

**PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATGPT DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMK PERTIWI KUNINGAN**

Galuh Dwi Andika¹, Yoyo Zakaria²

¹Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas
Muhammadiyah Kuningan

²Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas
Muhammadiyah Kuningan

¹andikagaluh243@gmail.com, ²yoyo_tik@upmk.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI), particularly ChatGPT, has opened new opportunities to support the learning process and to foster students' creativity. This study aimed to analyze differences in students' creativity in using ChatGPT between students who participated in an AI Course and those who did not at SMK Pertiwi Kuningan, to determine the appropriateness of ChatGPT responses based on students' prompts, and to describe students' responses toward the use of ChatGPT in enhancing creativity. A quantitative approach was employed using a Quasi Experimental method with a Posttest-only Nonequivalent Group Comparison design. The sample consisted of 40 students divided into an AI Course group and a Non-AI Course group. Data were collected through a performance test assessed with a creativity rubric and a questionnaire, both validated through expert judgment, with empirical validity and reliability tested using SPSS on 40 respondents outside the main sample. All questionnaire items were valid ($r\text{-count} > r\text{-table } 0.312$) with a Cronbach's Alpha of 0.718. The AI Course group achieved a mean posttest score of 30.00, while the Non-AI Course group obtained 13.20. The Independent Samples t-Test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in creativity between the two groups. Both groups responded positively toward ChatGPT use; however, students who had learned prompt engineering produced more relevant ChatGPT responses and demonstrated higher creativity.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), ChatGPT, Prompt Engineering, Creativity, Quasi Experimental

ABSTRAK

Perkembangan Artificial Intelligence (AI), khususnya ChatGPT, membuka peluang baru dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan ChatGPT antara kelompok yang mengikuti Kursus AI dan kelompok Non Kursus AI di SMK Pertiwi Kuningan, mengetahui tingkat kesesuaian respons ChatGPT berdasarkan prompt yang disusun peserta didik, serta mendeskripsikan respons peserta didik terhadap pemanfaatan ChatGPT dalam meningkatkan kreativitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dan desain Posttest-only Nonequivalent Group Comparison. Sampel penelitian terdiri atas 40 peserta didik yang terbagi ke dalam kelompok Kursus AI dan kelompok Non Kursus AI. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kinerja menggunakan rubrik penilaian

keaktivitas serta kuesioner. Instrumen penelitian telah melalui validasi ahli, sedangkan uji validitas empiris dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS terhadap 40 responden di luar sampel utama. Seluruh butir kuesioner dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,312) dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,718. Hasil penelitian menunjukkan kelompok Kursus AI memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 30,00, sedangkan kelompok Non Kursus AI sebesar 13,20. Hasil Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara kedua kelompok. Kedua kelompok memberikan respons positif terhadap pemanfaatan ChatGPT, namun peserta didik yang memahami teknik prompt engineering mampu menghasilkan respons ChatGPT yang lebih relevan dan mendukung kreativitas secara lebih optimal.

Kata Kunci: Artificial Intelligence (AI), ChatGPT, Prompt Engineering, Kreativitas Siswa, Quasi Experimental

A. Pendahuluan

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah membawa perubahan besar dan semakin relevan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pada era Revolusi Industri 4.0 menuju Society 5.0, AI tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi agen transformasi yang mampu merangsang, memunculkan, dan merealisasikan ide-ide inovatif dalam proses pembelajaran, termasuk melalui ChatGPT sebagai salah satu AI generatif yang paling populer digunakan peserta didik.

SMK Pertiwi Kuningan, sebagai sekolah menengah kejuruan yang menuntut kesiapan lulusan menghadapi dunia industri, mulai membuka Kursus Artificial Intelligence (AI) pada tahun 2024. Melalui kursus ini, peserta didik dilatih sebagai pengguna (prompt engineer) yang mampu menyusun instruksi terhadap ChatGPT secara terstruktur, berbeda dengan peserta didik lain yang hanya memanfaatkan ChatGPT berdasarkan pengalaman sehari-hari tanpa pembelajaran khusus.

Perbedaan pengalaman belajar tersebut memunculkan pertanyaan

mengenai sejauh mana pemanfaatan ChatGPT berkontribusi terhadap kreativitas peserta didik, baik yang mengikuti Kursus AI maupun yang tidak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis perbedaan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan ChatGPT antara kelompok Kursus AI dan Non Kursus AI, (2) mengetahui tingkat kesesuaian respons ChatGPT berdasarkan prompt yang digunakan peserta didik, dan (3) mendeskripsikan respons peserta didik terhadap pemanfaatan ChatGPT dalam meningkatkan kreativitas di SMK Pertiwi Kuningan.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan supervisi akademik dan perancangan penilaian proses berpikir peserta didik, bagi peserta didik dalam mengasah kemampuan menyusun prompt yang efisien, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai rujukan dalam mengembangkan kajian pemanfaatan AI generatif pada jenjang pendidikan lain.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dan desain Posttest-only Nonequivalent Group

Comparison, karena kelompok penelitian telah terbentuk secara alami tanpa randomisasi (Anantasia, 2025). Desain ini dipilih untuk membandingkan kondisi aktual kreativitas peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang telah dijalani, yaitu antara kelompok yang mengikuti Kursus AI dan kelompok yang tidak mengikuti Kursus AI.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X dan XI SMK Pertiwi Kuningan tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 1.728 siswa, terdiri atas 30 siswa Kursus AI dan 1.698 siswa Non Kursus AI. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dan quota sampling (Tajik et al., 2024), sehingga diperoleh 40 responden yang terbagi rata pada kedua kelompok.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes kinerja yang dinilai menggunakan rubrik penilaian kreativitas serta kuesioner untuk mendeskripsikan pengalaman peserta didik selama memanfaatkan ChatGPT. Seluruh instrumen divalidasi melalui expert judgement, sedangkan validitas empiris kuesioner diuji menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha berbantuan SPSS versi 26

terhadap 40 responden di luar sampel utama.

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif (mean, median, standar deviasi), uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, serta uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test dengan taraf signifikansi 0,05 (Adil et al., 2023; Siroj et al., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMK Pertiwi Kuningan pada tanggal 25 Mei–03 Juni 2026. Seluruh instrumen dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli, dengan skor rata-rata rubrik penilaian 3,63, kuesioner 3,56, dan modul ajar 3,60. Hasil uji validitas empiris menunjukkan seluruh butir kuesioner valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,312), dengan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,718 yang menunjukkan instrumen reliabel.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada tahap pretest, kelompok Kursus AI memperoleh rata-rata 25,75 dan kelompok Non Kursus AI 12,00, yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok memang berbeda. Pada tahap posttest yang menjadi data

utama pengujian hipotesis, perbedaan tersebut semakin terlihat jelas sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Statistik Deskriptif Posttest Kemampuan Kreativitas Siswa

Statistik	Kursus AI	Non-Kursus AI
Mean	30,00	13,20
Median	30,00	13,00
Standard Deviation	1,622	1,824
Nilai Minimum	27	10
Nilai Maksimum	32	16

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Uji Hipotesis

Statistik Uji	Nilai
Sig. Shapiro-Wilk (Kursus AI)	0,069 (Normal)
Sig. Shapiro-Wilk (Non-Kursus AI)	0,125 (Normal)
Sig. Levene (Homogenitas)	0,413 (Homogen)
t hitung	30,781
df	38
Sig. (2-tailed)	0,000
Mean Difference	16,800

Berdasarkan Tabel 1, kelompok Kursus AI memperoleh rata-rata posttest sebesar 30,00 dengan standar deviasi 1,622, sedangkan kelompok Non Kursus AI memperoleh rata-rata 13,20 dengan standar deviasi 1,824. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 16,80 poin menunjukkan perbedaan capaian kreativitas yang cukup besar antara kedua kelompok. Sebaliknya, hasil kuesioner pengalaman menggunakan ChatGPT relatif setara antara kedua kelompok (54,50 berbanding 54,00), yang

mengindikasikan bahwa pengalaman menggunakan ChatGPT saja belum tentu menghasilkan kualitas pemanfaatan yang sama tanpa disertai pemahaman teknik penyusunan prompt (prompt engineering).

Sebagaimana disajikan pada Tabel 2, uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data posttest kedua kelompok berdistribusi normal (Sig. > 0,05), dan uji homogenitas Levene menunjukkan varians kedua kelompok bersifat homogen (Sig. 0,413 > 0,05), sehingga pengujian hipotesis dapat

dilanjutkan menggunakan Independent Samples t-Test dengan asumsi Equal Variances Assumed.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan tingkat kreativitas yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti Kursus AI dan yang tidak mengikuti Kursus AI dalam memanfaatkan ChatGPT. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang telah mempelajari teknik prompt engineering mampu menyusun instruksi yang lebih jelas, spesifik, dan sistematis, sehingga respons yang dihasilkan ChatGPT lebih relevan dengan tujuan penugasan dan lebih mendukung pengembangan ide yang kreatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan memanfaatkan ChatGPT tidak semata-mata ditentukan oleh intensitas penggunaannya, tetapi oleh kemampuan pengguna dalam menyusun prompt. Temuan ini sejalan dengan konsep prompt engineering yang menyatakan bahwa kualitas keluaran sistem AI generatif sangat dipengaruhi oleh kualitas masukan (prompt) yang diberikan, sekaligus memperkuat pandangan bahwa

ChatGPT dapat berperan sebagai cognitive tool yang mendukung eksplorasi ide dan pengembangan kreativitas peserta didik apabila dimanfaatkan secara tepat, kritis, dan bertanggung jawab.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan dalam pemanfaatan ChatGPT antara peserta didik kelompok Kursus AI dan kelompok Non Kursus AI di SMK Pertiwi Kuningan (Sig. 2-tailed 0,000 < 0,05), dengan rata-rata posttest kelompok Kursus AI (30,00) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok Non Kursus AI (13,20). Tingkat kesesuaian respons ChatGPT berdasarkan prompt yang disusun peserta didik Kursus AI juga lebih tinggi, karena kemampuan menyusun prompt yang lebih jelas dan terarah. Adapun respons peserta didik terhadap pemanfaatan ChatGPT pada kedua kelompok sama-sama positif, meskipun capaian kreativitas keduanya berbeda cukup jauh. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran teknik prompt engineering berkontribusi nyata terhadap optimalisasi pemanfaatan ChatGPT dalam meningkatkan kreativitas

peserta didik. Sekolah dan pendidik disarankan menyusun pedoman pendampingan pemanfaatan AI secara bertanggung jawab, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan melibatkan responden yang lebih banyak pada jenjang pendidikan yang berbeda agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., Rohman, M. M., Arta, D. N. C., Bani, M. D., Bani, G. A., Haslinah, A., & Wijoyo, E. B. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik.
- Anantasia, G. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. 5(2), 183–192.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. 7, 26320–26332.
- Dewi, I., Khotimah, H., Nasution, R., Zulpan, Hariyati, T., & Rusli, A. (t.t.). Teori Populasi dan Pengambilan Sampel. 14, 1–9.
- Nur Khofifa, Mustamiroh, R. P. R. H. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Know, Want, and Learn (KWL) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 7(4), 2583–2592.
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., Afgani, M. W., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. 5(3), 191–199.
- Putri, M., & Kurniawati, Y. (2021). Students' Learning Interest Using Computer and Android Multimedia in Acid-Base Teaching. 6(2), 63–71.
- Ramadhani, A., Agus, R. T. A., Parini, & Anjani. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Negeri 2 Tanjung Balai. Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 343–347.
- Siroj, R. A., Afgani, W., Septaria, D., Zahira, G., Kuantitatif, P., Ilmiah, P., & Data, A. (2024). Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7(3), 11279–11289.
- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). Purposive Sampling. 2(November), 1–9.