

PENGARUH ARTIFICIAL INTELLIGENCE (ChatGPT) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 7 SMP KATOLIK DON BOSCO BITUNG

Sandra Stella Maris Kaunang¹, Parabelem Tinno Dolf Rompas², Metsi Daud³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹sandrakaunang2017@gmail.com, ²parabelemrompas@unima.ac.id,
³metsidaud@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan artificial intelligence (ChatGPT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas 7 SMP Katolik Don Bosco Bitung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel terdiri dari 58 siswa yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar, lembar observasi penggunaan ChatGPT, dan dokumentasi nilai hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dan motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dan faktor psikologis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, ChatGPT, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of artificial intelligence (ChatGPT) and learning motivation on the learning outcomes of 7th grade students of Don Bosco Bitung Catholic Middle School. This study uses a quantitative approach with a correlational method. The sample consisted of 58 students who were selected randomly. The research instruments were in the form of a learning motivation questionnaire, an observation sheet for the use of ChatGPT, and documentation of learning outcome scores. The results of the analysis show that the use of ChatGPT and learning motivation have a significant effect on student learning outcomes. This finding indicates that the integration of technology and psychological factors can improve the quality of learning.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, ChatGPT, Learning Motivation, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar siswa di era digital. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI), yang kini dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. ChatGPT merupakan salah satu teknologi AI yang mampu mendukung

proses pembelajaran dengan memberikan penjelasan materi, menjawab pertanyaan, dan membantu latihan soal.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia akademik dan pendidikan. Salah satu aplikasi AI yang semakin populer adalah penggunaan Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) dalam interaksi manusia dengan komputer. Chat Generative Pre-Trained Transformer (ChatGPT) merupakan chatbot AI yang saat ini sedang populer yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah perusahaan riset dan implementasi kecerdasan buatan yang berbasis di California. Model AI terbaru ini berdasarkan pada jaringan saraf transformer, dengan kemampuan intinya untuk menghasilkan teks yang menyerupai manusia, dengan memahami petunjuk kontekstual dalam percakapan (Lestari, 2024).

Di sisi lain, motivasi belajar siswa juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mencari informasi dan memahami materi pelajaran. Kombinasi antara teknologi dan motivasi belajar menjadi topik yang penting untuk diteliti, khususnya di lingkungan SMP Katolik Don Bosco Bitung, yang mulai menerapkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan AI Chat GPT terhadap hasil belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran informatika di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi siswa terhadap hasil belajar mereka pada mata pelajaran yang sama. Selanjutnya, penelitian ini berupaya menganalisis pengaruh hubungan antara penggunaan AI Chat GPT dan motivasi siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran informatika di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

KAJIAN PUSTAKA

Artificia Intelligence(ChatGPT)

Menurut Russell dan Norvig (2020), AI adalah sistem yang dapat meniru perilaku cerdas manusia. ChatGPT merupakan chatbot berbasis AI yang dikembangkan oleh OpenAI dan dapat menjawab berbagai pertanyaan secara kontekstual. Kecerdasan buatan (AIChatGPT) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang dapat berpikir, belajar, dan beradaptasi seperti manusia. Dalam dunia pendidikan, AIChatGPT digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui sistem pembelajaran adaptif, chatbot edukatif, dan tutor virtual. AIChatGPT dalam pendidikan mampu meningkatkan personalisasi pembelajaran dan memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar (Uno, 2023). Motivasi dapat mempengaruhi fokus, keuletan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Nurmala dkk, (2014) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai

dengan timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Motivasi belajar berasal dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa yang berfungsi sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mental yang dimiliki oleh siswa yang bersangkutan yaitu kondisi siswa, kemampuan, perhatian dan cita-cita. Kekuatan mental seseorang berbeda-beda ada yang rendah dan ada pula yang tergolong tinggi. Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada diri siswa yang menimbulkan semangat dan arah dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut Uno (2023), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar sangat penting karena menjadi pendorong utama siswa untuk fokus, bertahan, dan berhasil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi belajar di atas penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keinginan dalam diri seseorang untuk berkembang atau mengembangkan dirinya baik secara eksternal atau internal untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar agar mencapai tujuan dalam hal ini yaitu berhasil dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran (Sudjana, 2011). Hasil belajar dapat diukur melalui nilai akademik, keterampilan, dan sikap siswa. Menurut Bloom 1956 dalam taksonomi Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama (Darsini dkk, 2019), diantaranya:

- Kognitif, berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- Afektif, menyangkut sikap, minat, nilai, dan perasaan siswa terhadap materi atau proses pembelajaran.
- Psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan motorik atau praktik yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Informatika, ketiga ranah ini berperan penting. Misalnya, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep logika dan algoritma (kognitif), tetapi juga menunjukkan minat dan kerja sama (afektif), serta mampu mengoperasikan perangkat lunak atau menulis kode sederhana (psikomotorik).

Mata Pelajaran Informatika.

Mata Pelajaran Informatika merupakan Pelajaran yang baru untuk kurikulum Merdeka berlaku sejak diluncurkan Tahun 2020 namun pelaksanaan nanti pada Tahun 2021. Pada awalnya Kurikulum Merdeka ditetapkan secara bertahap di sekolah-sekolah. Pada awalnya Mata Pelajaran Informatika ini memiliki Capaian Pembelajaran ada 8, yg terdiri dari Berpikir Komputasional, Tik, Sistem computer, Jaringan Komputer, Analisa Data, Algoritma dan Pemrograman, Dampak Sosial Informatika, Praktik Lintas Bidang.

Namun Seiring dengan perkembangan serta penyesuaian dengan keadaan peserta didik maka direvisi lagi dengan di perkuat dengan Permendikbud (kepala BSKAP) No 32 Tahun 2024 sehingga Capaian Pembelajaran (CP) terbaru untuk Fase D atau SMP hanya dibatasi menjadi 2 CP saja yakni Literasi Digital dan Berpikir Komputasional. Dengan demikian penulis berkeinginan untuk mengajarkan materi dalam mata Pelajaran informatika ini sesuai dengan pemahaman dan tingkatan peserta didik yang pada umumnya pada Pendidikan dasar (SD) belum mempelajari tentang mata Pelajaran ini sehingga menyulitkan guru jika langsung mengajarkan materi kepada peserta didik jika tidak di mulai dari dasar atau pengenalan terlebih dahulu.

Penulis mengajarkan Materi yang sesuai dengan tingkatan yang mudah dipahami oleh peserta didik, seperti jika di kelas 7 materi yang penulis ajarkan yakni dimulai dengan pengenalan informatika yaitu Sejarah informatika kemudian perangkat keras dan lunak materi itu penulis ajar di kelas 7 semester 1 dan untuk semester 2 penulis lanjutkan dengan Berpikir komputasional yang sederhana dan pengenalan aplikasi yg pembuatan video melalui aplikasi canva,capcut sedangkan kelas 8 semester 1 materi yang penulis ajarkan yakni pengenalan aplikasi MS Word, dan MS Exel di semester 2 kalau kelas 9 materinya adalah pengenalan MS Power Point dan Aplikasi canva semester 1 , semester 2 pengenalan Jaringan Internet sederhana.

Dengan materi yang sudah penulis rancang sedemikian rupa sehingga bisa membuat peserta didik tertarik dengan mata Pelajaran Informatika ini,bisa dibuktikan dengan banyaknya lulusan memiliki melanjutkan sekolah di tingkat SMA/SMK mengambil Jurusan yang berkaitan dengan Mata Pelajaran Informatika seperti SMK jurusan Teknik Jaringan.

Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

Kerangka pemikiran penelitian ini menyatakan bahwa ChatGPT dan motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian ini adalah: H1: Terdapat pengaruh signifikan penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar. H2: Terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar. H3: Terdapat pengaruh simultan ChatGPT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Penelitian Terdahulu

Tabel 1 merupakan Penelitian terdahulu yang dirangkum. Tinjauan ini mencakup berbagai penelitian yang menilai dampak Chat Gpt dalam pembelajaran dan motivasi belajar dan Pengaruhnya terhadap Hasil belajar siswa.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Sumber	Hasil Tinjauan
1.	Pengaruh <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Nelliraharti, 2024).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak, sehingga terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan AI dan peningkatan motivasi belajar. Hal ini terlihat bahwa telah didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,600 menunjukkan adanya korelasi positif yang kuat antara

		kedua variabel tersebut. Selain itu, didapatkan koefisien determinasi sebesar 36% menunjukkan bahwa 36% dari variasi motivasi belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan AI, sedangkan 64% sisanya disebabkan oleh faktor lain yang bukan merupakan fokus penelitian ini.
3.	Pengaruh Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Angkatan 2022 (Muchminin dkk, 2022).	Berdasarkan hasil perhitungan indeks dengan nilai 67%, hasil penelitian menunjukkan bahwa responden menyetujui pengaruh yang baik penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> terhadap minat belajar pada mahasiswa teknik informatika angkatan 2022. Hal ini menunjukkan dampak positif dari penggunaan AI dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang diterima. Pemanfaatan AI dalam pendidikan perlu dikembangkan dan diterapkan lebih lanjut oleh pendidik, penyedia layanan teknologi, dan mahasiswa untuk memaksimalkan dampak yang signifikan oleh AI dalam pembelajaran.
4.	Pengaruh Aplikasi <i>Wordwall Artificial Intelligence</i> (Kecerdasan Buatan) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa (Gultom dkk, 2024).	Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Tanjung Morawa. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dari rata-rata 48,25% (rendah) sebelum penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> , menjadi 85,8% (tinggi) setelah penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> . Peningkatan terjadi sebesar 37,5% menunjukkan bahwa aplikasi <i>Wordwall</i> berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5.	Pengaruh <i>Artificial Intelligence Tools</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Teori Rogers (Naila dkk, 2023).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat bantu pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa A dan B dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan pengaruh positif, yaitu kedua siswa lebih mandiri, bersemangat, tekun, dan senang dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang disesuaikan dengan alat tersebut mampu menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing
6.	<i>Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi</i> (Purwaningsih, 2022).	Kesimpulannya, bahwa metode penemuan mampu membuat anak belajar lebih tertantang, memberikan ruang eksplorasi yang tinggi, membuka ruang diskusi yang luas, memberikan pembelajaran yang bermakna dan membekas kuat pada diri peserta didik. Imbasnya hasil belajar peserta didik dapat meningkat cukup signifikan.
7.	<i>Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika</i> (Nurrawi dkk, 2023).	Berdasarkan tabel 2, diperoleh sig. (2-tailed) motivasi belajar (X) dan hasil belajar matematika (Y) bernilai 0,000. Dari nilai tersebut diketahui bahwa kedua variabel memiliki korelasi atau hubungan. Nilai korelasi untuk variabel motivasi belajar (X) dan hasil belajar matematika (Y) bernilai 0,787 artinya variabel X dan Y memiliki korelasi atau hubungan dengan

		derajat korelasi yaitu kuat dan bentuk hubungannya ialah positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat memengaruhi hasil belajar matematika siswa SMA. Motivasi belajar terdiri dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Segala motivasi memiliki peranan strategis pada setiap aktivitas siswa dalam belajar. Semakin tinggi motivasi belajar yang siswa miliki, maka semakin tinggi atau baik pula hasil belajar yang siswa dapatkan.
--	--	--

Dalam penelitian pada tabel 1 terlihat perbedaan yang mendasar dengan penelitian yang dilakukan penulis saat ini yang memfokuskan atau menekankan pada pengaruh artificial intelligence (ChatGPT) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar siswa, Dimana penulis melihat apakah dengan menggunakan AI ChatGPT hasil belajar akan meningkat serta apakah motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar, kemudian adakah hubungan antara AIChatGPT dan motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri. Di tempat juga berbeda serta tujuan penelitian juga berbeda.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional yang bertujuan menguji hubungan dan pengaruh antar variabel.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 7 SMP Katolik Don Bosco Bitung tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 135 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 58 siswa dengan teknik random sampling.

Teknik Pengumpulan Data

- Kuesioner motivasi belajar dengan skala Likert 4.
- Kuisisioner penggunaan ChatGPT selama kegiatan belajar dengan skala Likert 4 .
- Dokumentasi nilai hasil belajar siswa dari guru mata Pelajaran Informatika.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan dalam hal penyajian data, ukuran sentral dan ukuran penyebaran. Penyajian data adalah daftar distribusi dan histogram. Ukuran sentral adalah mean, median dan modus, ukuran penyebaran yakni, varian dan simpangan baku. Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan instrumen penelitian, maka terlebih dahulu instrumen untuk memeriksa apakah instrumen tersebut sudah sesuai dengan indikator-indikator pada setiap variabel dengan aspek yang akan diukur. Kemudian instrumen diujicobakan pada 30 responden yang bukan menjadi anggota sampel. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan memakai metode statistik analisis regresi yang didahului dengan uji normalitas, dan uji signifikansi koefisien regresi dan linearitas. Selanjutnya dihitung besar pengaruh antara variabel

bebas dan variabel terikat. Besar pengaruh tercermin dari besarnya koefisien regresi (menggunakan analisis uji signifikansi “F”). Untuk penelitian pendekatan kuantitatif, maka teknik analisis data ini berkenaan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis (Riduwan, 2011:12). Pengujian persyaratan analisis dilakukan apabila menggunakan analisis parametrik, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi-asumsinya seperti normalitas dan linearitas data dengan bantuan *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19.

Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dan hasil observasi yang penulis laksanakan yang bertujuan mengetahui Tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penerapan AI (Chat Gpt) dan motivasi belajar dalam membantu siswa dalam memahami materi Pelajaran informatika. Analisis Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Persamaan Regresi sederhana dan berganda serta bantuan Aplikasi SPSS. Berkaitan dengan pengujian validitas instrument Sugiyono (2010) menjelaskan “instrument yang valid berarti alat tukar yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid”. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur (ketepatan).

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-resert (stability)*, *equeivalent*, dan gabungan keduanya. “Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu” (Sugiyono, 2010). Selanjutnya Riduwan (2006) menjelaskan metode pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan berbagai cara antara lain: “Belahdua (*split half*) dan Spearman Brown, Kuder Richardson-20 (KR-20), KR-21, *Anova Hoyt* dan *Alpha Cronbach*”. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian menjadi valid dan reliabel. Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas maupun reliabilitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrument dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan *Metode Alpha Cronbach*.

Hasil Pengujian Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

Dari hasil perhitungan fasilitas perhitungan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19, maka diperoleh hasilnya seperti yang disajikan pada Lampiran 3, hasil dari perhitungan Koefisien Korelasi Product Moment dari instrument variabel Artificial IntelligenceChatGPT (X_1) dan variabel Motivasi Belajar Siswa (X_2). Dalam analisis ini apabila item dikatakan valid pasti reliabel. Jumlah responden 30 siswa dan pernyataan item sebanyak 15 item tersebut beberapa jumlah item valid dan berapa yang tidak valid. Untuk mengetahui tingkat validitas dapat dilihat angka pada *Corrected Item-Total Correlation* (lihat Lampiran 3) yang merupakan korelasi antar item dengan skor total item (nilai r_{hitung}) dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} atau nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$, maka item tersebut adalah valid.

Menunjukkan bahwa 15 butir pernyataan terdapat 15 butir pernyataan yang valid, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden. Selanjutnya untuk reliabilitas item dihitung dengan menggunakan Metode *Alpha Cronbach*. Dari hasil perhitungan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19, maka diperoleh hasilnya seperti yang disajikan pada Tabel 3.2. Hasil perhitungan $r_{hitung} = 0.841$, ini dikonsultasikan dengan nilai Tabel *r Product Moment* dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$, signifikansi 5%. Maka diperoleh $r_{tabel} = 0.367$. Keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti Reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti Tidak Reliabel. Kesimpulan: karena $r_{hitung} = 0.841$ lebih besar $r_{tabel} = 0.367$, maka data yang dianalisis dengan *Alpha Cronbach* adalah Reliabel atau instrument variabel Artificial Intelligence (X_1) memiliki tingkat keterandalan yang tinggi yaitu sebesar $r_{hitung} = 0.841$. Menunjukkan bahwa 15 butir pernyataan terdapat 15 butir pernyataan yang valid, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden. Selanjutnya untuk reliabilitas item dihitung dengan menggunakan Metode *Alpha Cronbach*. Dari hasil perhitungan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19, maka diperoleh hasilnya seperti yang disajikan pada Tabel 3.4. Hasil perhitungan $r_{hitung} = 0.805$, ini dikonsultasikan dengan nilai Tabel *r Product Moment* dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$, signifikansi 5%. Maka diperoleh $r_{tabel} = 0.367$. Keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti Reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti Tidak Reliabel. Kesimpulan: karena $r_{hitung} = 0.805$ lebih besar $r_{tabel} = 0.367$, maka data yang dianalisis dengan *Alpha Cronbach* adalah Reliabel atau instrument variabel Motivasi Belajar (X_2) memiliki tingkat keterandalan yang tinggi yaitu sebesar $r_{hitung} = 0.805$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari instrument tentang Artificial Intelligence (Chat GPT) (variabel X_1), Motivasi Belajar Siswa (variabel X_2) dan Hasil Belajar Siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Informatika. Hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dideskripsikan secara rinci untuk masing-masing variabel. Pembahasan variabel dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif, maksudnya data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan secara kualitatif. Berikut ini dijelaskan secara rinci mengenai deskripsi data hasil penelitian untuk masing-masing variabel. Penggunaan ChatGPT menunjukkan bahwa 70% siswa memanfaatkannya secara aktif. Motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Nilai hasil belajar menunjukkan peningkatan pada siswa yang aktif menggunakan ChatGPT dan memiliki motivasi tinggi.

Hasil Analisis Statistik

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sesuatu distribusi data. Pengujian normalitas data

menggunakan Test of Normality Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19, dengan hasil *output* normalitas seperti pada Tabel 4.8, adalah sebagai berikut. Dengan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19. Hasil uji pada Tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai masing-masing variabel, yaitu variabel artificial intelligence nilai Sig. = 0,055 > 0.05, variabel motivasi belajar nilai Sig. = 0,161 > 0.05, dan variabel hasil belajar nilai Sig. = 0,099 > 0.05 menyatakan bahwa data menyebar normal yakni semua nilai signifikan > 0.05. Dengan demikian, pengujian dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

2. Uji Linieritas Data

Uji linearitas adalah untuk menguji apakah variabel artificial intelligence (ChatGPT) (X_1) berpola linier atas variable hasil belajar (Y), dan variabel motivasi belajar (X_2) berpola linier atas variable hasil belajar (Y). Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19.

a. Linieritas artificial intelligence(ChatGPT) dengan hasil belajar siswa

Untuk mengetahui derajat keberartian dan kelinearan garis regresi, maka dilakukan uji F. Untuk jelasnya hasil uji F atas signifikansi koefisien dan uji pola kelinearan. Hasil pengujian signifikansi menunjukkan $F_h = 19.813 > F_{(0,05;1/56)} = 4,00$, dan menunjukkan $F_h = 0.891 < F_{t(0,05;7/49)} = 2,20$, yang berarti hasil belajar (Y) atas artificial intelligence (X_1) signifikan dan hubungan keduanya data berpola linier. Dengan demikian, pengujian dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

b. Linieritas motivasi belajar dengan hasil belajar siswa

Untuk mengetahui derajat keberartian dan kelinearan garis regresi, maka dilakukan uji F. Untuk jelasnya hasil uji F atas signifikansi koefisien dan uji pola kelinearan. Hasil pengujian signifikansi menunjukkan $F_h = 8.271 > F_{(0,05;1/56)} = 4,00$, dan menunjukkan $F_h = 0.708 < F_{t(0,05;9/47)} = 2.08$, yang berarti hasil belajar (Y) atas motivasi belajar (X_2) signifikan dan hubungan keduanya data berpola linier. Dengan demikian, pengujian dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada persyaratan analisis statistik sebagai syarat pemberlakuan pengujian hipotesis penelitian ini yang dapat diuji keberartiannya khususnya yang berkaitan dengan teknik regresi. Dengan bantuan komputer program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 19.

1. Pengaruh artificial intelligence dan hasil belajar siswa

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara artificial intelligence ChatGPT (X_1) terhadap hasil belajar (Y). Hipotesis Statistik $H_0: \rho_{y1} = 0$ dan $H_1: \rho_{y1} \neq 0$. Untuk mengetahui pengaruh tersebut digunakan analisis regresi sederhana antara X_1 dengan Y atau r_{yx1} . Hasil dari perhitungan SPSS Menunjukkan nilai artificial intelligence(ChatGPT) pada kolom signifikan (ρ) terhadap hasil belajar dengan nilai ρ

adalah 0,000. Dari hasil ini jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 lebih besar dari nilai $\rho = 0,000$ atau nilai $0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Dengan kata lain bahwa artificial intelligence mempunyai pengaruh yang signifikan dengan hasil belajar. Pada kolom *standardized coefficients* menunjukkan nilai koefisien beta sebesar 0,511. Hal ini menunjukkan pengertian bahwa pengaruh antara artificial intelligence (X_1) terhadap hasil belajar (Y) sebesar 0.511 ($r^2 = 0.2610 = 26.10\%$).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara artificial intelligence(ChatGPT) terhadap hasil belajar siswa SMP Katolik Don Bosco. Artificial intelligence(ChatGPT) dalam analisis memberikan kontribusi sebesar 26.10% pada hasil belajar siswa SMP Katolik Don Bosco Bitung. Dari beberapa penelitian menyatakan bahwa Artificial intelligence (ChatGPT) sangat penting untuk meraih keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa dalam Artificial intelligence (ChatGPT) untuk menunjang pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin baik Artificial intelligence(ChatGPT), maka akan menambah hasil belajar siswa dalam kualitas pembelajaran, sebaliknya bila Artificial intelligence(ChatGPT) tidak tepat, maka tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dari pernyataan Mambu, (2023) bahwa Artificial intelligence (ChatGPT) memberikan peluang baru dan banyak manfaat pada konteks pendidikan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam keberhasilan siswa tersebut. Kemudian menurut Daniel Susskind (2020) Dalam bukunya *A World Without Work*, Susskind menyoroti bahwa AI (ChatGPT) dapat menggantikan beberapa peran tradisional dalam dunia kerja, termasuk dalam pendidikan. Namun, ia juga berpendapat bahwa keberadaan AI(ChatGPT) harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, bukan untuk menggantikan peran guru sepenuhnya.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa Ketika peserta didik menggunakan Artificial Intelligence(ChatGPT) sebagai alat bantu dalam pembelajaran sangat membantu dalam peningkatan Hasil belajar siswa yang ada di SMP Katolik Don bosco dibuktikan dengan hasil yang dicapai diatas sebanyak 26,10%. Jadi Ketika peserta didik dengan kesadaran yang positif menggunakan Artificial Intelligence(ChatGPT) ini peningkatan hasil belajar yang signifikan akan terlihat,sehingga membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar serta penggunaan Artificial Intelligence(Chat Gpt) khususnya dalam proses belajar mengajar dalam mata Pelajaran Informatika maupun Pelajaran yang lainnya.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara motivasi belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Hipotesis Statistik $H_0: \rho_{y2} = 0$ dan $H_1: \rho_{y2} \neq 0$. Untuk mengetahui pengaruh tersebut digunakan analisis regresi sederhana antara X_1 dengan Y atau r_{yx2} . Hasil dari perhitungan SPSS. Menunjukkan nilai motivasi belajar pada kolom signifikan (ρ) terhadap hasil belajar dengan nilai ρ adalah 0,006. Dari hasil ini jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0.05 lebih besar dari nilai $\rho = 0,006$ atau nilai $0,006 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Dengan kata lain bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Pada

kolom *standardized coefficients* menunjukkan nilai koefisien beta sebesar 0.359. Hal ini menunjukkan pengertian bahwa pengaruh antara motivasi belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) sebesar 0.359 ($r^2 = 0.1290 = 12.90\%$).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMP Katolik Don Bosco. Motivasi Belajar dalam analisis memberikan kontribusi sebesar 12.90% pada hasil belajar siswa SMP Katolik Don Bosco Bitung. Menurut Fernando, dkk (2024) bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa, setiap kegiatan dalam pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut dalam mata pelajaran tertentu dalam hal ini mata Pelajaran Informatika. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam pembelajaran dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang di peroleh. Dari kajian diatas dan hasil yang diperoleh terdapat 12.90% yang artinya bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik itu sendiri, melihat dari beberapa paparan para ahli bahwa semakin besar atau tinggi motivasi seseorang baik intrinsik dari dalam diri atau pun ekstrinsik dari luar diri pada seseorang maka akan semakin tinggi jg hasil belajar yang dicapai ini sejalan dengan hasil penelitian yang di peroleh yakni 12,90%. Dengan demikian penulis menyimpulkan terdapat pengaruh yang tinggi pada hasil belajar peserta didik jika motivasi belajar dari seseorang dalam hal ini siswa juga tinggi maka semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi juga hasil belajar yang dicapai.

3. Pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa

Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh artificial intelligence(ChatGPT) (X_1), motivasi belajar (X_2) secara simultan terhadap hasil belajar siswa (Y). Hipotesis Statistik $H_0: \rho_{y12} = 0$ dan $H_1: \rho_{y12} \neq 0$. Untuk mengetahui pengaruh tersebut digunakan analisis regresi ganda antara X_1 , X_2 terhadap Y atau $r_{y1.2}$. Hasil dari perhitungan SPSS. Menunjukkan nilai artificial intelligence, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, pada kolom *Sig* (signifikan) tertera nilai F_{hitung} sebesar 11.409 dan ρ adalah 0.000. Dari hasil ini jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 lebih besar dari nilai $\rho = 0.000$ atau nilai $0.000 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Dengan kata lain bahwa iklim kelas, dan disiplin belajar secara simultan mempunyai hubungan yang signifikan dengan hasil belajar. Pada Tabel 4.13 menunjukkan nilai $R = 0.541$ dan koefisien determinasi (R_{Square}) sebesar 0.2930. Hal ini menunjukkan pengertian bahwa pengaruh antara artificial intelligence, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mempunyai nilai sebesar 0.2930. Dengan kata lain, variabilitas hasil belajar yang dapat diterangkan dengan menggunakan variabel artificial intelligence, dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar memberikan kontribusi sebesar $0.2930 = 29.30\%$, sedangkan sebesar $0,707 = 70.70\%$ disebabkan oleh variabel-variabel lain. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara artificial intelligence(ChatGPT), dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar belajar siswa SMP Katolik Don Bosco Bitung. Besar pengaruhnya artificial intelligence(ChatGPT), dan motivasi belajar secara simultan

memberikan kontribusi sebesar 29,30% untuk hasil belajar belajar siswa SMP Katolik Don Bosco Bitung.

Dalam penelitian ini penulis melihat hasil yang di peroleh dalam rumus yang dipakai menunjukan pentingnya Artificial Intelegence (ChatGPT) dan Motivasi Belajar yang tinggi dimiliki oleh peserta didik saat ini sejalan dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang memberikan tantang bagi peserta didik untuk bisa lebih mandiri dalam memahami segala sesuatu dalam hal ini mempelajari ilmu pengetahuan dan materi ajar yang akan di pelajari melalui Artificial Intellegence(ChatGPT) yang lebih sering digunakan bukan hanya untuk hal lain seperti permainan namun lebih di khususkan untuk perkembangan belajar dalam hal ini hasil belajar yang baik,serta tak lupa juga harus dibarengi dengan motivasi belajar yang tinggi dalam diri peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Seperti dalam mata Pelajaran Informatika yang kaitannya erat dengan Artificial Intellegence (ChatGPT) yang juga dapt diterapkan pada mata Pelajaran yang lainnya.

Untuk itu peserta didik disarankan agar bisa selalu menggunakan alat bantu Artificial Intellegence (ChatGPT) dalam proses belajarnya sehingga dapat memunculkan Motivasi yang tinggi dalam mencapai Hasil belajarnya. Peserta didik di SMP Katolik Don Bosco Bitung selalu di arahkan agar sering dan selalu menggunakan alat bantu Artivicial Intellegence(ChatGPT) ini di dalam proses pembelajaran , sehingga Hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan dan bisa membanggakan orang tua ,keluarga dan diri sendiri sesuai juga dengan tujuan yang peserta didik inginkan. Hasil Belajar yang baik dalam Mata Pelajaran Informatika dan Motivasi belajar yang tinggi dapat di lihat pada hasil kelulusan peserta didik SMP Katolik Don Bosco Bitung yang banyak memilih sekolah Kejuruan dengan Jurusan yang berkaitan dengan Mata Pelajaran Informatika Seperti Jurusan Teknik Jaringan (TKJ).

Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka dapat dikemukakan hasil-hail pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara artificial intelligence (ChatGPT) terhadap hasil belajar. Hipotesis H_1 diterima.
2. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hipotesis H_1 diterima.
3. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara artificial intelligence (ChatGPT), dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar. Hipotesis H_1 diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, dikemukakan Kesimpulan sebagai berikut. Pertama, karena terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan artificial intelligence (ChatGPT) terhadap hasil belajar siswa SMP Katolik Don Bosco, maka disarankan agar pemanfaatan teknologi ini diintegrasikan secara optimal dalam proses

pembelajaran, mengingat kontribusinya terhadap hasil belajar mencapai 26,10%. Kedua, mengingat adanya hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa dengan kontribusi sebesar 12,90%, maka penting bagi guru dan pihak sekolah untuk terus mendorong dan memfasilitasi peningkatan motivasi belajar siswa, misalnya melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan. Ketiga, karena terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan AI (ChatGPT) dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar siswa, dengan kontribusi sebesar 29,30%, maka disarankan agar kedua aspek ini—pemanfaatan teknologi dan peningkatan motivasi—dilaksanakan secara terpadu untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal di SMP Katolik Don Bosco.

Kemampuan artificial intelligence (ChatGPT) perlu dipertahankan serta ditingkatkan dalam pelaksanaan pembelajaran guna mendukung peningkatan hasil belajar siswa di SMP Katolik Don Bosco. Penggunaan teknologi ini harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mempertimbangkan standar mutu pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Selain itu, motivasi belajar siswa juga perlu terus dipelihara dan ditingkatkan dalam proses pembelajaran, mengingat perannya yang signifikan dalam menunjang keberhasilan akademik. Lembaga dan manajemen sekolah diharapkan memberikan perhatian khusus terhadap kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan penggunaan artificial intelligence (ChatGPT) maupun pengembangan motivasi belajar siswa, karena keduanya terbukti memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan variabel-variabel lain, sehingga dapat terinventarisasi berbagai faktor tambahan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan; artikel review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13-13.
- Gultom, E. M. B., Simanjuntak, H., Pasaribu, K. M. D., Nainggolan, J., Pardede, L., & Siahaan, M. M. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X Di Sma Negeri 2 Tanjung Morawa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 6014-6019.
- Lestari, D. M. A. (2024, August). Pemanfaatan Artificial Intellegence (AI) dalam Pengelolaan Perpustakaan di SMA Negeri 1 Tanjungsari. In Seminar Nasional Prodi Manajemen Pendidikan (Vol. 2, No. 1).
- Muchminiin, M. A., Kevin, M., & Rahmadhani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Angkatan 2022. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 56-62.
- Naila, I., Atmoko, A., Dewi, R. S., & Kusumajanti, W. (2023). Pengaruh artificial intelligence tools terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari teori Rogers. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.

- Nelliraharti, N. (2024). Pengaruh artificial intelligence (ai) terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Journal Of Education Science*, 10(1), 139-151.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- PURWANINGSIH, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422-427.
- Riduwan, M. B. A. (2006). Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula. Bandung: Alfabeta.
- Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.
- Sudjana, Nana. 2011, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.