

---

**PEMANFAATAN AI DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN  
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN INOVASI MAHASISWA  
UNIVERSITAS MAHKOTA TRICOM UNGGUL**

**Eka Martyna Theodora<sup>1</sup>, Junerdi Nababan<sup>2</sup>, Kusnadi<sup>3</sup>, Petrus Gani<sup>4</sup>, Mipo<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Mahkota Tricom Unggul, Medan

<sup>2,3</sup>Universitas Satya Terra Bhinneka, Medan

<sup>4,5</sup>Universitas IBBI, Medan

e-mail: <sup>1</sup>eka.martyna@gmail.com, <sup>2</sup>junerdin@satyaterabhinneka.ac.id,

<sup>3</sup>kusnadi@satyaterabhinneka.ac.id, <sup>4</sup>petrusgani.ibbi@gmail.com,

<sup>5</sup>mipo.ibbi@gmail.com

**Abstract:** *This study aims to analyze the effect of the use of artificial intelligence (AI) in digital entrepreneurship learning on increasing student innovation. The background of this study is based on the rapid development of AI technology and its application in higher education, particularly in supporting student creativity and business idea development. This study uses a quantitative approach with the independent variable of AI Utilization and the dependent variable of Student Innovation. The research sample consisted of 60 students of Mahkota Tricom Unggul University selected through a purposive sampling technique. Data collection was conducted through a questionnaire and analyzed using SPSS version 25 with validity and reliability tests, as well as simple linear regression. The results showed that the research instrument was valid and reliable (Cronbach's Alpha X = 0.907; Y = 0.906). The regression results showed that the use of AI had a significant effect on student innovation with an R<sup>2</sup> value of 0.158 and a significance of p = 0.002. In conclusion, the use of AI has a positive contribution in encouraging student innovation, although some aspects still require a deeper practical approach. These findings can be the basis for the development of an adaptive and innovative technology-based entrepreneurship curriculum.*

**Keywords:** AI; entrepreneurship; digital; innovation; learning

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran kewirausahaan digital terhadap peningkatan inovasi mahasiswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada perkembangan pesat teknologi AI dan penerapannya dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam mendukung kreativitas dan pengembangan ide bisnis mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan variabel independen Pemanfaatan AI dan variabel dependen Inovasi Mahasiswa. Sampel penelitian terdiri dari 60 mahasiswa Universitas Mahkota Tricom Unggul yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan SPSS versi 25 dengan uji validitas, reliabilitas, serta regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel (Cronbach's Alpha X=0.907; Y=0.906). Hasil regresi menunjukkan bahwa pemanfaatan AI berpengaruh signifikan terhadap inovasi mahasiswa dengan nilai R<sup>2</sup> sebesar 0.158 dan signifikansi p=0.002. Kesimpulannya, pemanfaatan AI memberikan kontribusi positif dalam mendorong inovasi mahasiswa, meskipun sebagian aspek masih memerlukan pendekatan praktis yang lebih dalam. Temuan ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan kurikulum kewirausahaan berbasis teknologi yang adaptif dan inovatif.

**Kata kunci:** AI; kewirausahaan; digital; inovasi; pembelajaran

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini menjadi pilar utama di setiap industri baik secara domestik maupun global. Lima tahun terakhir perkembangan teknologi global sangat cepat yang secara tidak sengaja didorong oleh krisis global COVID 19. Peningkatan teknologi digital berhasil membantu meningkatkan performa hampir di seluruh industri dengan digitalisasi. Industri pendidikan salah satu industri yang telah mengalami perubahan signifikan sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital, khususnya di bidang pendidikan kewirausahaan. Fokus kewirausahaan telah berubah dari teori dan praktik tradisional menjadi pendekatan berbasis teknologi yang memungkinkan siswa berinovasi lebih cepat dan efisien.

**Tabel 1 Lini Masa Perkembangan Teknologi Tahun 2020 - 2025**

	Fokus Utama	Teknologi Kunci	Dampak Utama
2020	Transformasi Digital akibat Pandemi	Zoom, Google Meet, EdTech (Ruangguru, Coursera), Telemedicine	Akselerasi digital di pendidikan, kesehatan, kerja jarak jauh
2021	Akselerasi AI dan Blockchain	GPT-3 (OpenAI), NFT, 5G, Webflow, Airtable	Adopsi AI kreatif, ekonomi digital baru melalui NFT
2022	Web3 dan Augmented Reality	Metaverse (Meta), DAO, IoT, DALL·E	Hype Web3, dunia virtual, dan AI visual
2	Generativ	GPT-4,	Produktiviti

023	e AI dan Otomatisasi	ChatGPT, Copilot, Canva AI, Adobe Firefly	tas kreatif berbasis AI meledak
2024	AI Multimodal dan Regulasi	GPT-4o, Gemini (Google), Claude 3, AI Act (EU)	AI bisa baca teks, gambar, suara; mulai regulasi global
2025	Integrasi Teknologi dan Quantum	Quantum Computing (IBM, Google), AI Lokal (nasionalisasi AI), Otomasi kerja	AI menyatu di kehidupan sehari-hari, awal revolusi kuantum

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diamati perkembangan teknologi yang digunakan sebagai solusi menghadapi pembatasan aktivitas hingga berkembang menjadi alat pendukung operasional setiap industri. AI sudah mulai muncul di tahun 2021 sebagai pelengkap teknologi digital dan di tahun 2025 sudah menjadi alat utama dalam operasional bisnis maupun dalam bidang pendidikan. Kecerdasan Buatan (AI) adalah salah satu kemajuan teknis yang berkembang pesat dan mulai digunakan dalam proses pembelajaran. AI memberikan berbagai kemudahan dalam proses kreatif dan analisis bisnis, seperti menghasilkan desain produk dengan *Canva AI*, mengedit konten promosi secara otomatis dengan *Capcut AI*, hingga menganalisis pasar dan tren konsumen melalui *Market Research AI*. Tools ini tidak hanya mempercepat proses kerja, tetapi juga memungkinkan mahasiswa menciptakan

solusi bisnis yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pasar saat ini.

Namun, di balik kemudahan tersebut, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji bagaimana pemanfaatan AI oleh mahasiswa dalam tugas-tugas proyek kewirausahaan digital dapat mendorong munculnya inovasi. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk memahami sejauh mana tools berbasis AI digunakan dalam proses pembelajaran, serta dampaknya terhadap kualitas dan kreativitas ide bisnis mahasiswa. AI juga bermanfaat sebagai rekomendasi bagi dosen dan institusi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran kewirausahaan berbasis teknologi yang lebih interaktif dan inovatif dan dampak sosial yang mendorong terbentuknya generasi wirausaha muda digital yang melek teknologi dan mampu menghasilkan solusi bisnis yang kompetitif berbasis AI.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pemanfaatan AI dalam pembelajaran kewirausahaan digital untuk meningkatkan inovasi Mahasiswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan teknologi AI yang digunakan, dimana setiap tahun semakin beragam teknologi AI yang dapat digunakan secara umum maupun dalam lingkungan pendidikan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur terkait integrasi teknologi AI dalam pembelajaran kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi. Hasil penelitian Susilo (2022) menunjukkan penggunaan alat berbasis AI seperti chatbot, voice assistant, dan sistem rekomendasi dalam kelas kewirausahaan digital dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep inovasi bisnis dan digital marketing. Penelitian Wang (2021) mengeksplorasi integrasi AI seperti NLP (Natural Language Processing) dan image generation tools dalam pembelajaran kewirausahaan. Penelitian Ahmed (2023) dilakukan pengaruh platform AI dalam pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan wirausaha,

seperti kemampuan merancang model bisnis dan inovasi produk digital. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis pada penelitian ini adalah bahwa perkembangan teknologi AI memiliki dampak positif dalam meningkatkan inovasi mahasiswa.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat dengan desain kausal sederhana, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan atau hubungan antara variabel X terhadap variabel Y. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i yang terdaftar di Universitas Mahkota Tricom Unggul dan PDDIKTI Tahun 2024. Pemilihan sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus studi. Dari hasil seleksi kriteria, diperoleh 60 mahasiswa yang sesuai dengan kriteria. Kriteria pemilihan sample terdiri dari tiga kriteria yaitu, mahasiswa minimal semester 2 (dua), mahasiswa dengan Indeks Prestasi (IP) minimal 2.5 dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah kewirausahaan digital.

Variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini dijelaskan lebih lanjut pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2 Definisi Operasional Variabel**

Variabel	Indikator	Skala
Artificial Intelligence (X)	1. Penggunaan AI dalam tugas 2. Adaptasi terhadap sistem AI 3. Pemahaman teknologi AI 4. Dampak terhadap efisiensi 5. Kesiediaan menggunakan	Kuesioner Likert 1–5

	AI	
Inovasi (Y)	1. Kreativitas ide 2. Eksperimentasi 3. Pemecahan masalah 4. Penerapan ide baru 5. Respon terhadap perubahan	Kuesioner Likert 1–5

Menurut Rose Luckin (2016) AI adalah sistem komputer yang dapat mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan individu siswa. Menurut Everett M. Rogers (2003) Inovasi adalah suatu gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang atau kelompok.

Pengumpulan data merupakan salah satu tahap penting dalam proses penelitian (Ramadhani, 2021:23). Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui informasi yang tersedia di situs web perusahaan serta berbagai sumber lainnya. Data yang digunakan berasal dari kuesioner yang dibagikan kepada sample (mahasiswa) berdasarkan indikator yang ditentukan dalam kuesioner Skala Likert 1-5.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang meliputi uji statistik deskriptif, uji validitas & reliabilitas, uji normalitas data, uji korelasi Pearson, dan uji regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Statistik deskriptif bertujuan untuk mengolah, mengumpulkan, dan menganalisis data guna memahami karakteristik sampel yang digunakan serta menggambarkan variabel-variabel dalam penelitian. Data dijelaskan secara umum berdasarkan karakteristik masing-masing variabel penelitian, dengan melihat nilai rata-rata, maksimum, dan minimum (Ghozali, 2018). Uji validitas adalah proses untuk mengukur seberapa tepat

dan akurat instrumen (misal: kuesioner) dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut uji validitas di SPSS:

1. Menggunakan Corrected Item-Total Correlation
2. Jika korelasi item dengan skor total  $> 0,30 \rightarrow$  item dianggap valid
3. Jika  $< 0,30 \rightarrow$  item tidak valid dan sebaiknya dihapus atau diperbaiki

Uji reliabilitas mengukur konsistensi dan kestabilan instrumen dalam menghasilkan data yang sama jika diulang dalam kondisi yang sama. Uji Reliabilitas yang Umum:

1. Cronbach's Alpha: Ukuran reliabilitas internal (konsistensi antar item dalam satu skala)
2. Nilai Cronbach's Alpha menunjukkan seberapa homogen item-item kuesioner.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah variabel dependen, independen, atau keduanya berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, digunakan uji Shapiro-Wilk dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis diterima karena data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis ditolak karena data tidak berdistribusi normal.

Uji Korelasi Pearson adalah metode statistik untuk mengukur kuatnya hubungan linear antara dua variabel kuantitatif (interval atau rasio). Jika nilai Sig. (2-tailed) dalam output: Sig  $< 0,05 \rightarrow$  Hubungan signifikan dan Sig  $> 0,05 \rightarrow$  Tidak signifikan.

Uji Regresi Linier Sederhana adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (X) terhadap satu variabel terikat (Y), serta memprediksi nilai Y berdasarkan nilai X. Apakah pemanfaatan AI (X) berpengaruh terhadap inovasi mahasiswa (Y)? Berikut hasil output uji regresi linier sederhana.

**Tabel 3 Hasil Output Uji Regresi Sederhana**

Komponen	Penjelasan
R Square	Menunjukkan seberapa besar pengaruh X terhadap Y dalam bentuk persentase.
Sig. (p-value)	Untuk menguji signifikansi pengaruh X terhadap Y. Jika <b>Sig. &lt; 0,05</b> → pengaruh signifikan
Koefisien regresi (b)	Menunjukkan arah dan besar pengaruh. Jika b positif → pengaruh positif; jika negatif → pengaruh negatif
Persamaan regresi	Dibentuk dari output “Unstandardized Coefficients” (a dan b)

	(48.3%)	responden belum terlalu yakin atau ragu
X5	Setuju (50%)	Responden setuju terhadap pernyataan X5 (positif)
X6	Netral (51.7%)	Kecenderungan responden berada di tengah
X7	Setuju (51.7%)	AI dinilai cukup bermanfaat sesuai konteks X7
X8	Setuju (50%)	Mayoritas merespons positif
X9	Netral (40%) & Setuju (38.3%)	Netral tapi mengarah ke setuju
X10	Netral (48.3%)	Masih ada keraguan terhadap pernyataan X10

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini total responden sebanyak 60 mahasiswa dengan 10 pernyataan pada masing – masing variabel X maupun variabel Y. Penilaian menggunakan kuesioner dengan Skala Likert 1-5 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Dengan menggunakan SPSS 25 maka berikut hasil pengolahan data uji deskriptif pada variabel X

**Tabel 4 Hasil Pengolahan Data Uji Deskriptif Variabel X**

Var.	Dominan pada	Interpretasi Umum
X1	Netral dan Setuju (43.3%)	Responden cenderung positif terhadap aspek pertama AI
X2	Setuju (50%)	Mayoritas setuju bahwa aspek AI pada pernyataan X2 bermanfaat
X3	Netral (41.7%) & Setuju (38.3%)	Cenderung netral tapi cukup banyak yang setuju
X4	Netral	Pandangan

Sebagian besar responden cenderung setuju terhadap pernyataan-pernyataan pemanfaatan AI (X1–X10), meskipun beberapa item menunjukkan tingkat netral yang tinggi, yang bisa berarti mahasiswa belum sepenuhnya yakin atau belum merasakan langsung manfaat dari AI dalam pembelajaran kewirausahaan.

Dengan menggunakan SPSS 25 maka berikut hasil pengolahan data uji deskriptif pada variabel Y

**Tabel 5 Hasil Pengolahan Data Uji Deskriptif Variabel Y**

Var.	Dominan pada	Interpretasi Umum
Y1	Setuju (58.3%)	Mahasiswa merasa AI berdampak pada inovasi dalam Y1
Y2	Setuju (51.7%)	Dampak AI dinilai positif
Y3	Setuju (50%)	Mayoritas merasa inovatif dalam konteks Y3

Y4	Setuju (51.7%)	Inovasi meningkat pada aspek Y4
Y5	Setuju (50%)	AI membantu ide/inovasi mahasiswa
Y6	Netral (53.3%)	Masih belum yakin sepenuhnya terhadap pernyataan Y6
Y7	Netral & Setuju (masing-masing 41.7%)	Seimbang, tapi cenderung positif
Y8	Setuju (48.3%)	Mayoritas menunjukkan respon positif
Y9	Netral (48.3%)	Perlu penajaman pernyataan Y9 agar lebih spesifik
Y10	Setuju (41.7%)	Positif, meski cukup tinggi juga yang netral (38.3%)

Secara keseluruhan, variabel Y menunjukkan bahwa AI mendorong peningkatan inovasi mahasiswa, dengan mayoritas responden menyatakan setuju terhadap pernyataan-pernyataan inovasi. Namun ada beberapa pernyataan (Y6, Y9) yang mendapat dominasi respon netral, menandakan belum semua aspek inovasi dirasakan secara nyata oleh responden.

Berdasarkan hasil deskriptif terhadap masing-masing indikator, diketahui bahwa mayoritas responden cenderung setuju terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kecenderungan mahasiswa yang juga menilai AI berdampak positif terhadap inovasi yang mereka hasilkan. Namun demikian, tingginya jumlah

respon netral di beberapa pernyataan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI belum sepenuhnya merata atau dipahami secara mendalam oleh seluruh mahasiswa, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih praktis dan edukatif dalam penerapan tools AI di lingkungan pembelajaran kewirausahaan.

Pengujian data menggunakan metode *Pearson Correlation* antara masing-masing item dengan SKOR\_TOTAL (jumlah total skor variabel X) dan item dianggap valid jika memiliki korelasi  $> 0.3$  dan signifikan ( $p$ -value  $< 0.05$ ), berikut hasil dari pengolahan datanya:

1. Semua item (X1 sampai X10) memiliki nilai korelasi yang tinggi terhadap skor total, berada di kisaran 0.602 – 0.815, yang berarti masing-masing item berkontribusi kuat terhadap pengukuran konstruk variabel X (pemanfaatan AI).
2. Nilai signifikansi ( $p = 0.000$ ) untuk seluruh item menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pada variabel Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Kewirausahaan memiliki nilai korelasi lebih besar dari 0.3 dengan signifikansi 0.000. Artinya, semua item dalam instrumen ini memiliki tingkat validitas yang tinggi dan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara konsisten. Dengan demikian, seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Berdasarkan korelasi antar item pada variabel Y, hasil pengolahan data sebagai berikut:

1. Mayoritas nilai korelasi  $> 0.3$  → Menunjukkan bahwa item-item tersebut memiliki validitas konstruk yang baik.
2. Korelasi yang tinggi (misal Y5–Y8, Y7–Y9, Y3–Y10, Y1–Y9) mengindikasikan item-item ini mengukur dimensi inovasi mahasiswa yang saling melengkapi dan konsisten.

3. Beberapa korelasi yang mendekati batas bawah 0.3 (misalnya  $Y_4-Y_6 = 0.277^*$ ) tetap signifikan, dan masih bisa diterima karena secara statistik valid.

Hasil uji validitas konstruk terhadap variabel Inovasi Mahasiswa menunjukkan bahwa semua item (Y1 sampai Y10) memiliki nilai korelasi Pearson yang signifikan antar sesamanya, dengan nilai korelasi berkisar antara 0.277 hingga 0.667. Seluruh korelasi tersebut signifikan pada tingkat kepercayaan 95% ( $p < 0.05$ ) dan 99% ( $p < 0.01$ ), yang berarti bahwa setiap item berkontribusi dalam mengukur konstruk yang sama. Dengan demikian, seluruh item dapat dinyatakan valid secara konstruk dan layak digunakan untuk pengukuran variabel inovasi mahasiswa dalam penelitian ini.

Uji reliabilitas untuk kedua variabel:

1. X (Pemanfaatan AI) → Cronbach's Alpha = 0.907
2. Y (Inovasi Mahasiswa) → Cronbach's Alpha = 0.906

Hasil dari pengujian reabilitas penelitian ini sebagai berikut;

1. Nilai Cronbach's Alpha  $> 0.90$  menunjukkan bahwa item-item kuesioner pada kedua variabel memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi.
2. Tidak ada item yang perlu dihapus, karena seluruhnya berkontribusi positif terhadap konstruk variabel.
3. Hasil ini mendukung bahwa instrumen pengukuran dapat digunakan lebih lanjut dalam analisis regresi atau SEM dengan keyakinan bahwa datanya reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap kuesioner penelitian, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.907 untuk variabel Pemanfaatan AI (X) dan 0.906 untuk variabel Inovasi Mahasiswa (Y). Nilai tersebut berada pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa item-

item dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, seluruh item pada masing-masing variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengukuran dalam penelitian ini.

Penelitian ini merangkum uji linear sebagai berikut;

1. Nilai R Square = 0.158 artinya 15.8% variasi dalam inovasi mahasiswa (SKOR\_Y) dapat dijelaskan oleh pemanfaatan AI (SKOR\_X).
2. Sisa 84.2% dijelaskan oleh faktor lain di luar model ini.
3. Kekuatan hubungan moderat ke bawah, namun masih cukup layak untuk dipertimbangkan secara statistik.

Pada Uji Anova (F-Test) dihasilkan bahwa nilai  $F = 10.924$ , dengan  $p\text{-value} = 0.002 < 0.05$ , maka model regresi signifikan secara statistik dengan persamaan regresi linear berikut:

$$Y = 24.411 + 0.364X \quad (1)$$

Artinya: Setiap kenaikan 1 unit skor pemanfaatan AI akan meningkatkan inovasi mahasiswa sebesar 0.364 unit, secara signifikan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh bahwa pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap inovasi mahasiswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai R Square sebesar 0.158, yang berarti 15,8% variasi dalam inovasi mahasiswa dijelaskan oleh pemanfaatan AI, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Nilai koefisien regresi sebesar 0.364 dengan nilai signifikansi  $0.002 < 0.05$  menunjukkan bahwa pemanfaatan AI secara signifikan meningkatkan inovasi mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

## SIMPULAN

Hak Asasi Manusia adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan merupakan anugrah-Nya yang wajib dihormati, dijunjung tinggi dan dilindungi oleh negara hukum, Pemerintahan, dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia. Hak atas rasa aman dijamin oleh Negara Indonesia dalam Pasal 28 sampai Pasal 35 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia. Hak asasi manusia akan berjalan dengan baik jika setiap warga negara atau setiap manusia mengingat kewajiban-kewajibannya untuk melindungi hak itu sendiri, dan juga sadar bahwa orang lain pun memiliki hak yang sama dengan dirinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- N. Saputri, “Perkembangan dan Pelanggaran Hak Asasi Manusia,” *J. Pustansi*, vol. 2, no. 2, 2023.
- U. Maylani, D. V. Gulo, and F. L. Azidan, “Penegakan Hukum Mengenai Hak Asasi Manusia (HAM) di Indonesia,” *PLEDOI (Jurnal Huk. dan Keadilan)*, vol. 1, no. 1, pp. 12–18, 2022.
- C. C. Supena, “TINJAUAN TENTANG KONSEP NEGARA HUKUM INDONESIA PADA MASA SEBELUM DAN SESUDAH AMANDEMEN UNDANG-UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945,” *Moderat J. Ilm. Ilmu*
- F. X. Wartoyo, “Peran Negara Menghadapi Problematika Hak Asasi Manusia (HAM) Dalam Lingkungan Hayati,” *Waskita J. Pendidik. Nilai dan Pembang. Karakter*,
- M. Murthada and S. M. Sulubara, “Implementasi Hak Asasi Manusia di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945,” *Dewantara J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 1, no. 4, pp. 111–121, 2022.
- S. R. Bapino, “Perlindungan Hak Asasi Mantan Narapidana Terhadap Stigma Negatif Masyarakat Ditinjau Dari UU No. 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia,” *Lex Adm.*, vol. 10, no. 5, 2022.
- I. A. K. N. Anggreni, D. G. S. Mangku, and N. P. R. Yuliantini, “Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pemimpin Negara Terkait Dengan Kejahatan Perang Dan Upaya Mengadili Oleh Mahkamah Pidana Internasional (Studi Kasus Omar Al-Bashir Presiden Sudan),” *J. Komunitas Yust.*, vol. 2, no. 3, pp. 227–236, 2019.
- Y. Sriani, A. Hidayat, Y. S. Puspitalia, A. Tomia, P. Simanullang, and R. H. Serosero, “TEKNIK PENULISAN KARYA ILMIAH.”
- Y. Erika and S. Suryaningsi, “Kajian Deskriptif tentang Kesetaraan dalam Hak Asasi Manusia di Lingkungan Masyarakat,” *Nomos J. Penelit. Ilmu Huk.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–70, 2022.
- J. Junaidi *et al.*, *HUKUM & HAK ASASI MANUSIA: Sebuah Konsep dan Teori Fitrah Kemanusiaan Dalam Bingkai Konstitusi Bernegara*. PT.
- P. A. D. Kurniati, “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK ANAK PASCA PERCERAIAN KEDUA ORANG TUANYA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NO. 35 TAHUN 2014 PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NO. 23 TAHUN 2002 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK JUNCTO UNDANG-UNDANG NO. 39 TAHUN 1999 TENTANG HAK ASASI MANUSIA.” FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS PASUNDAN, 2022.
- A. H. Samudra, “Pencemaran Nama Baik Dan Penghinaan Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi Di Indonesia Pasca Amandemen UU ITE,” *J. Huk. Pembang.*, vol. 50, no. 1, pp. 91–105, 2020.