E-ISSN : 2988-1986
https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/kohesi

Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek
Volume 11 No 1 Tahun 2026

PELUANG DAN TANTANGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN DAYA KREASI MAHASISWA: STUDI LITERATUR

Alesha Ezzahtanissa
Information Technology, STMIK Tazkia Bogor
Bogor Indonesia

Email: ezzalshaa@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi yang tumbuh di era digital memiliki peluang yang semakin besar untuk mengembangkan kreativitas melalui pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan daya kreasi mahasiswa berdasarkan berbagai hasil penelitian dan literatur yang relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah, buku, serta sumber akademik yang diterbitkan dalam beberapa tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa melalui kemudahan akses informasi, tersedianya berbagai alat produksi digital, meningkatnya peluang kolaborasi tanpa batas geografis, serta terbukanya ruang publikasi karya yang lebih luas. Namun, pemanfaatan teknologi juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti kecenderungan plagiarisme digital, budaya instan, ketergantungan terhadap tren media sosial, serta menurunnya kemampuan berpikir kritis apabila teknologi digunakan secara tidak bijaksana. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kesadaran digital, integritas akademik, serta kemampuan berpikir kreatif dan kritis agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pengembangan potensi diri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara bijak dalam mendukung kreativitas mahasiswa di era transformasi digital.

Kata kunci: teknologi digital, kreativitas, mahasiswa, daya kreasi, studi literatur.

Abstract

The development of digital technology has significantly transformed various aspects of life, including higher education. University students, as part of the generation growing up in the digital era, have greater opportunities to enhance their creativity through the use of technology. This study aims to analyze the role of digital technology in improving students' creativity based on relevant research findings and literature. The method used in this study is a literature review by examining scientific articles, books, and academic sources published in recent years. The findings indicate that digital technology contributes positively to the development of students' creativity through easier access to information, the availability of digital production tools, increased opportunities for collaboration beyond geographical boundaries, and wider platforms for publishing creative works. However, the use of technology also presents challenges, such as digital plagiarism, instant culture, dependence on social media trends, and the decline of critical

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed:Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagiarism Checker
No 237.u873247.fh8374

Copyright : Author
Publish by : Kohesi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

thinking skills when technology is used irresponsibly. Therefore, students need to develop digital awareness, academic integrity, and creative as well as critical thinking skills to optimize technology as a means of self-development. This study is expected to provide insights into the importance of wise utilization of digital technology in supporting student creativity in the era of digital transformation.

Keywords: digital technology, creativity, university students, creative capacity, literature review.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan tinggi. Kehadiran internet, media sosial, perangkat lunak pendukung produktivitas, serta perkembangan kecerdasan buatan telah mengubah cara mahasiswa memperoleh informasi, berkomunikasi, dan menghasilkan karya. Perubahan tersebut menjadikan teknologi sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas mahasiswa sehari-hari. Alruthaya, Nguyen, dan Lokuge (2021) menegaskan bahwa karakteristik belajar Generasi Z di pendidikan tinggi sangat dipengaruhi oleh penerapan teknologi digital, sehingga adaptasi terhadap perkembangan teknologi menjadi kebutuhan mendasar bagi mahasiswa masa kini.

Mahasiswa merupakan kelompok yang memiliki peran penting dalam menciptakan inovasi dan perubahan di masyarakat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki untuk menghadapi tantangan di era digital. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga kemampuan untuk mengembangkan solusi terhadap berbagai permasalahan melalui pendekatan yang efektif dan bermanfaat.

Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi sarana yang mendukung berkembangnya daya kreasi mahasiswa. Melalui teknologi, mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber informasi tanpa batas, mempelajari keterampilan baru secara mandiri, serta memanfaatkan berbagai aplikasi untuk mewujudkan ide menjadi sebuah karya. Saat ini, mahasiswa dapat membuat desain grafis, mengembangkan aplikasi, menghasilkan konten edukatif, maupun membangun portofolio digital dengan bantuan teknologi yang semakin mudah dijangkau.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa. Ananda, Afifah, dan Sastrawati (2025) mengungkapkan bahwa literasi digital memiliki dampak terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa karena mampu memperluas akses informasi dan mendorong kemampuan berpikir inovatif. Penelitian lain oleh Pramesti, Gimin, dan Supentri (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat mendukung kreativitas mahasiswa dalam proses belajar. Selain itu, Sampuna dkk. (2024) menjelaskan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan kreativitas mahasiswa apabila digunakan secara produktif dan bertanggung jawab. Rahayu dkk. (2025) juga mengonfirmasi bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa mampu meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam menghasilkan karya.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan tantangan tersendiri. Kemudahan dalam memperoleh informasi dapat mendorong munculnya perilaku yang kurang menghargai proses berpikir, seperti menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumber atau terlalu bergantung pada teknologi dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan kecerdasan buatan dalam kegiatan akademik, misalnya, perlu disertai dengan kemampuan berpikir kritis agar tetap dapat mendukung kreativitas, bukan justru menghambatnya. Wicaksono, Wulansari, dan Wibowo (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan artificial intelligence dapat meningkatkan kreativitas akademik mahasiswa apabila digunakan secara tepat. Sementara itu, Syahada dan

Santoso (2023) menekankan pentingnya pembentukan karakter inovatif dan kreatif agar mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

Berbagai bentuk pemanfaatan teknologi digital juga telah diterapkan dalam lingkungan pendidikan tinggi. Prasetyo, Kinesti, dan Sinaga (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gamelan digital mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dinilai dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa (Saefuddin, Darmanto, & Husna, 2023). Sanjaya, Tefbana, dan Nainggolan (2022) juga menyatakan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital dapat membantu mengembangkan kreativitas mahasiswa melalui berbagai aktivitas yang lebih inovatif dan kolaboratif.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas hubungan antara pemanfaatan teknologi digital dengan kreativitas mahasiswa, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan teknologi tertentu atau pengaruh teknologi terhadap aspek pembelajaran secara umum. Kajian yang secara khusus mensintesis berbagai peluang, tantangan, serta strategi optimalisasi pemanfaatan teknologi digital dalam mengembangkan daya kreasi mahasiswa melalui pendekatan studi literatur masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji berbagai hasil penelitian terdahulu guna mengidentifikasi peluang pemanfaatan teknologi digital, tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam penggunaannya, serta upaya yang dapat dilakukan agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan daya kreasi mahasiswa di era transformasi digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peluang dan tantangan pemanfaatan teknologi digital dalam mengembangkan daya kreasi mahasiswa. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah, seperti jurnal nasional, prosiding seminar, dan artikel akademik yang relevan dengan topik penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah menentukan fokus penelitian serta kata kunci pencarian, yaitu "**teknologi digital**", "**kreativitas mahasiswa**", "**daya kreasi mahasiswa**", "**transformasi digital**", dan "**pendidikan tinggi**". Tahap kedua adalah melakukan penelusuran literatur melalui basis data akademik, seperti Google Scholar dan Garuda. Tahap ketiga adalah melakukan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi, yaitu kesesuaian dengan topik penelitian, publikasi dalam rentang tahun 2020–2025, serta ketersediaan naskah secara lengkap. Dari hasil penelusuran awal diperoleh 24 artikel, kemudian setelah melalui proses seleksi diperoleh 15 artikel yang digunakan sebagai sumber utama dalam penelitian ini.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Setiap artikel yang terpilih dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan peluang pemanfaatan teknologi digital, tantangan yang dihadapi mahasiswa, serta strategi optimalisasi penggunaan teknologi dalam mendukung kreativitas. Hasil analisis kemudian disintesis secara sistematis untuk menjawab tujuan penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan kreativitas mahasiswa memiliki berbagai peluang sekaligus tantangan. Temuan-temuan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama untuk mempermudah proses analisis dan pembahasan.

Tabel 1. Sintesis Penelitian Terdahulu

Peneliti	Tahun	Temuan Utama
Ananda, Afifah, & Sastrawati	2025	Literasi digital berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa.
Pramesti, Gimin, & Supentri	2025	Media pembelajaran digital mendukung kreativitas mahasiswa dalam proses belajar.
Sampuna dkk.	2024	Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan kreativitas mahasiswa secara produktif.
Syahada & Santoso	2023	Karakter inovatif dan kreatif diperlukan agar mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana.
Wicaksono, Wulansari, & Wibowo	2025	*Artificial intelligence* dapat meningkatkan kreativitas akademik mahasiswa apabila digunakan secara tepat.
Prasetyo, Kinesti, & Sinaga	2023	Gamelan digital mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembelajaran interaktif.
Saefuddin, Darmanto, & Husna	2023	Teknologi informasi dan komunikasi mendukung efektivitas pembelajaran.
Sanjaya, Tefbana, & Nainggolan	2022	Pembelajaran berbasis digital dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa secara kolaboratif.

A. Peluang Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Mengembangkan Daya Kreasi Mahasiswa

1. Kemudahan Akses terhadap Informasi dan Pengetahuan

Salah satu peluang terbesar yang ditawarkan oleh teknologi digital adalah kemudahan dalam memperoleh informasi. Mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran, jurnal ilmiah, video edukatif, maupun kursus daring hanya melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Kondisi ini memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari berbagai keterampilan baru secara mandiri di luar materi yang diperoleh di dalam kelas (Ananda, Afifah, & Sastrawati, 2025).

Akses informasi yang luas juga membantu mahasiswa dalam menemukan inspirasi dan referensi yang dapat digunakan untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Mahasiswa tidak lagi terbatas pada buku cetak atau materi yang diberikan oleh dosen, tetapi dapat memanfaatkan berbagai sumber global untuk memperkaya wawasan. Dengan demikian, teknologi digital dapat menjadi sarana yang mendukung munculnya inovasi dalam berbagai bidang.

2. Tersedianya Berbagai Alat Pendukung Kreativitas

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai aplikasi dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menunjang proses kreatif mahasiswa. Berbagai platform desain grafis, pengeditan video, pemrograman, hingga pengolahan

data memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi sesuai dengan bidang yang diminati.

Mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang desain dapat memanfaatkan aplikasi seperti Canva atau Figma untuk menghasilkan karya visual. Di bidang teknologi informasi, mahasiswa bisa menggunakan berbagai platform pemrograman untuk mengembangkan aplikasi dan proyek digital. Ketersediaan alat-alat tersebut menjadikan proses berkarya lebih mudah, efisien, dan terjangkau.

3. Meningkatnya Kesempatan Kolaborasi

Teknologi digital juga membuka peluang kolaborasi tanpa batas ruang dan waktu. Mahasiswa dapat bekerja sama dengan rekan dari program studi, universitas, bahkan negara yang berbeda melalui berbagai platform komunikasi dan manajemen proyek (Sanjaya, Tefbana, & Nainggolan, 2022).

Kolaborasi digital memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pengalaman yang dapat memperkaya proses kreatif. Selain meningkatkan kualitas hasil karya, kerja sama lintas disiplin juga dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, serta kemampuan bekerja dalam tim.

4. Terbukanya Ruang Publikasi Karya yang Lebih Luas

Pada era digital, mahasiswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memperkenalkan hasil karyanya kepada masyarakat. Berbagai platform media sosial dan portofolio digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjukkan kemampuan serta membangun identitas profesional sejak dini (Syahada & Santoso, 2023).

Karya yang dipublikasikan secara luas berpotensi memperoleh apresiasi, masukan, bahkan peluang kerja sama yang dapat mendukung perkembangan karier mahasiswa. Oleh karena itu, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat produksi, tetapi juga sebagai media distribusi hasil kreativitas. Lebih jauh, Felix dan Hidayah (2025) menemukan bahwa literasi digital dan kreativitas yang berkembang melalui teknologi turut mendorong intensi berwirausaha pada mahasiswa, sehingga penguasaan teknologi digital dapat membuka peluang karier yang lebih luas di luar jalur konvensional.

B. Tantangan Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Mengembangkan Daya Kreasi Mahasiswa

1. Munculnya Budaya Instan

Kemudahan yang ditawarkan teknologi digital dapat menimbulkan kecenderungan untuk memperoleh hasil secara cepat tanpa melalui proses yang mendalam. Sebagian mahasiswa lebih memilih mencari jawaban secara instan dibanding melakukan eksplorasi dan analisis secara mandiri (Sampuna et al., 2024).

Kondisi tersebut berpotensi menghambat berkembangnya kreativitas karena proses berpikir kreatif membutuhkan waktu, latihan, dan pengalaman. Oleh sebab itu, mahasiswa perlu menyadari bahwa teknologi seharusnya digunakan sebagai alat pendukung, bukan sebagai pengganti proses berpikir.

2. Risiko Plagiarisme Digital

Akses yang mudah terhadap berbagai informasi juga meningkatkan risiko terjadinya plagiarisme. Mahasiswa dapat dengan mudah menyalin karya orang lain tanpa memberikan pengakuan yang semestinya terhadap sumber yang digunakan.

Plagiarisme tidak hanya melanggar etika akademik, tetapi juga menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pemahaman mengenai integritas akademik dan pentingnya menghargai hak cipta perlu terus ditanamkan dalam lingkungan pendidikan tinggi (Saefuddin, Darmanto, & Husna, 2023). Lund dkk. (2023) secara khusus menyoroti munculnya realitas akademik baru akibat penggunaan kecerdasan buatan, di mana karya tulis yang dihasilkan oleh AI menimbulkan persoalan

etika serius dalam publikasi ilmiah. Sejalan dengan itu, Marentek dan Muhid (2025) juga mengidentifikasi bahwa pengaruh AI terhadap kreativitas belajar mahasiswa di Indonesia bersifat kompleks, bergantung pada bagaimana mahasiswa menyikapi dan menggunakan teknologi tersebut secara kritis dan bertanggung jawab.

3. Ketergantungan terhadap Teknologi

   Pemanfaatan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan sehingga mahasiswa mengalami kesulitan ketika harus menyelesaikan suatu tugas tanpa bantuan teknologi tertentu. Kondisi ini bisa mengurangi kemampuan mahasiswa dalam berpikir secara mandiri (Pramesti, Gimin, & Supentri, 2025).

   Mahasiswa perlu memiliki keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan pengembangan keterampilan dasar, seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi informasi, dan memecahkan masalah secara kreatif.

4. Gangguan terhadap Fokus dan Produktivitas

   Banyaknya konten hiburan yang tersedia melalui media digital dapat menjadi sumber distraksi yang mengganggu konsentrasi mahasiswa. Penggunaan media sosial secara berlebihan sering kali menyebabkan berkurangnya waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk belajar atau berkarya (Prasetyo, Kinesti, & Sinaga, 2023).

   Oleh karena itu, kemampuan dalam mengelola waktu dan mengendalikan penggunaan teknologi menjadi aspek penting yang perlu dimiliki oleh mahasiswa agar produktivitas tetap terjaga.

C. Upaya Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Mengembangkan Daya Kreasi Mahasiswa

Pemanfaatan teknologi digital perlu diimbangi dengan berbagai upaya agar manfaat yang diperoleh dapat lebih optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan literasi digital mahasiswa. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan dalam mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab (Wicaksono, Wulansari, & Wibowo, 2025).

Selain itu, mahasiswa perlu membangun integritas akademik dalam setiap proses berkarya. Kemudahan akses terhadap berbagai sumber informasi seharusnya tidak menjadi alasan untuk melakukan plagiarisme. Mahasiswa perlu memahami pentingnya mencantumkan sumber referensi, menghargai hak cipta, serta menghasilkan karya yang mencerminkan orisinalitas pemikiran.

Di samping itu, mahasiswa perlu menerapkan manajemen waktu yang baik dalam penggunaan teknologi. Kemampuan untuk mengendalikan diri dari berbagai distraksi digital akan membantu mahasiswa lebih fokus dalam proses belajar dan berkarya. Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana produktivitas, bukan sekadar media hiburan. Siswanto dan Rakha (2026) menambahkan bahwa dalam dinamika kolaborasi antara manusia dan AI, diperlukan strategi mitigasi yang aktif untuk mencegah penurunan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, terutama pada mahasiswa yang bergantung pada *generative AI* dalam kegiatan akademiknya.

Terakhir, mahasiswa perlu memandang teknologi sebagai alat bantu yang mendukung proses berpikir, bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir itu sendiri. Kreativitas tetap memerlukan kemampuan observasi, analisis, refleksi, dan pengalaman yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi. Oleh karena itu, keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pengembangan kapasitas diri menjadi faktor penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Veronica dkk. (2025) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa peranan AI terhadap persepsi diri kreativitas mahasiswa Generasi Z bersifat kondisional, yakni AI dapat

meningkatkan rasa percaya diri kreatif mahasiswa apabila digunakan sebagai pendukung, bukan pengganti proses berpikir mandiri.

Berdasarkan sintesis berbagai penelitian terdahulu, ditemukan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi digital dalam mengembangkan daya kreasi mahasiswa dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu literasi digital, integritas akademik, dan kemampuan berpikir kritis. Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dalam menentukan apakah teknologi akan menjadi sarana yang mendukung kreativitas atau justru menjadi hambatan bagi proses pengembangan potensi mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan aspek teknis penggunaan teknologi perlu diimbangi dengan pengembangan karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi agar pemanfaatan teknologi digital dapat memberikan dampak yang optimal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pengembangan daya kreasi mahasiswa. Berbagai peluang yang ditawarkan, seperti kemudahan akses informasi, tersedianya beragam alat pendukung kreativitas, meningkatnya kesempatan untuk berkolaborasi, serta luasnya ruang publikasi karya, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terus berinovasi dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Budaya instan, risiko plagiarisme digital, ketergantungan terhadap teknologi, serta gangguan terhadap fokus dan produktivitas menjadi beberapa hambatan yang dapat memengaruhi kualitas proses kreatif mahasiswa apabila tidak disikapi secara bijaksana.

Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama antara mahasiswa dan institusi pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan hasil sintesis penelitian, peningkatan literasi digital, penguatan integritas akademik, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung daya kreasi mahasiswa. Dengan penggunaan yang tepat dan bertanggung jawab, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menghasilkan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan sumber literatur yang diperoleh dari beberapa basis data akademik dan belum melibatkan data empiris secara langsung dari mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed-method* guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap pengembangan daya kreasi mahasiswa dalam berbagai konteks pendidikan tinggi.

V. REFERENCES

Alruthaya, A., Nguyen, T.-T., & Lokuge, S. (2021). *The application of digital technology and the learning characteristics of Generation Z in higher education*. Retrieved from https://arxiv.org/abs/2111.05991

Ananda, N., Afifah, R., & Sastrawati, E. (2025). *Dampak literasi digital terhadap kreativitas mahasiswa*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3).** https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33411

Felix, & Hidayah, N. (2025). *Literasi digital dan kreativitas terhadap intensi berwirausaha pada mahasiswa FEB*. **Jurnal Serina Ekonomi dan Bisnis, 3(1).** https://doi.org/10.24912/jseb.v3i1.35685

Lund, B., Wang, T., Mannuru, N. R., Nie, B., Shimray, S., & Wang, Z. (2023). *ChatGPT and a new academic reality: Artificial intelligence-written research papers and the ethics of large language models in scholarly publishing*. **Journal of the Association for Information Science and Technology.** Retrieved from https://arxiv.org/abs/2303.13367

Marentek, R. J., & Muhid, A. (2025). *Pengaruh Artificial Intelligence (AI) terhadap kreativitas belajar mahasiswa di Indonesia: Literature review*. **Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru, 2(2), 335-348.** https://doi.org/10.71153/arini.v2i2.422

Pramesti, A. A., Gimin, & Supentri. (2025). *Pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran digital terhadap kreativitas mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Riau*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3).** https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28636

Prasetyo, A. E. W. A., Kinesti, R. D. A., & Sinaga, F. S. (2023). *Pemanfaatan gamelan digital sebagai upaya peningkatan kreativitas mahasiswa PGMI*. **Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik, 5(2).** https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i2.128

Rahayu, R., Wulandari, G., Atika, N., Siregar, R., & Siregar, R. (2025). *Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa*. **Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran, 5(4).** https://doi.org/10.51878/educational.v5i4.7884

Saefuddin, E., Darmanto, N., & Husna, H. A. U. (2023). *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran di Politeknik Negeri Media Kreatif*. **Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 10(1).** https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i1.46482

Sampuna, A., Hidayat, T. A., Rambe, S., Hasibuan, S. F., Aisyah, & Furqon, N. (2024). *Implikasi media sosial sebagai manajemen sarana pengembangan kreativitas mahasiswa di era digital*. **Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1).** https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13134

Sanjaya, A., Tefbana, A., & Nainggolan, D. M. (2022). *Implementasi model pembelajaran berbasis digital dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa*. **Jurnal Luxnos, 8(2), 268-278.** https://doi.org/10.47304/jl.v8i2.265

Siswanto, K. I., & Rakha, M. (2026). *Dinamika human-AI collaboration: Strategi mitigasi penurunan kreativitas dan berpikir kritis pada mahasiswa pengguna generative AI*. **Jurnal Pendidikan Tambusai, 10(1).** https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.38068

Syahada, H. A., & Santoso, G. (2023). *Membangun ekspresi karakter inovasi dan kreatif mahasiswa dalam era digital*. **Jurnal Pendidikan Transformatif, 2(5).** https://doi.org/10.9000/jpt.v2i5.1587

Veronica, D., Dende, N., Muslimah, N. N., Putra, R. S. E., Nugroho, N. F., & Idulfilastri, R. M. (2025). *Peranan Artificial Intelligence (AI) terhadap persepsi diri kreativitas mahasiswa Generasi Z*. **Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(3).** https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33076

Wicaksono, A. A. T., Wulansari, N., & Wibowo, F. N. (2025). *Peran pemanfaatan artificial intelligence dalam meningkatkan kreatifitas akademik mahasiswa Program Studi Bisnis Digital Universitas Al Irsyad Cilacap*. **Jurnal Pendidikan Tambusai, 10(1).** https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36507