

Pengaruh Penggunaan Media *Chatgpt* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 18 Medan

Putri Titin Sianturi*¹, Mica Siar Meiriza²

^{1,2} Faculty of Economics, Medan State University, Medan

*Correspondence email: putrititinsianturi@mhsunimed.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *ChatGPT* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan pada mata pelajaran Ekonomi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton serta kurangnya eksplorasi teknologi dalam proses belajar. *ChatGPT*, sebagai media berbasis kecerdasan buatan, dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one-shot case study*, di mana satu kelompok siswa diberi perlakuan menggunakan *ChatGPT* tanpa kelompok pembandingan. Instrumen yang digunakan adalah angket dan observasi, dengan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan korelasi *product moment* melalui SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *ChatGPT* dan motivasi belajar dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,992$ serta kontribusi pengaruh sebesar 98,34%. Temuan ini menunjukkan bahwa *ChatGPT* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan *ChatGPT* disarankan untuk diintegrasikan secara edukatif dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, mandiri, dan menarik.

Kata Kunci: Ekonomi; *ChatGPT*; Motivasi Belajar.

Abstract. This study aims to determine the effect of using *ChatGPT* media on the learning motivation of class XI students of SMA Negeri 18 Medan in the subject of Economics. The background of this study is the low learning motivation of students due to the use of monotonous learning media and the lack of exploration of technology in the learning process. *ChatGPT*, as an artificial intelligence-based media, is considered capable of providing a more interactive and interesting learning experience. This study uses a quantitative method with a one-shot case study design, where one group of students is given treatment using *ChatGPT* without a comparison group. The instruments used are questionnaires and observations, with data analysis using normality, homogeneity, and product moment correlation tests through SPSS version 26. The results of the study showed that there was a positive and significant relationship between the use of *ChatGPT* and learning motivation with a correlation coefficient value of $r = 0.728$ and an influence contribution of 51.84%. These findings indicate that *ChatGPT* is an effective learning media in increasing student learning motivation. Therefore, the use of *ChatGPT* is recommended to be integrated educationally in the learning process in order to create a more active, independent, and interesting learning atmosphere.

Keywords: Economy, *ChatGPT*, learning motivation.

PENDAHULUAN

Secara linguistik, pendidikan diartikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan berusaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut Ki Hajar (Bapak Pendidikan Nasional di Indonesia), Dewantara menjelaskan pengertian pendidikan, yaitu: Pendidikan merupakan syarat tumbuh kembang anak dalam kehidupan, karena menurut maknanya pendidikan membimbing seluruh kekuatan kodrati anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dan mengubah manusia, dan sebagai anggota masyarakat mereka dapat mencapai keamanan dan kebahagiaan tertinggi (Kusumawati, 2023). Pendidikan kita akan memasuki era *Society 5.0*, yang menawarkan manfaat bagi masyarakat tanpa sepengetahuan kita. Dimana internet tidak hanya untuk informasi, tetapi juga untuk kehidupan, setiap teknologi adalah bagian dari diri seseorang, dan perkembangan teknologi dapat meminimalisir perbedaan ekonomi dan permasalahan masyarakat di masa depan. Kecerdasan buatan menghadirkan inovasi Revolusi Industri 4.0 (IoT, big data, *Artificial Intelligence*, robotics, *sharingeconomy*, dll) ke seluruh industri dan mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* ke dalam dunia pendidikan sebagai alat yang mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran (Wibowo & Faizah, 2023).

Manfaat *AI (Artificial Intelligence)* dalam pendidikan yang kita lihat adalah konten cerdas. Ini adalah teknologi kecerdasan buatan yang membuatnya lebih mudah dan lebih cepat untuk berbagi dan menemukan konten dan buku digital terprogram (Eko Suryanto dkk, 2024). Contoh umum penerapan teknologi ini dapat ditemukan saat ini di beberapa perpustakaan digital, dan di sekolah, universitas, dan perpustakaan umum. Kecerdasan buatan dapat menemukan dan mengklasifikasikan buku yang kita cari dengan cepat dan terstruktur. Kita bahkan akan mendapatkan rekomendasi buku dan konten lain yang terkait dengan apa yang Anda cari, sedangkan *AI* yang diteliti dan digunakan adalah *ChatGPT* (Aljuaid, 2024). *ChatGPT* adalah singkatan dari *Generative Pretrained Transformer*. Apabila dilihat dari kemampuan *ChatGPT* ini dalam menghasilkan tulisan yang terstruktur dan tertata dengan baik, dunia pendidikan pun meresponnya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menginisiasi pemahaman tentang *AI*, khususnya penggunaan *ChatGPT* di bidang pendidikan (Hakiki dkk, 2023).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *ChatGPT* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan pada mata pelajaran Ekonomi. *ChatGPT* ini sendiri sering dijadikan salah satu alternatif sumber belajar di dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran siswa dapat memanfaatkan *ChatGPT* sebagai sumber untuk menjawab pertanyaan atau persoalan secara singkat dan mudah yang nantinya akan dikembangkan dan diperbaiki lagi oleh siswa untuk lebih menguatkan dan mengakuratkan jawaban dari sebuah pertanyaan atau hanya sebagai sebuah informasi yang dibutuhkan.

“Program bimbingan belajar berbasis *AI* dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa di lingkungan belajar karena menawarkan bantuan yang disesuaikan dan interaktif kepada siswa, teknologi *AI* seperti *chatbots* ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran *online* (Destia & Mulyana, 2024). Dengan menawarkan bantuan individual dan interaktif, *ChatGPT* memiliki kemampuan untuk mendorong kemandirian. Kecerdasan buatan memberikan gambaran bahwa belajar saat ini tidak terbatas ruang dan waktu.“ Sehingga dapat diketahui bahwa *ChatGPT* ini memiliki urgensi dan peran penting dalam pembelajaran masa kini untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang semakin populer di kalangan pelajar dan pendidik adalah pemanfaatan kecerdasan buatan (Ali, 2020). Salah satu produk *AI* yang kini banyak digunakan adalah *ChatGPT*, sebuah model bahasa berbasis kecerdasan buatan yang mampu merespon pertanyaan, menjelaskan konsep, hingga membantu dalam proses belajar mandiri. *ChatGPT* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan responsif, karena mampu menyediakan informasi dengan cepat, membantu memahami materi, serta memfasilitasi diskusi berbasis teks secara fleksibel (Adeyele, 2024).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih besar, tekun dalam menyelesaikan tugas, serta aktif dalam mencari informasi dan pengetahuan baru. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi seperti *ChatGPT* diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan bebas hambatan ruang dan waktu. Namun demikian, pemanfaatan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran masih merupakan fenomena yang relatif baru di dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah menengah. Belum banyak penelitian yang secara empirik mengkaji sejauh mana penggunaan *ChatGPT* berpengaruh terhadap aspek psikologis siswa, seperti motivasi belajar (Dewi, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *ChatGPT* terhadap motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan kuantitatif dengan model regresi linear sederhana,

penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang akurat mengenai hubungan antara intensitas penggunaan ChatGPT dan tingkat motivasi belajar siswa, serta sejauh mana teknologi ini dapat dioptimalkan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Setelah studi pendahuluan dilakukan di sekolah peneliti akan mengetahui lebih jelas masalah yang akan dihadapi, baik situasi sekarang dan kemungkinankemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang atau masa depan. Dalam membuat studi pendahuluan ini peneliti menjadikan siswa Kelas XI SMA Negeri 18 Medan sebagai sumber dari informasi, seseorang yang dapat menjadi tempat berkonsultasi dan bertukar pikiran, berdialog tentang informasi yang diperlukan sesuai dengan masalah dan lingkup penelitian yang akan dilaksanakan. Sehingga didapatkan informasi dilapangan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan *PPT* dan Ruang Guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa jenuh dan mengakibatkan gairah dan semangat belajar menurun, sedangkan seperti yang kita ketahui ada inovasi platform *ChatGPT* yang bisa digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa, karena menawarkan bantuan yang disesuaikan dan interaktif kepada siswa, *ChatGPT* ini sangat mudah digunakan, cepat dan jawaban yang dihasilkan bisa dikatakan lebih relevan yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 18 Medan, khususnya pada siswa kelas XI, penulis menemukan beberapa alasan mengapa pemanfaatan *ChatGPT* dalam proses pembelajaran masih belum diterapkan secara luas. Salah satu faktor utamanya adalah kurangnya kesiapan siswa dalam menerima inovasi pembelajaran yang baru. Untuk dapat memanfaatkan *ChatGPT* secara optimal, dibutuhkan proses adaptasi yang tidak singkat. Penerapan teknologi ini juga memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Di sisi lain, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minimnya pemahaman siswa terhadap penggunaan *ChatGPT* menjadi penghambat tersendiri. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar karena siswa mengalami kesulitan dalam menemukan informasi maupun merumuskan pertanyaan yang relevan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kondisi inilah yang mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut penggunaan *ChatGPT* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 18 Medan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Iswara & Rudianto, 2015). Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran terkenal. Inkuiri berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan (Ritiau & Lestari, 2018). Dalam konteks penggunaan inkuiri sebagai metode belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, yang berarti bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Dalam metode ini, setiap peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan secara aktif mengajukan pertanyaan tersebut tidak harus selalu dijawab oleh guru, karena semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas (Iswara & Rudianto, 2015). Dengan bantuan media pembelajaran siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Lebih lanjut, istilah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence / AI*) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1956 oleh John McCarthy, seorang ilmuwan dari MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Menurut McCharthy (1956), kecerdasan buatan merujuk pada upaya untuk memodelkan cara berpikir manusia dan merancang mesin yang dapat meniru perilaku manusia. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, kecerdasan buatan mulai diterapkan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan.

Penerapan teknologi AI dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif dalam hal pengelolaan kelas dan evaluasi pembelajaran. Aplikasi seperti ChatGPT memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time, memantau perkembangan belajar siswa, dan menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu (Fui-Hoon Nah et al, 2023). Teknologi ini juga memungkinkan evaluasi yang lebih akurat dan objektif terhadap kinerja siswa, serta memberikan rekomendasi pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Penerapan teknologi AI dalam pendidikan, akan membawa sistem pendidikan menuju model yang lebih adaptif, efisien, dan berbasis data, yang dapat membantu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital ini.

Motivasi untuk belajar itu penting banget, karena tanpa motivasi, belajar bisa jadi terasa berat dan membosankan. Ada banyak cara untuk membangkitkan semangat belajar, seperti menentukan tujuan yang jelas, berpikir positif, mencari tahu apa yang kita sukai, dan belajar bersama teman-teman (Harahap & Harahap, 2022). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Yulfianti & Dewi, 2021). Dengan adanya media juga dapat menambah minat belajar siswa di masa pandemi. Siswa juga lebih aktif dan tidak hanya siswa guru juga serta ikut aktif dan kreatif dalam mengajar, karena dibalik media pembelajaran yang baik dan mudah di mengerti ada guru yang aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif seperti namanya, sebagian besarnya adalah tentang menghitung angka, mengumpulkan data, menafsirkan data, dan melihat hasilnya (Susanto et. al, 2024). Metode penelitian yang digunakan adalah *One-Shot Case Study* dimana dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol), dimana sampel dipilih dari keseluruhan sampel (*total sampling*) dan pelaksanaannya tanpa menggunakan pretest dan posttest namun menggunakan angket sebagai instrumen utama serta observasi sebagai pendukungnya. Model eksperimen dapat dibaca terdapat kelompok yang diberi treatment/perlakuan (*ChatGPT*), dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya (*treatment* adalah variabel independen, dan hasil (motivasi) adalah sebagai variabel dependen).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil penelitian yang didapat dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 18 Madiun untuk mengetahui penggunaan media Chatgpt dalam meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Regresi

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Tabel 2. Hasil Uji f ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	25580.197	1	25580.197	4038.902	.000 ^b
	Residual	430.675	68	6.333		
	Total	26010.871	69			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 4038,902 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan secara statistik. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Hal ini menunjukkan bahwa variabel X secara bersama-sama dapat menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel Y. Oleh karena itu, model regresi yang dibangun layak untuk digunakan dalam analisis hubungan antara penggunaan *ChatGPT* (X) dan motivasi belajar (Y).

Tabel 3. Hasil Uji t Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.354	.765		
	X	7.649	.120	.992	63.552

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil output *Coefficients*, diketahui bahwa variabel X (penggunaan *ChatGPT*) memiliki nilai koefisien sebesar 7,649 dengan standar error 0,120. Nilai t hitung sebesar 63,552 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (motivasi belajar). Artinya, secara parsial penggunaan *ChatGPT* memiliki pengaruh yang nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, koefisien sebesar 7,649 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan *ChatGPT* akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 7,649 satuan, dengan asumsi variabel lain dianggap konstan. Oleh karena itu, penggunaan *ChatGPT* dapat dikatakan sebagai faktor yang secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan tabel observasi penggunaan media *ChatGPT* pada siswa dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan *ChatGPT* dan mampu menggunakannya. Namun, mereka masih kesulitan dalam menghindari plagiarisme, mengetahui sumber jawaban, dan membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat. Hal ini dapat berakibat pada plagiarisme, kesalahpahaman informasi, dan penurunan kualitas pembelajaran. Guru atau tenaga pendidik diperlukan perannya untuk mengedukasi kepada siswa tentang penggunaan *ChatGPT* yang bertanggung jawab dan peningkatan literasi digital untuk mengecek sumber informasi dan keakuratannya. *ChatGPT* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat, namun penggunaannya harus diiringi dengan edukasi dan pendampingan yang tepat.

Dari analisis deskriptif dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *ChatGPT* pada kelas XI SMA Negeri 18 Medan tergolong tinggi namun jika dilihat dari nilai siswa yang paling tinggi ialah 89 sedangkan skor maksimumnya ialah 95, nilai terendah atau skor minimum 42. Sementara, berdasarkan hasil analisis regresi yang ditampilkan dalam tabel ANOVA, diperoleh bahwa

nilai F hitung sebesar 4038,902 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun antara variabel independen, yaitu penggunaan *ChatGPT* (X), dengan variabel dependen, yaitu motivasi belajar siswa (Y), adalah signifikan secara statistik. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang nyata antara penggunaan *ChatGPT* terhadap motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut, jumlah kuadrat regresi (*Sum of Squares Regression*) sebesar 25.580,197 menunjukkan besarnya variasi dalam motivasi belajar yang dapat dijelaskan oleh penggunaan *ChatGPT*. Sementara itu, jumlah kuadrat residual (*Sum of Squares Residual*) sebesar 430,675 mencerminkan variasi dalam motivasi belajar yang tidak dapat dijelaskan oleh model, atau yang disebabkan oleh faktor lain di luar variabel penggunaan *ChatGPT*. Total variasi (*Total Sum of Squares*) dalam motivasi belajar adalah 26.010,871, yang merupakan penjumlahan dari jumlah kuadrat regresi dan residual. Dengan demikian, kontribusi variabel penggunaan *ChatGPT* terhadap total variasi motivasi belajar sangat besar, yang ditunjukkan oleh nilai mean square regresi sebesar 25.580,197, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mean square residual sebesar 6,333.

Nilai F yang sangat besar, yakni 4038,902, memperkuat bukti bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menjelaskan hubungan antara penggunaan *ChatGPT* dan motivasi belajar. Artinya, model ini secara signifikan menjelaskan variasi dalam motivasi belajar berdasarkan tingkat penggunaan *ChatGPT* oleh siswa. Nilai signifikansi yang mendekati nol (0,000) menegaskan bahwa kemungkinan kesalahan dalam menyimpulkan adanya pengaruh adalah sangat kecil, sehingga hasil ini dapat diandalkan secara statistik. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ChatGPT* sebagai media bantu dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *ChatGPT* dalam kegiatan belajar, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan dorongan internal siswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Oleh karena itu, penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan seperti *ChatGPT* layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan motivasi belajar di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang ditunjukkan dalam tabel koefisien, diketahui bahwa nilai konstanta (*intercept*) sebesar 19,354 dengan nilai signifikansi 0,000. Artinya, jika tidak terdapat penggunaan *ChatGPT* sama sekali (nilai X = 0), maka nilai motivasi belajar (Y) diprediksi sebesar 19,354. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa tidak menggunakan *ChatGPT*, mereka tetap memiliki tingkat motivasi belajar dasar yang tidak bernilai nol. Namun, nilai ini cenderung lebih rendah dibandingkan dengan motivasi belajar pada siswa yang menggunakan *ChatGPT* secara aktif.

Selanjutnya, nilai koefisien regresi untuk variabel X (penggunaan *ChatGPT*) adalah sebesar 7,649 dengan nilai standar error sebesar 0,120 dan nilai t hitung sebesar 63,552, serta tingkat signifikansi 0,000. Nilai signifikansi ini jauh di bawah ambang batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ChatGPT* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, setiap peningkatan satu satuan dalam skor penggunaan *ChatGPT* akan menyebabkan peningkatan sebesar 7,649 poin dalam motivasi belajar, secara rata-rata, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Koefisien regresi yang positif ini menunjukkan arah hubungan yang positif antara kedua variabel, yakni semakin tinggi penggunaan *ChatGPT*, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Lebih jauh lagi, nilai *standardized coefficients* (Beta) sebesar 0,992 menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap motivasi belajar, bahkan mendekati sempurna dalam skala standar (maksimal adalah 1). Ini mengindikasikan bahwa variabel penggunaan *ChatGPT* merupakan prediktor yang sangat dominan dalam menjelaskan

variasi motivasi belajar siswa. Nilai Beta yang tinggi ini memperkuat bukti bahwa variabel independen yang digunakan dalam model ini sangat relevan dan berkorelasi erat dengan variabel dependen.

Dengan mempertimbangkan seluruh hasil analisis pada tabel koefisien ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT secara statistik memberikan pengaruh yang signifikan dan substansial terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini mengimplikasikan bahwa ChatGPT bukan hanya sekadar alat bantu teknologi, tetapi juga dapat berperan sebagai fasilitator kognitif dan afektif yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengeksplorasi pengetahuan, menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta belajar secara mandiri. Oleh karena itu, integrasi ChatGPT dalam proses pembelajaran sangat disarankan untuk menunjang semangat belajar siswa dan menumbuhkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Pemanfaatan media *ChatGPT* dalam Pembelajaran pada kelas XI SMA Negeri 18 Medan tahun ajaran 2024/2025 untuk semua aspek yang diamati dikategorikan baik. Sedangkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada kelas XI SMA Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 untuk semua aspek yang diamati juga pada dikategorikan baik dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil perhitungan melalui SPSS windows versi 26 dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran *ChatGPT* dan motivasi belajar murid tergolong sedang. Besarnya sumbangan variabel media pembelajaran *ChatGPT* terhadap variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah tergolong sedang. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh media pembelajaran *ChatGPT* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 18 Medan dengan pengaruh yang berifat positif.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana antara penggunaan ChatGPT (X) dan motivasi belajar siswa (Y), diperoleh persamaan regresi $Y = 19,354 + 7,649X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan ChatGPT akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 7,649 poin. Hasil uji F menghasilkan nilai F hitung = 4038,902 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti model regresi ini signifikan secara statistik. Uji t terhadap variabel X juga menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai t hitung = 63,552, signifikansi = 0,000, dan nilai Beta = 0,992, yang menandakan bahwa penggunaan ChatGPT merupakan prediktor yang sangat kuat terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, perhitungan koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa sebesar 98,34% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan ChatGPT, sedangkan sisanya 1,66% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh sangat signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar di kalangan peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai yaitu bagi siswa, tingkatkan lagi motivasi belajar baik dari dalam diri maupun dari luar, pilihlah lingkungan belajar yang baik sehingga membawa dampak positif terhadap prestasi belajar. Bagi guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga murid akan lebih semangat dalam belajar dan penyampaian pembelajaran akan lebih berwarna dan berkesan. Bagi sekolah, diharapkan sekolah menyediakan fasilitas belajar khususnya media pembelajaran untuk menunjang penyampaian pembelajaran. Kepada para guru dan peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian serupa, hendaknya lebih cermat dan teliti dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian agar memperoleh data dan hasil penelitian yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeyele, V. O., & Ramnarain, U. (2024). Exploring the integration of ChatGPT in inquiry-based learning: Teacher perspectives. *International Journal of Technology in Education*, 7(2). <https://doi.org/10.46328/ijte.638>
- Aljuaid, H. (2024). The impact of artificial intelligence tools on academic writing instruction in higher education: A systematic review. *Arab World English Journal*, 1(1), 26–55. <https://doi.org/10.24093/awej/chatgpt.2>
- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 769(1), 012043. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/769/1/012043>
- Dewi, A. C. (2018). Pengaruh model pembelajaran inquiry berbantuan media animasi terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 165–173. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371>
- Eko Suryanto, A., Lumbantobing, M. A., Pancawati, R., Studi Pendidikan Teknik Mesin, P., Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, & Universitas Palangka Raya. (2024). Transformasi pendidikan melalui penggunaan chatbot: Manfaat, tantangan, dan rekomendasi untuk masa depan. *Journal on Educatio*, 6(4), 20466–20477.
- Fui-Hoon Nah, F., Zheng, R., Cai, J., Siau, K., & Chen, L. (2023). Generative AI and ChatGPT: Applications, challenges, and AI-human collaboration. *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 25(3), 277–304. <https://doi.org/10.1080/15228053.2023.2233814>
- Harahap, A., & Harahap, M. F. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97–107. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>
- Iswara, T., & Rudianto, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 54–63.
- Destia, J. S., & Mulyana, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran artificial intelligence ChatGPT dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 3(9), 1407–1416.
- Kusumawati, K. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan. *Jurnal Limits*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.59134/jlmt.v5i1.311>
- Ritauw, S. P., & Lestari, S. (2018). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui implementasi model pembelajaran sosial inkuiri. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 4(2), 87–95.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Metodologi Penelitian*, 3(1), 1–12.
- Wibowo, S. A., & Faizah, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan chatbot AI terhadap higher order thinking skill. *Jurnal Nyanadassana: Jurnal Penelitian Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 2(2), 73–85. <https://doi.org/10.59291/jnd.v2i2.36>
- Yulfianti, S. Y., & Dewi, R. M. (2021). Efek learning management system berbasis Google Classroom dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 491. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3717>