

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan tinggi. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah pemanfaatan kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI), khususnya AI generatif, yang mampu membantu manusia dalam menghasilkan teks, ide, analisis, dan berbagai bentuk konten lainnya. Dalam konteks pendidikan, AI mulai dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung proses berpikir, pemecahan masalah, serta pengembangan ide secara lebih cepat dan fleksibel (Kasneci et al., 2023; Dwivedi et al., 2023).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar dalam mendukung kreativitas dan inovasi. AI dapat membantu memperluas ruang ide, menyediakan berbagai alternatif solusi, serta mempercepat proses eksplorasi gagasan (Hwang & Wu, 2024). Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, AI generatif juga dipandang sebagai mitra kognitif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengembangkan ide usaha serta menguji berbagai kemungkinan model bisnis (Ashkinaze et al., 2025; Park et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pendukung proses berpikir kreatif mahasiswa.

Dalam pendidikan tinggi, kreativitas mahasiswa semakin dipahami sebagai kreativitas digital, yaitu kemampuan menghasilkan dan mengembangkan ide melalui pemanfaatan teknologi secara inovatif. Perspektif ini menempatkan AI sebagai bagian dari kompetensi digital yang membentuk cara mahasiswa berpikir, bereksperimen, dan mengeksplorasi gagasan secara kreatif (Cojocariu & Boghian, 2024).

Dalam konteks Program Studi Kewirausahaan, kreativitas merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami teori bisnis, tetapi juga mampu menciptakan ide usaha, mengembangkan konsep bisnis, serta menemukan solusi inovatif terhadap permasalahan pasar. Proses pembelajaran dalam kewirausahaan umumnya menekankan pada kegiatan seperti pencarian ide bisnis, penyusunan rencana usaha, dan presentasi atau pitching, yang seluruhnya membutuhkan kemampuan eksplorasi kreativitas secara intensif. Oleh karena itu, penggunaan AI sebagai alat bantu dalam proses pengembangan ide menjadi sangat relevan untuk dikaji dalam konteks ini. Selain itu, karakteristik pembelajaran kewirausahaan yang berorientasi pada praktik dan inovasi menjadikan mahasiswa lebih sering berinteraksi dengan proses penciptaan ide dibandingkan program studi lain yang lebih bersifat teoritis.

Namun demikian, pemanfaatan AI dalam pembelajaran tidak selalu berjalan secara optimal dan bebas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kelancaran dalam mengembangkan ide dengan bantuan AI. Agar AI dapat

menghasilkan hasil yang relevan dan bermanfaat, mahasiswa perlu menyusun perintah yang jelas, spesifik, dan sesuai dengan konteks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam merumuskan perintah yang efektif, memahami hasil yang diberikan AI, serta melakukan pengembangan ide secara berkelanjutan (Syam et al., 2025; Park et al., 2025). Kondisi ini dapat menghambat proses eksplorasi kreativitas mahasiswa.

Selain itu, efektivitas AI sebagai alat bantu kreativitas juga menjadi persoalan penting. Meskipun AI mampu menghasilkan ide dengan cepat, tidak semua hasil yang dihasilkan memiliki tingkat relevansi, akurasi, dan kesesuaian konteks yang tinggi. Beberapa penelitian menemukan bahwa AI kerap menghasilkan ide yang terlalu umum atau kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga mahasiswa perlu melakukan penyesuaian dan verifikasi secara berulang (Park et al., 2025). Hal ini berpotensi meningkatkan beban berpikir dan mengurangi efisiensi dalam proses kreatif mahasiswa (Baklaga, 2025).

Di samping tantangan teknis, penggunaan AI dalam lingkungan akademik juga memunculkan tantangan etis. Isu terkait keaslian ide, potensi plagiarisme, serta batasan penggunaan AI dalam tugas akademik menjadi perhatian penting di perguruan tinggi (Qadhi et al., 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sering mengalami kebingungan terkait batasan penggunaan AI yang dianggap sesuai dengan prinsip integritas akademik (Chan & Hu, 2023). Kondisi ini

dapat menimbulkan keraguan dalam memanfaatkan AI secara optimal dalam proses pengembangan ide.

Berbagai tantangan tersebut, baik dari aspek kelancaran pengembangan ide, efektivitas AI, maupun aspek etis, secara bersama-sama berpotensi memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi kreativitasnya. Ketika mahasiswa menghadapi hambatan dalam penggunaan AI, maka teknologi tersebut tidak lagi berfungsi sebagai pendukung kreativitas, melainkan dapat menjadi penghambat dalam proses pengembangan ide. Sebaliknya, jika tantangan tersebut dapat dikelola dengan baik, AI justru dapat memperluas ruang eksplorasi ide dan meningkatkan kualitas proses kreatif mahasiswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas potensi dan tantangan AI dalam pendidikan tinggi, kajian empiris yang secara khusus menguji pengaruh berbagai tantangan penggunaan AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks pembelajaran kewirausahaan (Batista et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tantangan penggunaan AI yang meliputi kelancaran pengembangan ide, efektivitas AI, dan aspek etis terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa, khususnya pada Program Studi Kewirausahaan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam memahami bagaimana penggunaan AI memengaruhi

proses kreatif mahasiswa serta menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh tantangan kelancaran elaborasi AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh tantangan efektivitas AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa?
3. Bagaimana pengaruh tantangan etis AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa?

Rumusan masalah tersebut disusun agar penelitian memiliki fokus yang jelas dalam menganalisis hubungan antara variabel-variabel tantangan AI (X1, X2, dan X3) dengan variabel eksplorasi kreativitas mahasiswa (Y).

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh tantangan kelancaran elaborasi AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa.
2. Untuk menganalisis pengaruh tantangan efektivitas AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa.

3. Untuk menganalisis pengaruh tantangan etis AI terhadap eksplorasi kreativitas mahasiswa.

Dengan tujuan tersebut, penelitian diharapkan tidak hanya menjawab pertanyaan apakah terdapat pengaruh, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana karakteristik tantangan AI tertentu berkaitan dengan proses eksplorasi kreativitas mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, kewirausahaan, dan kajian teknologi pembelajaran. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur mengenai hubungan antara penggunaan AI dan kreativitas mahasiswa, dengan menempatkan tantangan kelancaran elaborasi, efektivitas, dan etika sebagai variabel yang mempengaruhi eksplorasi kreativitas. Temuan penelitian juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan model konseptual atau kerangka pikir baru tentang bagaimana interaksi manusia–AI berlangsung dalam konteks pengembangan ide kreatif di perguruan tinggi.

2. Manfaat praktis

- A. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka memahami berbagai bentuk tantangan yang mungkin muncul ketika memanfaatkan AI dalam proses kreatif. Dengan demikian, mahasiswa dapat belajar mengelola kendala teknis, meningkatkan kemampuan menyusun prompt, bersikap kritis terhadap output AI, serta lebih peka terhadap aspek etika sehingga tetap mampu mengeksplorasi kreativitas secara optimal.
- B. Bagi dosen dan pengelola program studi, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk merancang strategi pembelajaran, kebijakan, maupun panduan pemanfaatan AI yang lebih bijak. Informasi mengenai tantangan yang dihadapi mahasiswa dapat digunakan untuk menyusun materi literasi digital, pelatihan penggunaan AI, serta aturan etika yang jelas agar AI mampu dimanfaatkan sebagai alat pendukung kreativitas, bukan sekadar sarana instan untuk menyelesaikan tugas.
- C. Bagi pengembang kebijakan dan pihak institusi pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan regulasi terkait penggunaan AI di lingkungan kampus, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran yang inovatif namun tetap menjunjung tinggi integritas akademik.
- D. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi empiris maupun metodologis untuk mengembangkan kajian lebih lanjut, misalnya dengan meneliti variabel lain yang berkaitan dengan penggunaan AI dan kreativitas.