	0.778
MB5	0.485	0.594	0.795
MB6	0.549	0.604	0.847
MB7	0.573	0.619	0.809
MB8	0.530	0.621	0.788
MB9	0.535	0.546	0.822

Tabel Validitas Konvergen

Variabel	AverageVariance Extracted	Keterangan
Artificial Intelligence	0.579	valid
Kreativitas	0.632	Valid
Motivasi Belajar	0.651	valid

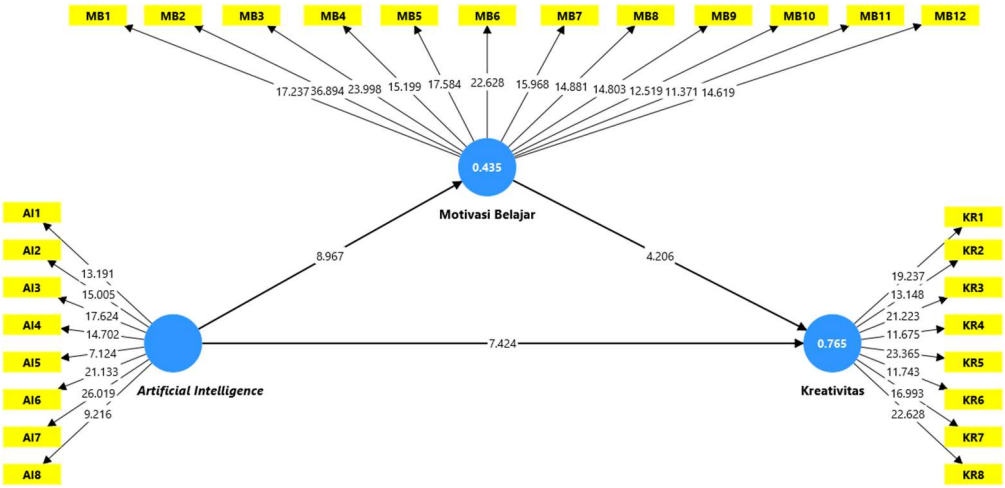
Tabel Composite Reliability

Variabel	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)	Keterangan
Artificial Intelligence	0.901	0.916	valid
Kreativitas	0.918	0.932	Valid
Motivasi Belajar	0.954	0,957	valid

Cronbach Alpha

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Artificial Intelligence	0.894	valid
Kreativitas	0.916	Valid
Motivasi Belajar	0.951	valid

2. Inner Model



Tabel R-Square

Variabel	Nilai R-Square
Motivasi Belajar	0.435
Kreativitas	0.765

Tabel F-Square

	Artificial Intelligence	Kreativitas	Motivasi Belajar
Artificial Intelligence		2.313	1.026
Kreativitas			
Motivasi Belajar		0.328	

Tabel Uji Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values	keterangan
Artificial Intelligence -> Kreativitas	0.620	0.617	0.083	7.424	0.000	Diterima
Artificial Intelligence -> Motivasi Belajar	0.660	0.658	0.074	8.967	0.000	Diterima
Motivasi Belajar -> Kreativitas	0.332	0.331	0.079	4.206	0.000	Diterima

BIODATA SINGKAT PENULIS



Nama	: Riska Januarti
Tempat, Tanggal Lahir	: Pulau Burung, 24 Januari 2004
Alamat	: Komplek 10.02
Email	: riskajanuarti2414@gmail.com
No. Hp/ Wa	: 0813-5063-6656
Riwayat Pendidikan :	
1. Sekolah Dasar	: SDS 022 RUP PKB Pulau Burung
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP)	: SMPS RSUP PKB Pulau Burung
3. Sekolah Menengah Atas (SMA)	: SMAN 01 Tembilahan Hulu
4. Perguruan Tinggi	: Universitan Islam Indragiri
Pengalaman organisasi	:Himpunan Mahasiswa jurusan Manajemen
Minat dan keahlian	: Memasak dan Traveling
Moto	: *"Tidak ada yang tidak mungkin apabila kita berusaha"*