



Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi dan kreatifitas siswa di Sekolah Menengah Atas

Rio Hidayat*, Supratman Zakir

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

*riohidayat567@gmail.com

Abstract

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) has accelerated its adoption in education as a learning resource, instructional medium, and tool for completing academic tasks. AI facilitates access to information and supports idea generation; however, its impact on students' learning motivation and creativity remains a subject of ongoing debate. This study aimed to examine the effect of AI utilization on students' learning motivation and creativity. A quantitative approach employing an ex post facto correlational design was adopted. The study population consisted of 410 students, from which 203 participants were selected using the Slovin formula and the Proportional Stratified Random Sampling technique. Data were collected through a validated and reliable questionnaire and analyzed using simple linear regression and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The findings revealed that AI utilization had a positive and statistically significant effect on students' learning motivation ($t = 9.985$, $p < 0.05$) and creativity ($t = 8.863$, $p < 0.05$). Furthermore, the MANOVA results indicated a significant simultaneous effect of AI utilization on both learning motivation and creativity (Pillai's Trace = 0.340; Wilks' Lambda = 0.660; $F = 51.581$; $p < 0.05$). These findings demonstrate that AI utilization positively influences students' learning motivation and creativity, both individually and simultaneously. Therefore, AI should be integrated into the learning process in a thoughtful and responsible manner to enhance students' motivation, foster creativity, and improve overall learning quality.

Keywords: Artificial Intelligence (AI); learning motivation; student creativity; islamic religious education; senior high school.

Abstrak

Pesatnya perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah mendorong pemanfaatannya dalam pendidikan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan sarana penyelesaian tugas. AI memberikan kemudahan akses informasi dan mendukung pengembangan ide, namun juga memunculkan perdebatan mengenai pengaruhnya terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan AI terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* dan jenis penelitian korelasional. Populasi berjumlah 410 siswa, dengan sampel 203 siswa yang ditentukan menggunakan rumus *Slovin* dan teknik *Proportional Stratified Random Sampling*. Data dikumpulkan melalui angket yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi siswa ($t = 9,985$; $p = 0,000 < 0,05$) serta kreativitas siswa ($t = 8,863$; $p = 0,000 < 0,05$). Uji MANOVA juga menunjukkan pengaruh signifikan AI terhadap motivasi dan kreativitas secara simultan dengan nilai *Pillai's Trace* = 0,340, *Wilks' Lambda* = 0,660, $F = 51,581$, dan $p = 0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI berpengaruh

positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa sehingga pemanfaatannya perlu diarahkan secara bijaksana untuk mendukung kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence* (AI); motivasi belajar; kreativitas siswa; pendidikan agama Islam; sekolah menengah atas.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Abdullah, 2022). Dalam era digital, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang semakin kompleks sehingga menuntut guru memiliki kompetensi profesional dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran inovatif (Hidayati & Rahmawati, 2024; Arifin & Wahyuni, 2024).

Dalam perspektif Islam, pentingnya pendidikan ditegaskan melalui wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yaitu Surah Al-'Alaq ayat 1–5, menegaskan bahwa membaca, berpikir, memahami, meneliti, dan mengembangkan ilmu pengetahuan merupakan bagian mendasar dalam kehidupan manusia. Pada era digital, proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi didukung oleh berbagai teknologi, termasuk *Artificial Intelligence* (AI), yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara cepat, pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Holmes dkk., 2022; Luckin dkk., 2021).

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 menjadikan teknologi informasi sebagai bagian penting dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Berbagai teknologi seperti *e-learning*, *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), dan *Artificial Intelligence* (AI) telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (UNESCO, 2023; Kasneci dkk., 2023). AI sendiri merupakan sistem komputer yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, berpikir, dan memecahkan masalah (Chen dkk., 2023; Zawacki-Richter dkk., 2022). Menurut Russell dan Norvig, AI memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personal, adaptif, dan interaktif, sedangkan John McCarthy mendefinisikannya sebagai ilmu dan teknik untuk menciptakan mesin cerdas yang mampu membantu manusia menyelesaikan berbagai tugas, termasuk sebagai sumber belajar, media memahami materi, dan sarana penyelesaian tugas akademik (Russell & Norvig, 2020; Molenaar, 2022; Tili dkk., 2023).

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran berkaitan erat dengan motivasi dan kreativitas belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong peserta didik untuk belajar, ditandai dengan adanya keinginan berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan terhadap proses belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif (Iskandar & Putri, 2023; Mulianingsih dkk., 2022).

Sementara itu, kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru, menemukan alternatif penyelesaian masalah, serta mengembangkan ide secara inovatif melalui aspek kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), elaborasi, dan imajinasi (Rahman & Sari, 2024; Yusuf & Kurniawati, 2025).

AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi maupun kreativitas belajar. Melalui personalisasi pembelajaran, penyajian informasi yang cepat, dan akses terhadap berbagai sumber belajar, AI mampu meningkatkan minat, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Chen dkk., 2023; Mustaghfiroh dkk., 2025; Dwirianto & Linda, 2024). Namun, penggunaan AI secara tidak tepat berpotensi menimbulkan ketergantungan sehingga menurunkan motivasi belajar karena siswa hanya memperoleh jawaban instan tanpa melalui proses berpikir mandiri (Murniarti & Siahaan, 2025; Zhou & Peng, 2025).

Dari sisi kreativitas, AI dapat membantu siswa mengeksplorasi ide, menemukan berbagai alternatif solusi, dan mengembangkan gagasan baru. Penelitian Ardana dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan AI yang disertai kemandirian belajar mampu meningkatkan kreativitas. Sebaliknya, apabila AI hanya dimanfaatkan untuk menyalin jawaban tanpa proses analisis maupun pengembangan, kreativitas siswa justru dapat menurun (Judijanto dkk., 2025; Jelita dkk., 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa AI generatif mampu merangsang eksplorasi ide dan mempercepat proses kreatif, tetapi ketergantungan terhadap AI dapat mengurangi orisinalitas apabila tidak disertai refleksi dan modifikasi oleh siswa. Dengan demikian, dampak AI terhadap kreativitas sangat bergantung pada strategi pembelajaran dan cara penggunaannya (Wibowo, 2026; Holmes dkk., 2022; UNESCO, 2023; Aulia dkk., 2021).

Hasil observasi awal bersama guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat menunjukkan bahwa pemanfaatan AI belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan indikator motivasi menurut Uno, persentase negatif masih lebih tinggi dibandingkan persentase positif pada seluruh indikator, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih menggunakan AI secara instan tanpa memahami materi secara mendalam sehingga belum mampu meningkatkan hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, penghargaan terhadap proses belajar, maupun terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Tabel 1. Persentase permasalahan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar siswa

No.	Aspek Motivasi (Uno)	Persentase Positif (%)	Persentase Negatif (%)
1	Hasrat dan keinginan berhasil	42%	58%
2	Dorongan dan kebutuhan belajar	38%	62%
3	Harapan dan cita-cita masa depan	45%	55%
4	Penghargaan dalam belajar	40%	60%
5	Lingkungan belajar yang kondusif	47%	53%

Sumber : Guru di SMA N 1 Kinali

Berdasarkan tabel 1 dominasi persentase negatif pada setiap indikator menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi AI sebagai media pembelajaran dengan praktik pemanfaatannya di sekolah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa AI belum dimanfaatkan

secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian empiris. Temuan serupa juga terlihat pada aspek kreativitas belajar. Berdasarkan indikator Guilford dan Torrance, sebagian besar siswa belum mampu memanfaatkan AI untuk menghasilkan ide yang orisinal, berpikir fleksibel, maupun mengembangkan gagasan secara mendalam. Persentase negatif pada setiap indikator kreativitas masih lebih tinggi dibandingkan persentase positif sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase permasalahan penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* terhadap kreativitas belajar siswa

No.	Aspek Kreativitas (Guilford & Torrance)	Persentase Positif (%)	Persentase Negatif (%)
1	Kelancaran berpikir (fluency)	40%	60%
2	Keluwesannya berpikir (flexibility)	37%	63%
3	Orisinalitas (originality)	30%	70%
4	Elaborasi	42%	58%
5	Imajinasi dan inisiatif	45%	55%

Sumber : Guru di SMA N 1 Kinali

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih bergantung pada jawaban yang dihasilkan AI tanpa melakukan pengembangan maupun modifikasi sehingga kreativitas belajar belum berkembang secara optimal. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi AI sebagai sarana pengembangan kreativitas dengan implementasinya dalam pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa AI sebenarnya memiliki potensi mendukung pembelajaran melalui personalisasi materi, penyediaan sumber belajar yang beragam, serta pemberian umpan balik secara cepat. Namun, penggunaan AI yang berlebihan dapat mengurangi usaha kognitif, rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, pemahaman guru maupun siswa mengenai penggunaan AI secara bijaksana masih terbatas sehingga manfaatnya terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas belum optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan interaktif. Namun, efektivitasnya bergantung pada cara peserta didik memanfaatkan teknologi tersebut. AI seharusnya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung eksplorasi pengetahuan dan kreativitas, bukan menggantikan proses berpikir siswa. Tanpa kemampuan berpikir kritis, penggunaan AI dapat menimbulkan ketergantungan yang berdampak pada menurunnya motivasi dan kreativitas belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian empiris untuk menjelaskan pengaruh penggunaan AI terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran di sekolah menengah.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Chen dkk. (2023) menyatakan AI mendukung personalisasi belajar dan umpan balik otomatis, sedangkan Kasneci dkk. (2023) menekankan peluang AI generatif sekaligus risiko ketergantungan siswa. Penelitian Mohamed dkk. (2025) dan Murniarti dan Siahaan (2025) menemukan bahwa AI dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar. Di Indonesia, Ardana dkk. (2025) serta Mustaghfiroh dkk. (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan AI berkorelasi positif dengan kemandirian belajar dan inovasi pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menyisakan beberapa kesenjangan. Sebagian besar kajian dilakukan pada pendidikan tinggi, sedangkan penelitian mengenai penggunaan AI pada siswa sekolah menengah masih terbatas. Selain itu, penelitian umumnya hanya menguji motivasi atau kreativitas secara terpisah dan lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum, sehingga kajian AI dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA masih minim. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menganalisis pengaruh AI terhadap motivasi dan kreativitas siswa secara simultan. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap motivasi dan kreativitas siswa secara bersamaan menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Penelitian ini juga dilaksanakan pada siswa SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga memberikan bukti empiris baru mengenai implementasi AI di sekolah menengah. Hasilnya diharapkan memperkaya kajian AI dalam pendidikan sekaligus menjadi rujukan bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan AI.

Berdasarkan fenomena, observasi awal, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap motivasi, kreativitas, serta keduanya secara simultan pada siswa SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Temuan penelitian diharapkan menjadi landasan bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis AI yang mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kualitas pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto* dan desain survei korelasional untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Variabel bebas penelitian adalah penggunaan AI, sedangkan variabel terikat meliputi motivasi belajar dan kreativitas siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat dengan subjek siswa yang memanfaatkan AI, khususnya *ChatGPT* dalam proses pembelajaran. Lokasi dipilih karena penggunaan AI telah menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa, meskipun masih ditemukan kecenderungan ketergantungan terhadap jawaban instan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat yang berjumlah 410 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*error tolerance*) sebesar 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 203 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Proportional Stratified Random Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak berdasarkan proporsi setiap tingkat kelas sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden penelitian. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa sampel yang diperoleh mampu merepresentasikan karakteristik populasi secara proporsional.

Data dikumpulkan melalui angket skala *Likert*, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian mengukur penggunaan AI berdasarkan intensitas dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, motivasi belajar berdasarkan indikator

dorongan, kebutuhan, harapan, penghargaan, dan lingkungan belajar, serta kreativitas berdasarkan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, elaborasi, dan inisiatif siswa.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dilanjutkan uji prasyarat berupa normalitas, linearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh AI terhadap motivasi dan kreativitas secara parsial, serta regresi berganda untuk menguji pengaruh AI terhadap kedua variabel secara simultan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* terhadap motivasi dan kreativitas siswa di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

Hasil dan Pembahasan

A. Uji Hipotesis

1. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi siswa

Tabel 3. Hasil uji regresi linear sederhana ai terhadap motivasi siswa

Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	51,284	4,136		12,399	,000
XTOTAL	,689	,069	,576	9,985	,000

a. Dependent Variable: Y1.TOTAL

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,689 dengan nilai t-hitung sebesar 9,985 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi siswa. Dengan demikian, hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima.

Tabel 4. Hasil uji koefisien determinasi ai terhadap motivasi belajar

Model Summary ^b						
Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
				R Square Change	F Change	Sig. F Change
1	,576 ^a	,332	12,92091	,332	99,705	1 201 ,000

a. Predictors: (Constant), XTOTAL

b. Dependent Variable: Y1.TOTAL

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai R sebesar 0,576 yang menunjukkan hubungan yang cukup kuat antara penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan motivasi siswa. Nilai R Square sebesar 0,332 menunjukkan bahwa 33,2% variasi motivasi siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), sedangkan sisanya sebesar 66,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, menemukan alternatif penyelesaian masalah, serta memperluas wawasan dalam proses pembelajaran. Namun, kreativitas tetap dipengaruhi oleh bagaimana siswa memanfaatkan AI, apakah hanya menerima jawaban secara langsung atau mengembangkan informasi tersebut menjadi gagasan baru.

2. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* terhadap kreativitas siswa

Tabel 5. Hasil uji regresi linear sederhana ai terhadap kreativitas belajar

Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	69,874	4,318		16,181	,000
XTOTAL	,530	,060	0,530	8,863	,000

a. Dependent Variable: Y2.TOTAL

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai koefisien regresi (B) sebesar 0,530 dengan nilai t-hitung sebesar 8,863 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian, hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima.

Tabel 6. Hasil uji koefisien determinasi ai terhadap kreativitas belajar

Model Summary ^b						
Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
				R Square Change	F Change	Sig. F Change
1	,530 ^a ,281	,277	11,98426	,281	78,542	1 201 ,000

a. Predictors: (Constant), XTOTAL

b. Dependent Variable: Y2.TOTAL

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh nilai R sebesar 0,530 yang menunjukkan hubungan yang cukup kuat antara penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* dan kreativitas siswa. Nilai *R Square* sebesar 0,281 menunjukkan bahwa 28,1% variasi kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*, sedangkan sisanya sebesar 71,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, pengalaman belajar, dan faktor internal siswa lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, menemukan alternatif penyelesaian masalah, serta memperluas wawasan dalam proses pembelajaran. Namun, kreativitas tetap dipengaruhi oleh bagaimana siswa memanfaatkan AI, apakah hanya menerima jawaban secara langsung atau mengembangkan informasi tersebut menjadi gagasan baru.

3. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* terhadap motivasi dan kreativitas siswa

Tabel 7. Hasil uji MANOVA penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* terhadap motivasi dan kreativitas siswa

Multivariate Tests ^a					
Effect	Value	F	Hypothesis	df Error	df Sig.
X-Y1Y2 Pillai's Trace	,340	51,581	2,000	200,000	,000
Wilks' Lambda	,660	51,581 ^b	2,000	200,000	,000

a. Design: Intercept + XTOTAL

b. Exact statistic

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan *Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini

menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan kreativitas siswa secara simultan, sehingga hipotesis ketiga diterima.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa AI tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung kreativitas siswa melalui kemudahan akses informasi, pemahaman materi, dan eksplorasi berbagai ide dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan AI yang tepat dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

B. Pembahasan

1. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi siswa di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,332 menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan kontribusi sebesar 33,2% terhadap motivasi siswa, sedangkan 66,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) mampu meningkatkan motivasi siswa melalui kemudahan memperoleh informasi, memahami materi, dan menyelesaikan tugas secara lebih cepat dan efektif. Kondisi ini membuat siswa lebih tertarik, antusias, dan aktif dalam pembelajaran. Pemanfaatan AI seperti *ChatGPT* juga memberikan alternatif penjelasan dan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Mulianingsih dkk., 2020).

Temuan ini sejalan dengan teori Holmes dkk. yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* berfungsi sebagai *intelligent tutoring system* yang menyesuaikan kebutuhan belajar siswa, menyediakan umpan balik cepat, variasi penjelasan, dan mendukung pembelajaran mandiri tanpa menggantikan peran guru (Holmes dkk., 2022). Selain itu, teori motivasi belajar Sardiman menjelaskan bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang menentukan keberlangsungan dan arah kegiatan belajar (Oktiani, 2017). Dalam konteks ini, AI menjadi salah satu faktor eksternal yang mampu meningkatkan motivasi melalui penyediaan sumber belajar yang menarik dan inovatif.

Hasil penelitian juga sesuai dengan indikator motivasi belajar, yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam perspektif pendidikan Islam, temuan ini sejalan dengan ajaran yang menekankan pentingnya motivasi dalam menuntut ilmu sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

قَدْ سَمِعَ اللَّهُ قَوْلَ الَّتِي تُجَادِلُكَ فِي زَوْجِهَا وَتَشْتَكِي إِلَى اللَّهِ وَاللَّهُ يَسْمَعُ تَحَاوُرَكُمَا إِنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ بَصِيرٌ ۝

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadilah: 11).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam

pembelajaran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menuntut ilmu. Temuan ini didukung oleh pendapat Russell dan Norvig yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* merupakan sistem komputer yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia dalam memecahkan masalah dan memahami informasi (Russell & Norvig dalam Rifky dkk., 2024). Dalam pendidikan, kemampuan AI menyediakan informasi secara cepat dan akurat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh positif terhadap motivasi siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan motivasi belajar di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

2. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,281 menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan kontribusi sebesar 28,1% terhadap kreativitas siswa, sedangkan 71,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) membantu siswa mengembangkan kreativitas melalui kemudahan memperoleh informasi, ide, dan referensi pembelajaran sehingga mendukung penyusunan tugas, pemecahan masalah, serta eksplorasi berbagai sumber pengetahuan secara lebih kreatif (Mulianingsih dkk., 2020). Temuan ini sejalan dengan teori Holmes dkk. yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* dalam pendidikan berfungsi sebagai *intelligent tutoring system* yang mendukung pembelajaran mandiri, menyediakan variasi penjelasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Holmes dkk., dalam Setyawan, 2025). Selain itu, Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau karya baru yang berbeda dari sebelumnya (Suardipa, 2020). Dalam penelitian ini, AI membantu siswa memperoleh alternatif informasi dan ide sehingga mendorong pemikiran yang lebih terbuka, inovatif, dan kreatif.

Hasil penelitian juga sesuai dengan indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, yang didukung melalui penyediaan berbagai alternatif jawaban dan sudut pandang baru. Dalam perspektif Islam, kreativitas dianjurkan selama dimanfaatkan untuk kemaslahatan, sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-'Alaq ayat 1–5. Temuan ini juga didukung oleh pendapat Russell dan Norvig yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* merupakan sistem komputer yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia dalam memahami informasi dan memecahkan masalah (Russell & Norvig, 2020). Dengan demikian, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

3. Pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi dan kreativitas siswa secara simultan di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan kreativitas siswa secara simultan di SMA N 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, sehingga hipotesis ketiga diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga kreativitas siswa secara bersamaan. AI memudahkan siswa memperoleh informasi, memahami materi, dan menyelesaikan tugas, sehingga meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran sekaligus mendorong munculnya ide dan cara berpikir yang lebih kreatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menumbuhkan semangat belajar. Dalam konteks ini, *Artificial Intelligence* (AI) menjadi faktor eksternal yang meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, teori kreativitas Guilford dan Torrance dalam Suardipa (2020) menjelaskan bahwa kreativitas ditandai oleh *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, serta kemampuan berimajinasi. AI menyediakan beragam informasi dan alternatif solusi yang mendukung berkembangnya kemampuan tersebut. Temuan ini juga sejalan dengan UNESCO (2021) yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan interaktif. Penelitian ini memperkuat temuan Chen dkk. (2023) bahwa AI mampu meningkatkan motivasi belajar melalui personalisasi pengalaman belajar, serta penelitian Ainaya dan Saragih yang menunjukkan bahwa pemanfaatan AI yang disertai kemandirian belajar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, siswa yang memanfaatkan AI cenderung lebih aktif mencari informasi, lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan lebih mudah menemukan ide baru dalam menyelesaikan tugas. Meskipun demikian, pemanfaatan AI tetap memerlukan pendampingan guru agar siswa tidak bergantung pada jawaban instan, tetapi tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman Barat, menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis angket, serta hanya mengkaji pengaruh AI terhadap motivasi dan kreativitas tanpa mempertimbangkan faktor lain seperti lingkungan belajar, kompetensi digital, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi teknologi pendukung pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas siswa, dengan keberhasilan implementasinya bergantung pada strategi penggunaan, peran guru, dan kemampuan siswa memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi dan kreativitas siswa di SMA Negeri 1 Kinali Kabupaten Pasaman

Barat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan AI memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar maupun kreativitas siswa. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan AI berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dengan nilai t hitung sebesar 9,985 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, serta memberikan kontribusi sebesar 33,2% terhadap variasi motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan AI juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa dengan nilai t hitung sebesar 8,863 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, serta memberikan kontribusi sebesar 28,1% terhadap variasi kreativitas siswa. Hasil analisis *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan kreativitas siswa, yang mengindikasikan bahwa AI dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar apabila dimanfaatkan secara tepat. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan Agama Islam, dengan memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan aspek afektif dan kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian ini memperluas kajian mengenai implementasi AI pada jenjang sekolah menengah melalui analisis dua variabel dependen secara simultan menggunakan pendekatan MANOVA, sehingga memberikan perspektif yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengkaji satu variabel hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Abdullah, M. (2022). Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul'Ulum*, 38-48.
- Ardana, N., Indrawati, H., & Trisnawati, F. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* terhadap Kemandirian Belajar (Studi pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Riau). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9688-9699.
- Aulia, F., Arifmiboy, A., Reflinda, R., & Roza, V. (2021). The students' perception on the advantages of group discussion technique in teaching speaking at the eleventh grade in SMAN 1 VII Koto Sungai Sarik. *International Journal of Language and Literature*, 5(3), 158–164.
- Chen, X., Xie, H., Zou, D., & Hwang, G. J. (2023). Application and theory gaps during the rise of *Artificial Intelligence* in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100118.
- Dwirianto, S., & Linda, R. (2024). Penerapan Teknologi *Artificial Intelligence* Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Lingkungan Yayasan Rusqah Pekanbaru. *Azam Insan Cendikia*, 3(1), 134-139.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Iskandar, M., & Putri, A. N. (2023). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(3), 210–223.
- Jelita, M., Junaidi, J., Arifmiboy, A., & Iswantir, I. (2022). Pengelolaan kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi. *KOLONI*, 1(3), 423–430.

- Judijanto, L., Selviana, R., Rahmawati, E., Magdalena, L., Amilia, I. K., Fanani, M. Z., ... & Putra, B. P. P. (2025). *Optimalisasi ChatGPT: Panduan dan Penerapan untuk Belajar, Mengajar, dan Membuat Konten Tanpa Batas*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., dkk. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2021). *Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education*. London: Pearson.
- Mohamed, A. M., Shaaban, T. S., Bakry, S. H., & Guillén-Gámez, F. D. (2025). Empowering faculty of education students: Applying AI's potential for motivating and enhancing learning. *Innovative Higher Education*, 50(3), 587–609.
- Mulianingsih, S., Nurhayati, E., & Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 21–33.
- Murniarti, E., & Siahaan, G. (2025). The synergy between *Artificial Intelligence* and experiential learning in enhancing students' creativity through motivation. *Frontiers in Education*, 10, 1–12.
- Mustaghfiroh, S., Permatasari, F., Suhaimi, I., & Hidayati, B. M. R. (2025). Transformasi Media Pembelajaran Dengan Kecerdasan Buatan. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 1-12.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Paskalis, M. (2023). Narrative Review: Penggunaan AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Narrative Review: Penggunaan AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Rifky, S., Kharisma, L. P. I., Afendi, H. A. R., Napitupulu, S., Ulina, M., Lestari, W. S., ... & Rizal, A. A. (2024). *Artificial Intelligence: Teori dan penerapan AI di berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Hoboken, NJ: Pearson.
- Setyawan, F. H., Adhira, S. J., & Putra, S. J. (2025). Analisis kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* di era Merdeka Belajar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 642-653).
- Setyawan, F. H., Adhira, S. J., & Putra, S. J. (2025). Analisis kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* di era Merdeka Belajar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 642-653).
- Suardipa, I. P. (2020). Kajian creative thinking matematis dalam inovasi pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 15-22.
- Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart Learning Environments*, 10(15), 1–24.
- UNESCO. (2021). *AI and Education: Guidance for Policy-Makers*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wibowo, A. (2026). AI (Kecerdasan Buatan) pada Penelitian Ilmu Sosial. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.