

Etika Penggunaan AI Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Penggunaan Media Visual Berupa Poster Pada Siswa Menengah Atas

Nurliani Siregar¹, Dika Martiana Manalu², Mertaniat Gulo³, Daniel Rajagukguk⁴,
Cyndy Naibaho⁵

Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen Medan^{1,2,3,4,5}

*Email Korespondensi: dika.martiana@student.uhn.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 11-12-2025
Disetujui 21-12-2025
Diterbitkan 23-12-2025

ABSTRACT

This research analyzes the ethics of using AI as a learning medium to enhance creativity in the use of visual media, such as posters, among high school students. This study uses a qualitative descriptive approach, supported by quantitative data as a complement, to provide a more comprehensive picture of the impact of using artificial intelligence (AI) technology in the learning process. Based on the results of a study conducted on 40 students at a private high school in Medan, it can be concluded that the use of Artificial Intelligence (AI) as a learning medium has a positive and significant impact on increasing student creativity in creating visual media, such as posters. Most students demonstrated improved creative thinking skills after participating in AI-based learning. The questionnaire results showed that 82.5% of students experienced increased creativity. In addition to enhancing creativity, the use of AI also facilitates the learning process, as the majority of students (85%) found AI easy to use. AI provides quick inspiration and direct visualization of ideas, helping students convey their ideas effectively. However, the research also identified ethical challenges, with 40% of students concerned about the potential for dependence on AI.

Keywords: AI; Learning Media; High School

ABSTRAK

Penelitian ini untuk menganalisis etika penggunaan AI sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas penggunaan media visual berupa poster pada Siswa Menengah Atas. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif deskriptif dengan dukungan data kuantitatif sebagai pelengkap untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai pengaruh penggunaan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 40 siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Medan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat media visual berupa poster. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah mengikuti pembelajaran berbasis AI. Dari hasil kuisioner, tercatat bahwa 82,5% siswa mengalami peningkatan kreativitas. Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan AI juga mempermudah proses belajar, karena sebagian besar siswa (85%) merasa AI mudah digunakan. AI menyediakan inspirasi cepat dan visualisasi langsung terhadap ide, sehingga membantu siswa menyalurkan gagasan

mereka secara efektif. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan adanya tantangan etis, di mana 40% siswa merasa khawatir terhadap potensi ketergantungan pada AI.

Katakunci: AI; Media Pembelajaran; SMA

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Nurliani Siregar, Dika Martiana Manalu, Mertaniat Gulo, Daniel Rajagukguk, & Cyndy Naibaho. (2025). Etika Penggunaan AI Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Penggunaan Media Visual Berupa Poster Pada Siswa Menengah Atas. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 861-869. <https://doi.org/10.63822/371ap677>

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, sehingga menuntut dunia pendidikan untuk melakukan adaptasi agar mampu mencetak sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Salah satu teknologi yang tengah berkembang pesat dan mulai diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Terlebih dengan berkembangnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), dunia pendidikan mengalami transformasi besar dalam hal metode dan media pembelajaran.

AI didefinisikan sebagai kemampuan sistem komputer untuk meniru kecerdasan manusia, termasuk dalam hal belajar, menalar, memecahkan masalah, serta menghasilkan sesuatu yang baru (Russell & Norvig, 2021). Dalam konteks pendidikan, AI dapat berperan dalam mempersonalisasi pembelajaran, mendukung guru dalam memberikan umpan balik, serta menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif (Luckin et al., 2016). Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan menengah atas saat ini adalah kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut kreativitas, seperti seni budaya, desain komunikasi visual, atau pelajaran keterampilan lainnya. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan presentasi statis, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang tertarik untuk mengeksplorasi kreativitasnya, terutama dalam pembuatan media visual seperti poster.

Di tingkat pendidikan menengah atas, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut keterampilan visual dan kreatif seperti seni budaya, desain komunikasi visual, maupun keterampilan teknologi informasi, permasalahan yang kerap muncul adalah keterbatasan siswa dalam menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk karya nyata. Hambatan tersebut muncul karena beberapa faktor, seperti keterbatasan keterampilan teknis desain grafis, kurangnya referensi visual, serta penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan berorientasi pada ceramah dan demonstrasi sederhana. Para siswa sering kali merasa kesulitan dalam mengimplementasikan ide kreatifnya ke dalam karya nyata. Hal ini terjadi karena keterbatasan pemahaman terhadap elemen desain, alat yang digunakan, hingga kurangnya referensi yang mendukung. Di sisi lain, guru pun menghadapi tantangan dalam membimbing siswa karena keterbatasan waktu, jumlah siswa yang banyak, serta keterbatasan sumber belajar yang interaktif dan kontekstual.

Sekolah sebagai institusi pendidikan juga perlu beradaptasi terhadap kebutuhan dan perkembangan zaman. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, sekolah dituntut mampu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang menunjang proses belajar berbasis teknologi. Namun, banyak sekolah yang belum maksimal dalam mengintegrasikan teknologi modern seperti AI ke dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi tenaga pendidik mengenai pemanfaatan teknologi tersebut dalam konteks pendidikan.

Artificial Intelligence (AI) kini telah berkembang pesat dan banyak dimanfaatkan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah penggunaan aplikasi AI yang dapat membantu siswa menghasilkan karya visual seperti poster secara kreatif dan efisien. Beberapa tools berbasis AI seperti *Canva AI*, *Adobe Firefly*, *Midjourney*, hingga *DALL E*

dan *ChatGPT* dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi ide visual, memilih warna, menyusun tata letak, hingga menghasilkan desain poster secara otomatis berdasarkan instruksi yang

diberikan. Melalui teknologi *text-to-image generation* misalnya, siswa cukup memberikan instruksi berupa deskripsi teks, dan AI akan mengolahnya menjadi visual yang sesuai. Hal ini tentu mempermudah proses desain, sehingga siswa dapat lebih fokus pada aspek gagasan, estetika, dan orisinalitas

Integrasi AI dalam pembelajaran desain visual dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa. AI tidak hanya membantu dalam memvisualisasikan ide, tetapi juga mempermudah guru dalam memberikan umpan balik secara cepat dan objektif. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Di samping itu, penggunaan AI sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. AI dapat menyesuaikan materi dan pendekatan berdasarkan kebutuhan masing-masing siswa. Dalam konteks pembuatan poster, AI dapat menjadi "asisten kreatif" yang membantu mahasiswa mengembangkan ide, memahami prinsip desain, dan mengimplementasikan konsep ke dalam bentuk visual yang menarik.

Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam pemanfaatan dan penggunaan AI, siswa harus memiliki pemahaman yang tepat agar tidak menimbulkan ketergantungan dan tetap mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta kekhawatiran berkurangnya keterampilan manual dalam proses desain. Oleh sebab itu, guru berperan penting untuk menekankan bahwa AI hanya berfungsi sebagai alat bantu (assistant), bukan sebagai pengganti kreativitas. Guru harus tetap membimbing siswa dalam aspek berpikir kritis, eksplorasi ide, serta penerapan prinsip desain agar hasil karya tetap mengandung unsur orisinalitas.

Berdasarkan fenomena di atas dan diperkuat dengan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa, mereka menerangkan bahwa penggunaan AI sangat membantu dalam pembelajaran termasuk dalam pembuatan poster:

"AI sangat membantu dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah. Misalnya ga tau dalam pelajaran, kalau dibuat ke GPT jadi tau jawaban nya kak, kalau untuk hambatan nya terkadang AI itu ga pas jawaban nya jadi harus melihat lagi ke catatan kak untuk kepastian dalam jawabannya. Dalam pembuatan poster pernah, untuk penggunaan AI yang membuat poster itu biasanya pakai Canva dan ChatGPT. Kalau pembuatan poster dengan buat poster secara manual atau pakai canva, lebih praktis dan mudah dengan menggunakan Canva kak, karena item-item nya sudah tersedia kak tinggal gimana kreativitas kita aja lagi. Untuk kreativitas dalam pembuatan poster, dari cara mencari ide-ide dan menentukan ide itu mudah kak apalagi aku yang susah menemukan ide-ide dan ga terlalu bisa dalam pembuatan poster secara manual. Dan menurutku AI untuk pembuatan poster dengan menggunakan Canva sangat membantu kak" (G Siswa Sekolah Menengah Atas, 05 Oktober 2025).

"Dalam pembuatan poster yang menggunakan AI biasanya aku pakai Canva dan ChatGPT kak, aku bisa juga sih buat poster secara manual tapi kalau menggunakan canva biasanya ide-ide nya itu lebih muncul kak, dikarenakan tinggal ketik aja kan langsung keluar apa yang kita minta kak. Tapi kalau secara manual kita dipaksa untuk lebih kreatif dari pada menggunakan AI atau Canva kak. Untuk hambatan- hambatan nya ga ada sih kak, Cuma waktu pertama kali pakai AI atau canva itu agak kesulitan sih kak jadi tanya tanya sama lihat tutorial dari aplikasi lain seperti tiktok dan youtube kak." (D siswa Sekolah Menengah Atas, 05 Oktober 2025).

Penting untuk dilakukan penelitian mengenai bagaimana pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penggunaan media visual, khususnya dalam membuat poster. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian, topik ini menjadi penting untuk dikaji, terutama dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran visual dan pengembangan kreativitas mahasiswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan menghasilkan output yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan industri kreatif masa kini.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif deskriptif dengan dukungan data kuantitatif sebagai pelengkap untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai pengaruh penggunaan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa menengah atas dalam membuat media visual berupa poster. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam proses, pengalaman, serta persepsi mahasiswa terhadap penggunaan AI sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran kreatif. Selain itu, melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami bagaimana AI dapat memfasilitasi atau mempengaruhi pola berpikir visual mahasiswa dalam menghasilkan karya visual yang inovatif.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu instansi Sekolah Menengah Atas di Medan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini pada tanggal 05 Oktober 2025 dimulai pukul 10.00-12.00 WIB.

SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas Swasta di Medan sebanyak 40 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode untuk memastikan kedalaman dan validitas data, yaitu:

a. Wawancara

Menurut (Sugiyono, 2019:304) dalam jurnal Ariyanti, dkk (2022) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dibangun menjadi makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara langsung dari pihak terkait, baik itu individu yang bersangkutan maupun orang-orang yang memiliki pemahaman lebih tentang situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh subjek.

b. Angket

Menurut Darwin, dkk (2021:160) dalam Fitrianti (2022) angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing variable penelitian. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan model pembelajaran untuk mengetahui tanggapan responden tentang hasil belajar selama proses pelaksanaan penggunaan model pembelajaran diterapkan.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Reduksi Data: Proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- Penyajian Data: Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi, tabel, dan visualisasi untuk mempermudah pemahaman.
- Penarikan Kesimpulan: Berdasarkan data yang telah disajikan, peneliti menarik kesimpulan terkait efektivitas penggunaan AI dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan media visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AI sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat poster. Secara umum, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berpikir kreatif, beradaptasi, dan mengekspresikan ide melalui media digital. AI berperan sebagai fasilitator ideasi visual, sebagian besar siswa merasa lebih mudah dan cepat menemukan ide desain ketika menggunakan AI. Teknologi ini memberi contoh visual yang beragam sehingga merangsang kemampuan berpikir divergen. Hal ini sesuai dengan teori Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menekankan bahwa media yang menampilkan teks dan gambar secara bersamaan dapat meningkatkan efektivitas belajar dan pemahaman konseptual. AI meningkatkan fleksibilitas dan kemampuan berpikir terbuka siswa, dengan melihat beragam hasil desain yang dihasilkan AI, siswa terdorong untuk bereksperimen dan keluar dari kebiasaan lama. Temuan ini sejalan dengan teori Constructivism (Tomljenović, 2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran aktif dan berbasis eksplorasi membantu peserta didik membangun pengetahuan dan ide secara mandiri.

Meskipun AI membantu menghasilkan ide, aspek orisinalitas tetap bergantung pada manusia, AI memberikan inspirasi, tetapi siswa yang mengubah dan menafsirkan hasil AI menjadi karya yang unik menunjukkan kreativitas sejati. Hal ini sesuai dengan pandangan Baltà-Salvador et al. (2025) yang menyebutkan bahwa AI dapat memperkuat proses kreatif jika digunakan sebagai alat kolaboratif, bukan sebagai pengganti. Munculnya kemampuan *prompt engineering* menunjukkan bahwa siswa tidak hanya meningkatkan kreativitas visual, tetapi juga kemampuan berpikir logis dan verbal, mereka belajar menerjemahkan ide dalam bentuk perintah yang efektif agar hasil AI sesuai dengan imajinasi mereka. Ini menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Kesadaran etis yang muncul menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AI juga menumbuhkan tanggung jawab moral, siswa mulai memahami pentingnya keaslian karya dan batasan penggunaan teknologi. Guru berperan penting dalam membimbing agar AI digunakan secara positif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Hasil

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur persepsi siswa menengah atas terhadap penggunaan AI sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas visual pembuatan poster. Kuesioner disebar kepada 40 responden dengan menggunakan skala Likert 5 poin (1=Sangat Tidak Setuju hingga 5=Sangat Setuju). Beberapa aspek penilaian, yaitu: Frekuensi penggunaan AI, kemudahan penggunaan AI, pengaruh AI terhadap kreativitas (fluency,

flexibility, originality, elaboration), kemampuan membuat *prompt* atau instruksi pada AI, dan persepsi etika dan kemandirian dalam menggunakan AI.

Hasil dari aspek penilaian frekuensi penggunaan AI diperoleh bahwa 72,5% siswa (29 orang) menyatakan sering menggunakan AI dalam pembelajaran, baik untuk mencari ide desain, menyesuaikan warna, maupun menghasilkan gambar melalui perintah teks (*text-to-image*). Sebanyak 20% siswa (8 orang) menggunakan AI sesekali, dan 7,5% siswa (3 orang) belum pernah menggunakan AI sama sekali. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengenal dan terbiasa menggunakan AI dalam proses belajar. Semakin sering siswa berinteraksi dengan teknologi, semakin mudah pula mereka beradaptasi dan memanfaatkan fitur AI untuk meningkatkan kreativitasnya.

Kemudian hasil dari aspek penilaian kemudahan penggunaan AI sebagian besar siswa, yaitu 85% (34 orang), merasa bahwa AI mudah digunakan dan membantu mempercepat proses pembuatan poster. Mereka menyebutkan bahwa fitur seperti *template suggestion*, *color generator*, dan *AI image creator* memudahkan mereka dalam menghasilkan karya visual. Sekitar 10% siswa (4 orang) menganggap penggunaannya cukup mudah namun butuh latihan, sementara hanya 5% siswa (2 orang) yang merasa kesulitan memahami menu dan perintah pada AI.

Kemudian dalam aspek kreativitas, penggunaan AI terbukti memberi dampak yang signifikan terhadap hasil karya siswa. Peningkatan terlihat pada empat dimensi utama kreativitas, yaitu:

- a. Fluency (kelancaran ide): Sebanyak 87,5% siswa (35 orang) merasa AI membantu mereka menghasilkan lebih banyak ide desain. AI dianggap mampu memunculkan inspirasi cepat dan variasi bentuk visual yang menarik.
- b. Flexibility (keluwesan berpikir): 80% siswa (32 orang) menyatakan AI membantu mereka mencoba berbagai gaya desain seperti retro, minimalis, dan futuristik, yang sebelumnya jarang mereka eksplorasi.
- c. Originality (keaslian ide): 72,5% siswa (29 orang) merasa AI menstimulasi munculnya ide baru, meskipun sebagian masih menganggap hasilnya perlu dikembangkan lebih lanjut agar lebih orisinal.
- d. Elaboration (pengembangan detail): 90% siswa (36 orang) mengatakan AI membantu mereka memperbaiki detail, tata letak, dan warna, sehingga karya terlihat lebih menarik dan profesional.

Secara keseluruhan, 82,5% siswa mengalami peningkatan kreativitas setelah menggunakan AI dalam pembuatan poster.

Pada hasil kemampuan membuat *prompt* (Prompt Engineering) Sebanyak 77,5% siswa (31 orang) menyatakan sudah mampu membuat *prompt* atau perintah teks yang sesuai agar AI menghasilkan gambar sesuai imajinasi mereka. 17,5% siswa (7 orang) masih membutuhkan bimbingan guru, dan 5% siswa (2 orang) belum memahami cara membuat *prompt* yang efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mengembangkan keterampilan literasi AI yang baik. Mereka tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga *pengendali* teknologi dengan menyusun perintah yang spesifik dan kreatif.

Dan hasil dalam aspek persepsi etika dan kemandirian penggunaan AI dalam aspek etika dan kemandirian, hasil penelitian menunjukkan bahwa 60% siswa (24 orang) menganggap AI hanya sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pembuatan poster, bukan pengganti ide pribadi. Namun 40% siswa (16 orang) menyatakan

khawatir bahwa ketergantungan pada AI dapat menurunkan orisinalitas karya atau membuat mereka malas berkreasi tanpa bantuan sistem.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 40 siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Medan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat media visual berupa poster. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah mengikuti pembelajaran berbasis AI. Dari hasil kuisioner, tercatat bahwa 82,5% siswa mengalami peningkatan kreativitas. Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan AI juga mempermudah proses belajar, karena sebagian besar siswa (85%) merasa AI mudah digunakan. AI menyediakan inspirasi cepat dan visualisasi langsung terhadap ide, sehingga membantu siswa menyalurkan gagasan mereka secara efektif. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan adanya tantangan etis, di mana 40% siswa merasa khawatir terhadap potensi ketergantungan pada AI. Hal ini menandakan pentingnya bimbingan guru dalam mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa kehilangan keaslian karya. Secara keseluruhan, AI terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, karena mampu menggabungkan unsur teknologi dengan ekspresi artistik siswa. Keberhasilan pembelajaran berbasis AI ini sejalan dengan teori *Constructivism* (Tomljenović, 2023) yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan pengalaman langsung, serta teori *Multimedia Learning* (Mayer, 2009) yang menyoroti efektivitas media digital interaktif dalam memperkuat proses berpikir kreatif.

SARAN

a. Bagi Guru dan Sekolah

Guru diharapkan dapat memanfaatkan AI sebagai media pembelajaran kreatif, terutama dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan seni, desain, dan komunikasi visual. Penggunaan AI dapat dimasukkan ke dalam kegiatan *Project-Based Learning* agar siswa dapat bereksperimen langsung dengan ide dan teknologi. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan pelatihan dasar literasi digital dan etika penggunaan AI, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan AI sebagai alat bantu eksplorasi ide, bukan sebagai pengganti kreativitas pribadi. Siswa perlu terus mengasah kemampuan *prompt engineering* (membuat perintah kepada AI) agar hasil yang diperoleh lebih sesuai dengan visi kreatif mereka. Selain itu, siswa harus menjaga keaslian dan nilai pribadi dalam setiap karya dengan cara mengolah dan memodifikasi hasil AI agar tetap mencerminkan identitas diri.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden dan konteks satu sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan menggunakan metode eksperimen langsung, misalnya dengan membandingkan kelompok yang menggunakan AI dan yang

tidak menggunakan AI. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas kajian pada aspek lain, seperti motivasi belajar, kepercayaan diri kreatif, dan kolaborasi digital, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak AI dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (2013). Componential theory of creativity. In E. H. Kessler (Ed.), *Encyclopedia of management theory*. Sage Publications.
- Anitah, S. 2009. *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Presindo.
- Arifin, I., & Nurjayanti. (2024). Rekonstruksi poster sebagai media aspirasi dan propaganda mahasiswa. *MITZAL (Demokrasi, Komunikasi dan Budaya): Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 1–18. <https://doi.org/10.35329/mitzal.v9i1.4951>
- Azizah, L.N., 2022. Pengertian Poster: Ciri-ciri, Tujuan, Fungsi, Jenis, dan Cara Membuatnya
Gramedia Literasi. URL
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-poster-adalah/> (accessed 2.1.23).
- Darwin, M. dkk (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jawa barat: CV Media Sains Indonesia.
- Davidoff, Linda L. 1991. *Psikologi Suatu Pengantar jilid 2 (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Fitrianti, I., Sulastri, A., Muspita, Z., & Sururuddin, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran ETH (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan ice breaking untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Husnul Abror. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2600–2606.
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. E-ISSN: 2685-936X, P- ISSN: 2685-9351.
- Huck, F.O., Fales, C.L., Rahman, Z., 1997. *Visual communication: an information theory approach*. Springer Science & Business Media.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2).
- Khan, H. (2021, September). Types of AI: Different types of artificial intelligence systems. Foss guru. https://www.researchgate.net/publication/355021812_Types_of_AI_Different_Types_of_Artificial_Intelligence_Systems
- Lubis, M. S. Y. (2021). Implementasi artificial intelligence pada sistem manufaktur terpadu. Dalam *Seminar Nasional Teknik (Semnastek) UISU 2021* (hlm. 1– 7). Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara. ISBN: 978-623-7297-39-0.
- Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Algensindo.
- Rachmawati Yeni., dan Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Santoso, J. T. (2023). *Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence)*. Yayasan Prima Agus Teknik bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).
- Slameto. 2010., *Belajar dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumartono, & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi*, 15(1), 8–14.