
Artificial Intelligence dan Kreativitas Siswa: Ketika Mesin Menjadi Partner Imajinasi

INFO PENULIS

Waode Nurmahaemin
Pendis Kanwil Prov Sultra
engkaapo@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 3046-8507
Vol. 2, No. 3, November 2025
<http://almufi.com/index.php/ASH>

© 2025 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Nurmahaemin, W. (2025). Artificial Intelligence dan Kreativitas Siswa: Ketika Mesin Menjadi Partner Imajinasi. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2 (3), 560-565.

Abstrak

Kecerdasan buatan generatif membuka peluang baru bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, mengembangkan alternatif, dan menghasilkan karya. Namun, kemudahan memperoleh keluaran dari mesin juga menimbulkan pertanyaan tentang orisinalitas, kepercayaan diri kreatif, dan posisi siswa dalam proses penciptaan. Artikel ini bertujuan menyintesis temuan penelitian mengenai hubungan antara penggunaan AI generatif dan kreativitas siswa. Penelitian menggunakan meta-sintesis kualitatif dengan sintesis tematik terhadap sepuluh artikel terpilih yang membahas kreativitas, pemecahan masalah kreatif, penulisan berbantuan AI, serta kolaborasi manusia dan mesin. Sintesis menghasilkan empat tema: AI sebagai pemantik ide dan perluasan kemungkinan; peran manusia dalam pemilihan, penilaian, dan pengembangan gagasan; risiko ketergantungan serta homogenisasi karya; dan kebutuhan akan desain pembelajaran yang menjaga agensi kreatif siswa. Temuan menunjukkan bahwa AI dapat membantu tahap awal penciptaan, terutama menghasilkan variasi dan mengembangkan gagasan, tetapi manfaat tersebut tidak otomatis menjamin kreativitas yang mendalam. Pembelajaran perlu menempatkan AI sebagai mitra eksplorasi, sementara siswa tetap bertanggung jawab merumuskan masalah, menilai keluaran, membuat keputusan, dan menyempurnakan karya.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan Generatif; Kreativitas Siswa; Kolaborasi Manusia-Ai; Berpikir Divergen; Meta-Sintesis Kualitatif.

Abstract

Generative artificial intelligence creates new opportunities for students to explore ideas, develop alternatives, and produce creative work. Yet the ease of obtaining machine-generated outputs raises questions about originality, creative confidence, and students' role in the creative process. This article synthesises research on the relationship between generative AI use and student creativity. It employs a qualitative meta-synthesis and thematic synthesis of ten selected articles on creativity, creative problem-solving, AI-assisted writing, and human-machine collaboration. Four themes emerged: AI as a catalyst for ideas and expanded possibilities; the human role in selecting, evaluating, and developing ideas; risks of dependence and homogenised outputs; and the need for learning designs that preserve students' creative agency. The synthesis suggests that AI can support early stages of creation, particularly by generating variations and elaborating ideas, but these benefits do not automatically lead to deeper creativity. Learning activities should position AI as a partner for exploration while students remain responsible for framing problems, evaluating outputs, making decisions, and refining their work.

Keywords: Generative Artificial Intelligence; Student Creativity; Human-AI Collaboration; Divergent Thinking; Qualitative Meta-Synthesis.

A. Pendahuluan

Kreativitas sering dibayangkan sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada. Dalam praktik pendidikan, kreativitas juga berarti merumuskan pertanyaan yang menarik, melihat masalah dari sudut berbeda, menghubungkan gagasan, dan berani mengembangkan kemungkinan yang belum pasti. Kehadiran kecerdasan buatan generatif mengubah sebagian proses tersebut. Siswa kini dapat meminta sistem AI menghasilkan ide cerita, alternatif desain, judul, ilustrasi, atau cara menyelesaikan masalah dalam hitungan detik. Proses yang dahulu dimulai dari halaman kosong kini dapat dimulai dari percakapan dengan mesin. Perubahan ini tidak serta-merta menjadikan AI sebagai pengganti kreativitas manusia. AI dapat memperluas bahan untuk dipikirkan, tetapi siswa tetap perlu menentukan persoalan, memahami konteks, menilai kelayakan gagasan, dan memutuskan apa yang ingin disampaikan melalui karya. Vinchon et al. (2023) membahas hubungan manusia dan AI sebagai kemungkinan kolaborasi kreatif, sekaligus mengingatkan adanya persoalan etika, atribusi, dan risiko ketika keluaran mesin menggantikan proses kreatif manusia. Dengan demikian, pertanyaan pendidikan bukan sekadar apakah siswa boleh menggunakan AI, melainkan bagaimana penggunaannya dirancang agar memperkaya proses berpikir. Penelitian tentang kreativitas dan AI menunjukkan hasil yang tidak tunggal. Habib et al. (2024) menemukan bahwa AI dapat membantu proses brainstorming dan sejumlah dimensi berpikir divergen, tetapi refleksi siswa juga memperlihatkan kekhawatiran bahwa mesin dapat mengambil alih proses berpikir. Urban et al. (2024), melalui eksperimen pemecahan masalah kreatif pada mahasiswa, melaporkan peningkatan kualitas, elaborasi, dan orisinalitas solusi pada kelompok yang menggunakan ChatGPT, tetapi juga mencatat persoalan dalam ketepatan penilaian diri. Sementara itu, Toma dan Yáñez-Pérez (2024) tidak menemukan bukti bahwa penggunaan ChatGPT selama intervensi mereka menurunkan kreativitas peserta secara keseluruhan. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan pentingnya melihat kreativitas sebagai proses, bukan hanya produk akhir. Banyaknya ide tidak selalu berarti ide tersebut baru atau bermakna; karya yang tampak rapi belum tentu mencerminkan keterlibatan intelektual pembuatnya. Artikel ini bertujuan menyintesis temuan penelitian mengenai peran AI generatif dalam proses kreatif siswa, peluang dan risikonya, serta implikasi bagi desain pembelajaran. Pertanyaan kajian meliputi: bagaimana AI digunakan untuk mendukung proses kreatif; bagian mana dari proses yang tetap membutuhkan keputusan manusia; dan prinsip apa yang dapat membantu sekolah mengintegrasikan AI tanpa mengurangi agensi kreatif siswa.

B. Metodologi

Artikel ini menggunakan meta-sintesis kualitatif dengan pendekatan sintesis tematik. Pendekatan ini digunakan untuk menafsirkan pola dan ketegangan dalam temuan penelitian terpilih, bukan untuk menghitung ukuran efek atau menyimpulkan bahwa hasilnya berlaku sama pada semua siswa. Sepuluh artikel dipilih secara purposif berdasarkan relevansi dengan kreativitas, generasi ide, pemecahan masalah kreatif, penulisan berbantuan AI, serta kolaborasi

manusia dan AI. Sumber yang disintesis mencakup penelitian empiris dengan pendekatan kuantitatif atau campuran, studi tentang pengalaman siswa, serta artikel konseptual yang membahas kolaborasi kreatif. Keragaman metode dipertahankan karena pertanyaan kajian mencakup hasil kreatif sekaligus proses, persepsi, dan pertimbangan etis. Artikel yang dipilih berasal dari konteks pendidikan tinggi dan tugas belajar yang relevan; karena itu, hasilnya tidak diperlakukan sebagai bukti langsung tentang semua jenjang sekolah.

Analisis dilakukan melalui pembacaan berulang terhadap fokus, konteks, metode, dan temuan setiap sumber. Temuan yang berkaitan dengan brainstorming, variasi gagasan, orisinalitas, evaluasi, kepercayaan diri kreatif, ketergantungan, dan kepemilikan karya diberi kode awal. Kode-kode tersebut dikelompokkan menjadi tema, kemudian dibandingkan untuk melihat pola yang saling menguatkan maupun perbedaan. Sintesis menekankan interpretasi lintas sumber dan tidak menganggap bahwa satu hasil eksperimen dapat mewakili seluruh pengalaman belajar.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

AI sebagai pemantik ide dan perluasan kemungkinan

Salah satu fungsi AI yang paling menonjol dalam proses kreatif ialah membantu memulai. Ketika siswa belum menemukan arah, sistem dapat menawarkan beberapa kemungkinan, sudut pandang, contoh, atau kombinasi gagasan. Habib et al. (2024) melaporkan bahwa peserta melihat manfaat AI untuk brainstorming, terutama dalam menghasilkan banyak alternatif dan mengembangkan ide awal. Wang, Li, dan Bonk (2024) juga menemukan bahwa pelajar pascasekolah menengah menggunakan ChatGPT untuk brainstorming dan mencari inspirasi dalam kegiatan menulis. Fungsi tersebut dapat dipahami sebagai perluasan ruang eksplorasi. Siswa dapat meminta versi yang berbeda, mengubah batasan, atau membandingkan beberapa pendekatan. Dalam tugas desain atau pemecahan masalah, keluaran awal dapat menjadi bahan untuk ditolak, diubah, atau digabungkan. Lee dan Chung (2024) menemukan dalam serangkaian eksperimen bahwa penggunaan ChatGPT meningkatkan kreativitas gagasan yang dihasilkan pada tugas-tugas tertentu. Temuan ini mendukung kemungkinan bahwa AI dapat memperkaya tahap pengembangan alternatif, meskipun tidak berarti setiap keluaran otomatis kreatif atau sesuai konteks. AI juga dapat membantu siswa yang kesulitan memulai karena kurang percaya diri atau belum memiliki banyak pengetahuan tentang suatu topik. Namun, pemantik ide perlu dibedakan dari jawaban final. Jika siswa langsung memilih keluaran pertama, peluang untuk menjelajah dan mengembangkan gagasan sendiri menjadi terbatas. Peran pedagogis guru ialah merancang kegiatan yang meminta siswa membandingkan, mengubah, dan memberi alasan atas pilihan mereka.

Manusia tetap menentukan arah dan kualitas karya

Kreativitas melibatkan lebih dari produksi alternatif. Proses kreatif juga mencakup penemuan masalah, pemilihan gagasan, pengujian, revisi, dan keputusan tentang makna karya. Vinchon et al. (2023) menempatkan manusia pada peran penting dalam merumuskan persoalan dan menilai hasil yang dihasilkan AI. Mesin dapat menyediakan banyak kemungkinan, tetapi siswa perlu menentukan mana yang relevan, orisinal, layak, dan sesuai dengan tujuan. Urban et al. (2024) menunjukkan bahwa bantuan ChatGPT dapat meningkatkan kualitas dan elaborasi solusi pada tugas pemecahan masalah kreatif, tetapi peserta juga menghadapi tantangan dalam menilai kualitas jawabannya sendiri. Hal ini penting bagi pendidikan: kemudahan menyelesaikan tugas dapat membuat siswa menganggap hasilnya lebih baik daripada kenyataannya. Karena itu, evaluasi karya perlu menggunakan kriteria yang jelas, seperti relevansi terhadap masalah, kebaruan, ketepatan, kegunaan, dan kualitas pengembangan. Liu, Zhang, dan Biebricher (2024) mengkaji proses kognitif siswa dalam penulisan multimodal berbantuan AI dan penulisan tradisional. Temuan mereka memperlihatkan bahwa penggunaan AI dapat membentuk pola proses yang berbeda, termasuk kecenderungan memanfaatkan langsung ringkasan yang dihasilkan sistem. Ini menunjukkan perlunya meminta siswa menjelaskan bagaimana ide berkembang, bagian mana yang diubah, dan mengapa keputusan tertentu diambil. Penilaian terhadap proses dapat membantu membedakan penggunaan AI sebagai dukungan dari penggunaan yang menggantikan pemikiran siswa.

Risiko ketergantungan dan keseragaman gagasan

Kemudahan memperoleh gagasan dapat berubah menjadi ketergantungan apabila siswa selalu meminta AI menentukan arah, menyusun struktur, dan menghasilkan versi akhir. Dalam

keadaan demikian, siswa berisiko kehilangan kesempatan menghadapi kebuntuan produktif—momen ketika seseorang harus mencoba, gagal, dan membangun cara pandang baru. Habib et al. (2024) mencatat bahwa sebagian peserta mengkhawatirkan AI mengambil alih proses berpikir atau membatasi ide lanjutan mereka pada daftar yang telah diberikan mesin. Toma dan Yáñez-Pérez (2024) menemukan variasi respons kreativitas setelah penggunaan ChatGPT dalam intervensi sepuluh minggu: sebagian peserta meningkat, sebagian tidak berubah, dan sebagian menurun. Hasil tersebut tidak membuktikan bahwa AI pasti merusak kreativitas, tetapi memperlihatkan bahwa pengalaman pengguna tidak seragam. Dampaknya dapat dipengaruhi oleh cara alat digunakan, karakteristik tugas, kemampuan awal, dan seberapa jauh siswa tetap terlibat dalam pengambilan keputusan. Risiko lain ialah keseragaman. Jika banyak siswa menggunakan sistem yang sama dengan instruksi serupa dan menerima saran awal tanpa modifikasi, hasilnya dapat menjadi mirip dalam struktur, pilihan kata, atau pendekatan. Chan dan Hu (2023) merangkum persepsi mahasiswa tentang manfaat sekaligus tantangan GenAI dalam pembelajaran. Dalam konteks kreativitas, kemudahan dan efisiensi perlu diseimbangkan dengan kesempatan mengembangkan suara, pengalaman, dan perspektif personal.

Kolaborasi kreatif dan kepemilikan karya

Kolaborasi manusia-AI tidak harus berarti pembagian kerja yang sama rata. Dalam kegiatan pendidikan, AI dapat membantu menghasilkan bahan awal, sedangkan siswa menetapkan tujuan, memilih dan mengubah bahan, menguji gagasan, serta menyusun hasil akhir. Cress dan Kimmerle (2023) membahas peluang AI generatif untuk mendukung konstruksi pengetahuan, sementara Vinchon et al. (2023) menekankan pentingnya kolaborasi yang bertanggung jawab dan pengakuan atas kontribusi dalam proses kreatif. Wang et al. (2024), dalam studi tentang pembelajaran menulis dengan ChatGPT, menunjukkan pentingnya memahami apa yang dipelajari mahasiswa ketika menggunakan AI untuk tugas menulis. Proses tersebut seharusnya tidak berhenti pada produk yang selesai, tetapi juga mencakup kemampuan menyusun prompt, memeriksa keluaran, merevisi, dan merefleksikan kontribusi AI. Transparansi penggunaan menjadi bagian dari literasi kreatif: siswa perlu mampu menjelaskan bantuan yang digunakan dan tanggung jawab mereka atas karya yang diserahkan. Pertanyaan kepemilikan juga perlu dibahas sesuai jenis tugas. Dalam karya tulis, siswa harus memeriksa ketepatan fakta, sumber, dan orisinalitas. Dalam karya visual, mereka perlu mempertimbangkan bagaimana gambar dibuat, apa yang diubah, serta aturan penggunaan yang berlaku. Pembelajaran tidak harus menganggap semua bantuan AI sebagai kecurangan, tetapi perlu membedakan bantuan yang diizinkan, penggunaan yang perlu diungkapkan, dan pengambilalihan karya tanpa pemahaman atau tanggung jawab.

Desain pembelajaran yang menjaga agensi kreatif

Sintesis menunjukkan bahwa dampak AI tidak dapat dipisahkan dari desain tugas. Tugas yang hanya meminta satu jawaban akhir mudah mendorong siswa menyalin hasil yang tampak meyakinkan. Sebaliknya, tugas yang meminta eksplorasi beberapa alternatif, alasan pemilihan, revisi bertahap, refleksi, dan pembelaan atas keputusan dapat membuat proses berpikir lebih terlihat. Guru dapat meminta siswa membuat sketsa atau gagasan awal tanpa AI, lalu menggunakan AI untuk memperluas alternatif, dan akhirnya membandingkan serta mengembangkan hasil secara mandiri. Penilaian kreativitas perlu mempertimbangkan proses dan produk. Produk dapat dinilai berdasarkan kebaruan, relevansi, elaborasi, dan kualitas; proses dapat dilihat dari cara siswa merumuskan masalah, mencari alternatif, mengevaluasi saran, merevisi, serta menjelaskan keputusan. Habib et al. (2024) membahas dimensi kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas, sementara Urban et al. (2024) menunjukkan pentingnya memperhatikan penilaian diri siswa terhadap karya yang dibantu AI.

Pembelajaran juga perlu menyediakan pilihan penggunaan. Tidak semua tahap harus melibatkan AI, dan tidak semua siswa memerlukan dukungan yang sama. Guru dapat menetapkan kapan AI boleh digunakan, meminta dokumentasi proses, dan menyediakan ruang bagi karya yang dikembangkan tanpa bantuan generatif. Pendekatan ini menjaga agar penggunaan teknologi menjadi keputusan pedagogis, bukan kewajiban atau simbol modernitas.

Pembahasan

Meta-sintesis memperlihatkan hubungan yang bersifat ambivalen antara AI dan kreativitas. AI dapat mempercepat brainstorming, memperluas variasi, dan membantu elaborasi, tetapi manfaat tersebut bergantung pada bagaimana siswa terlibat dalam proses. Kreativitas bukan sekadar jumlah gagasan atau kelancaran menghasilkan teks dan gambar. Kreativitas juga

menuntut kemampuan merumuskan persoalan, memilih arah, menilai mutu, menghubungkan gagasan dengan konteks, dan mengambil tanggung jawab atas hasil. Temuan lintas sumber mendukung pemahaman bahwa AI lebih tepat ditempatkan sebagai mitra eksplorasi daripada otoritas kreatif. Ketika siswa menggunakan AI untuk menghasilkan alternatif lalu mengkritik dan mengolahnya, alat tersebut dapat memperluas ruang berpikir. Sebaliknya, jika siswa menerima keluaran tanpa evaluasi, proses kreatif berisiko menyempit menjadi pemilihan jawaban yang paling cepat atau paling meyakinkan. Perbedaan ini menegaskan bahwa literasi AI perlu mencakup penilaian, refleksi, dan kesadaran atas batas sistem. Bagi sekolah, implikasinya bukan melarang semua penggunaan AI ataupun menyerahkan seluruh proses kepada mesin. Guru perlu menetapkan tujuan belajar yang jelas dan merancang tugas yang membuat kontribusi siswa terlihat. Catatan proses, versi draf, refleksi singkat, presentasi lisan, atau penjelasan tentang perubahan karya dapat menjadi bagian dari asesmen. Strategi ini tidak semata-mata untuk mendeteksi penggunaan AI, tetapi untuk menguatkan kemampuan kreatif yang menjadi tujuan pembelajaran. Keterbatasan sintesis ini terletak pada jumlah sumber yang terbatas, variasi desain penelitian, serta dominannya konteks pendidikan tinggi dalam sebagian studi. Hasil tidak dapat langsung digeneralisasikan ke seluruh kelompok usia atau mata pelajaran. Penelitian lebih lanjut diperlukan pada siswa sekolah dasar dan menengah, dalam konteks budaya yang beragam, serta pada dampak penggunaan AI dalam jangka panjang terhadap orisinalitas, kepercayaan diri kreatif, dan kemampuan bekerja secara mandiri.

D. Kesimpulan

Meta-sintesis kualitatif ini menunjukkan bahwa AI generatif dapat mendukung kreativitas siswa dengan memantik ide, memperluas alternatif, dan membantu elaborasi. Namun, manfaat tersebut tidak otomatis menghasilkan karya yang lebih orisinal atau proses berpikir yang lebih mendalam. Peran manusia tetap penting dalam merumuskan masalah, memilih dan mengevaluasi gagasan, melakukan revisi, serta mempertanggungjawabkan hasil akhir. Penggunaan AI juga membawa risiko ketergantungan, penilaian diri yang kurang akurat, dan keseragaman karya apabila siswa menerima keluaran mesin tanpa pengolahan kritis. Pembelajaran perlu menempatkan AI sebagai mitra eksplorasi yang penggunaannya disertai tujuan, batas, refleksi, dan transparansi. Guru dapat menilai proses maupun produk, meminta siswa menjelaskan keputusan kreatif, dan memberi ruang bagi pengembangan gagasan secara mandiri. Dengan desain yang tepat, AI dapat memperluas kemungkinan berkarya tanpa menghilangkan agensi kreatif siswa.

E. Referensi

- Chan, C. K. Y., & Hu, W. (2023). Students' voices on generative AI: Perceptions, benefits, and challenges in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, Article 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- Cress, U., & Kimmerle, J. (2023). Co-constructing knowledge with generative AI tools: Reflections from a CSDL perspective. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 18, 607–614. <https://doi.org/10.1007/s11412-023-09409-w>
- Habib, S., Vogel, T., Anli, X., & Thorne, E. (2024). How does generative artificial intelligence impact student creativity? *Journal of Creativity*, 34(1), 100072. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100072>
- Lee, B. C., & Chung, J. (2024). An empirical investigation of the impact of ChatGPT on creativity. *Nature Human Behaviour*, 8, 1906–1914. <https://doi.org/10.1038/s41562-024-01953-1>
- Liu, M., Zhang, L. J., & Biebricher, C. (2024). Investigating students' cognitive processes in generative AI-assisted digital multimodal composing and traditional writing. *Computers & Education*, 211, 104977. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104977>
- Toma, R. B., & Yáñez-Pérez, I. (2024). Effects of ChatGPT use on undergraduate students' creativity: A threat to creative thinking? *Discover Artificial Intelligence*, 4, Article 74. <https://doi.org/10.1007/s44163-024-00172-x>
- Urban, M., Děchtěrenko, F., Lukavský, J., Hrabalová, V., Svacha, F., Brom, C., & Urban, K. (2024). ChatGPT improves creative problem-solving performance in university students: An experimental study. *Computers & Education*, 215, 105031. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105031>
- Vinchon, F., Lubart, T., Bartolotta, S., Gironnay, V., Botella, M., Bourgeois-Bougrine, S., Burkhardt, J.-M., Bonnardel, N., Corazza, G. E., Glăveanu, V., Hanchett Hanson, M., Ivcevic, Z., Karwowski,

- M., Kaufman, J. C., Okada, T., Reiter-Palmon, R., & Gaggioli, A. (2023). Artificial intelligence & creativity: A manifesto for collaboration. *The Journal of Creative Behavior*, 57(4), 472–484. <https://doi.org/10.1002/jocb.597>
- Wang, C., Li, Z., & Bonk, C. (2024). Understanding self-directed learning in AI-assisted writing: A mixed methods study of postsecondary learners. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100247. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100247>
- Wang, C., Aguilar, S. J., Bankard, J. S., Bui, E., & Nye, B. (2024). Writing with AI: What college students learned from utilizing ChatGPT for a writing assignment. *Education Sciences*, 14(9), 976. <https://doi.org/10.3390/educsci14090976>