

## Pengaruh Penggunaan Chatgpt Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda

Varah Varhani<sup>1\*</sup>, Muhamad Sopyan<sup>2</sup>, Sainal A<sup>3</sup>, Norhidayat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Sejarah, Universitas Mulawarman, Jl. Kuaro, Gunung Kelua, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia.

E-mail: [varvarhani@gmail.com](mailto:varvarhani@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5063>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 21 Jan 2026

Revised: 27 Jan 2026

Accepted: 02 Feb 2026

#### Kata Kunci:

ChatGPT, Hasil Belajar, Sejarah Pembelajaran, SMA Muhammadiyah 2 Samarinda.

#### Keywords:

ChatGPT, Learning Outcomes, History Learning, Muhammadiyah 2 Senior School Samarinda.

ChatGPT merupakan salah satu bentuk kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligences* (AI) yang relevan dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan yang diharapkan mampu menjadi solusi dalam berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pra-Ekperimen serta desain yang digunakan yakni, *One Group Pretest – Posttest Design*. Sampel yang digunakan berasal dari kelas X-I dengan jumlah 17 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes dan Angket. Kemudian, dalam penelitian ini juga dilakukan beberapa metode analisis data, yaitu Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji Regresi Sederhana. Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji regresi sederhana dengan bantuan IBM SPSS 25, pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan *Coefficients* diperoleh nilai Signifikansi atau Sig. 0.865 yang lebih besar dari 0.05 ( $0.865 > 0.05$ ), sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai  $R^2$  diperoleh sebesar 0.002. Hal ini berarti varian pada penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik dipengaruhi hanya sebesar 0.2%.

*ChatGPT is a form of Artificial Intelligences (AI) that is relevant and widely used in education. It is expected to be a solution to various challenges faced in 21<sup>st</sup> century learning. This study uses a quantitative approach with a Pre Experimental type and the design used is namely, One Groups Pretest – Posttest Design. The sample used came from grades X-I with a total of 17 students. Data collection techniques in this study were Test and Questionnaires. Then, this study also conducted several data analysis methods, namely Descriptive Statistics and Hypothesis Testing using Simple Regression Tests. Based on the result of the hypothesis test through a simple regression test with the help of IBM SPSS 25, the effect of the use of ChatGPT on student learning outcomes based on the Coefficient obtained a Significance value or Sig. 0.865 which is greater than 0.05 ( $0.865 > 0.05$ ), so that based on the decision-making criteria, it can be concluded that there is no significant influence between the use of ChatGPT on student learning outcomes. The  $R^2$  value obtained is 0.002. This means that the variance in the uses of ChatGPT on student learning outcomes is influenced by only 0.2%.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Varah Varhani, et al. (2026). Pengaruh Penggunaan Chatgpt Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5063>

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003). Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan kualitas hidup, dan

berkontribusi secara positif terhadap masyarakat dan lingkungannya. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan yang paling utama. Berarti, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai anak didik (Mallawa, 2024).

Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran abad-21 telah mendorong pendidikan yang lebih adaptif, kolaboratif, dan inovatif, untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan peluang masa depan yang kompleks dengan keyakinan dan kemampuan yang lebih baik. Dalam upaya memanfaatkan teknologi yang berkembang, pengembangan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan zaman sangat dibutuhkan. Kurikulum merdeka sebagai respon terhadap kebutuhan pendidikan di abad-21 ini mengemban visi untuk membawa perubahan dalam pendidikan, mengedepankan fleksibilitas, pengembangan karakter, serta integrasi teknologi dengan tujuan untuk menjawab tuntutan zaman dan menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan yang kompleks. Demi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap pakai, pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0 (Amelia, 2023).

Meskipun pembelajaran abad-21 menuntut pemanfaatan teknologi secara optimal, realitas yang terjadi di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda menunjukkan bahwa integrasi teknologi belum sepenuhnya berjalan efektif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Asistensi Mengajar (AM) di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih terbatas. Sekolah sebenarnya telah menyediakan fasilitas yang cukup memadai, seperti adanya ruang kelas yang nyaman, memiliki akses terhadap internet dan penggunaan gawai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Namun kesediaan tersebut belum diimbangi dengan kemampuan dan kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkannya. Banyak guru disekolah tersebut berasal dari kalangan senior dan belum terbiasa dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga menunjukkan resistensi terhadap perubahan karena merasa bahwa metode pembelajaran yang sudah ada cukup berat dan sesuai dengan kebutuhan (Amelia, 2023).

Rendahnya pemanfaatan teknologi dan kecenderungan penggunaan metode pembelajaran bersifat konvensional akhirnya berpengaruh pada kualitas proses belajar mengajar yang berlangsung. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar peserta didik (Jafar, 2021). Dalam metode ini proses belajar masih berpusat pada guru, pola komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, sehingga peserta didik kehilangan kesempatan untuk berdiskusi, berpendapat, dan mengemabangkan kemampuan berpikir kritis. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan pengetahuan yang diperoleh pun mudah terlupakan.

Tantangan lain yang tidak dapat diabaikan adalah pemanfaatan sumber belajar. Dalam dunia pendidikan, kegiatan pembelajaran yang efektif harus didukung oleh berbagai sumber belajar yang relevan dan bervariasi. Sumber belajar dapat berupa orang, alat, benda, dan tempat (Jafar, 2021). Namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru cenderung hanya mengandalkan buku teks sebagian satu-satunya sumber belajar di kelas. Ketergantungan yang berlebihan terhadap buku teks dapat membatasi ruang eksplorasi dan kreativitas peserta didik. Kualitas interaksi peserta didik dengan sumber belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka, dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki intensitas tinggi dalam pemanfaatan sumber belajar, dengan peserta didik yang memiliki intensitas rendah dalam pemanfaatan sumber belajar (Jafar, 2021).

Melihat berbagai tantangan dalam pembelajaran, maka diperlukan sebuah solusi praktis dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Di era pembelajaran abad-21, perkembangan teknologi menghadirkan solusi bagi tantangan ini. Dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sumber belajar tidak lagi terbatas pada buku teks dan ceramah guru, melainkan dapat diperluas melalui platform digital yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang relevan dan banyak digunakan adalah ChatGPT yaitu sebuah chatbot berbasis AI yang mampu merespon pertanyaan, memberikan penjelasan, hingga memfasilitas diskusi berbasis teks secara real-time.

*Chat Generative Pre-Trained Transformer* atau biasa dikenal ChatGPT termasuk dalam kategori chatbot yang dikembangkan oleh OpenAI. ChatGPT berakar pada bidang *Natural Language Processing* (NLP), yaitu cabang dari AI yang berfokus pada kemampuan mesin dalam memahami dan menghasilkan bahasa manusia. Dalam konteks pendidikan, ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membantu memahami konsep-konsep yang sulit, memberikan penjelasan mendalam, serta menjadi sarana dan latihan berpikir kritis melalui diskusi berbasis teks. Lebih dari itu, ChatGPT dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan sumber belajar, karena menyediakan akses cepat dan fleksibel terhadap informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ichlasul Haq Andi Mallawa di SMA Negeri 6 Takalar, menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum menggunakan ChatGPT, nilai rata-rata peserta didik sebesar 69,68 (dibawah KKM), sementara setelah penggunaan ChatGPT, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 80.32. Dari penelitian ini memperkuat argumen bahwa ChatGPT memiliki potensi besar dalam menjawab tantangan dalam pembelajaran yang terjadi SMA Muhammadiyah 2 Samarinda. Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, maka pemanfaatan teknologi berbasis AI seperti ChatGPT hadir sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sumber belajar yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dan intitusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda pada tanggal 08 Oktober 2025 hingga 07 November 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Tes hasil belajar terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda dan angket respon peserta didik terdiri atas 15 item pernyataan yang masing-masing telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan berbantuan *Software IBM SPSS 25*.

Subjek penelitian adalah 17 peserta didik dikelas X-I SMA Muhammadiyah 2 Samarinda yang terdiri atas 11 orang perempuan dan 6 orang laki-laki. Metode pengujian yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan uji hipotesis. Uji statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor pretest, dan posttest, serta peningkatan penggunaan ChatGPT oleh peserta didik. Sementara itu, uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar dan seberapa besar pengaruhnya tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Pada bagian ini memaparkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda pada tanggal 8 Oktober hingga 7 November 2025. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, sehingga data yang diperoleh dari satu kelas yang sama, yaitu kelas X-I dengan jumlah 17 peserta didik.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Nilai pretest menggambarkan kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan ChatGPT, sedangkan nilai posttest menunjukkan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan ChatGPT. Berikut ini disajikan data analisis statistik hasil belajar peserta didik.

**Tabel 1.** Nilai Pretes dan Posttest Peserta Didik

Nilai Sejarah	Min	Max	Rata-Rata
Pretest	0	100	52,65

Posttest	55	95	85,29
----------	----	----	-------

Sumber : Data Primer Peneliti diolah SPSS 25 (2025)

**Angket Respon Peserta Didik**

Selain hasil belajar, penelitian ini juga memberikan gambaran respon peserta didik terhadap penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar sejarah. Respon peserta didik diukur melalui angket yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (ST), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan jumlah 15 item pernyataan. Berikut ini disajikan data statistik hasil respon peserta didik.

**Tabel 2** Respon Peserta Didik Sebelum Perlakuan

Pertanyaan	Alternatif Jawaban (%)			
	SS	S	ST	STS
Jumlah	753.2	452.8	176.6	118
Rata-Rata	50.21	30.18	11.7	7.86

Sumber : Data Primer Peneliti diolah SPSS 25 (2025)

**Tabel 3** Respon Peserta Didik Setelah Perlakuan

Pertanyaan	Alternatif Jawaban (%)			
	SS	S	ST	STS
Jumlah	600	735.4	88.3	76.7
Rata-Rata	40	49.02	5.88	5.11

Sumber : Data Primer Peneliti diolah SPSS 25 (2025)

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik dan seberapa besar pengaruhnya. Data yang digunakan dalam analisis ini adalah hasil tes akhir (posttest) dan hasil respon peserta didik setelah perlakuan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS versi 25. Hasil pengujian yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficient		Standardized Coefficient	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
I (Constranta)	82.626	15.694	.044	5.265	.000
X	.055	.319		.172	.865

Sumber : Data Primer Peneliti diolah SPSS 25 (2025)

**Tabel 5.** Hasil Uji Koefisien Korelasi (R) dan Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.044a	.002	-.065	10.709

a. Predictors : (Constant), X

Sumber : Data Primer Peneliti diolah SPSS 25 (2025)

**Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda, yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi Gang II, Kelurahan Karang Asam Ilir, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 30404266, berstatus sekolah swasta, dan telah terakreditasi B berdasarkan keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah. SMA Muhammadiyah 2 Samarinda merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Persyarikatan Muhammadiyah dan berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan berlandaskan nilai-nilai keislaman, berkemajuan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Secara umum, lingkungan sekolah ini telah mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman, dimana sekolah harus bisa adaptif terhadap penggunaan teknologi. Fasilitas yang tersedia cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti ada ruang kelas yang nyaman, sarana laboratorium komputer, serta akses jaringan internet. Hal ini menjadi salah satu alasan dipilihnya SMA Muhammadiyah 2 Samarinda sebagai lokasi penelitian yang berfokus pada penelitian tentang

pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X-I dengan jumlah 17 orang. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, namun masih cenderung pasif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang masih dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan.

#### **Deskripsi Hasil Belajar Sebelum Penggunaan ChatGPT**

Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional, dimana peneliti yang berperan sebagai guru menyampaikan materi melalui metode ceramah berbantuan powerpoint. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan berpartisipasi dalam sesi tanya jawab. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, diberikan pretest kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal terhadap materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada saat pretest sebesar 52,65. Nilai ini menggambarkan kemampuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah sebelum penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar. Sementara angket respon peserta didik sebelum perlakuan pada kategori sangat setuju (SS) sebesar 50.21% dan setuju (S) sebesar 30.18%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan sumber belajar tambahan diluar buku teks. Namun demikian, tingkat keaktifan peserta didik dalam mencari materi ajar secara mandiri masih rendah, terlihat dari persentase kategori sangat tidak setuju (STS) sebesar 7.86% dan tidak setuju (TS) sebesar 11.7% yang mengindikasikan adanya keterbatasan terhadap penggunaan ChatGPT.

Berdasarkan hasil observasi selama proses penelitian, peserta didik cenderung kurang aktif, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Demi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap pakai, pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0 (Amelia, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran haruslah melibatkan beberapa aspek yang relevan dengan pendidikan. Ketika guru hanya fokus mentransfer pengetahuan yang dimilikinya tanpa melibatkan diskusi, saling bertukar pendapat, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, maka peserta didik akan cenderung mudah melupakan pengetahuan yang telah disampaikan dan hal ini akan menjadi faktor rendahnya hasil belajar peserta didik. Jack Ma, CEO Alibaba Group, mengungkapkan dalam pertemuan tahunan *World Economic Forum* bahwa pendidikan merupakan tantangan besar abad ini, tanpa perubahan dalam metode mendidik dan belajar -mengajar, kemungkinan 30 tahun ke depan akan membawa kesulitan yang signifikan (Amelia, 2023). Dalam hal ini, penting sekali untuk memberikan pemahaman mendalam kepada guru tentang teknologi dan metode pembelajaran online agar dapat efektif mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

#### **Deskripsi Hasil Belajar Setelah Penggunaan ChatGPT**

Berdasarkan hasil pretest yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik masih rendah menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Pada bagian ini akan dipaparkan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar melalui model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 85,29. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan setelah belajar menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar jika dibandingkan dengan hasil pada tahap pretest yang hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 52,65.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan bantuan ChatGPT. Setelah penggunaan ChatGPT respon peserta didik menunjukkan perubahan yang lebih positif. Persentase kategori sangat setuju (SS) sebesar 40% dan setuju (S) sebesar 49.02%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat ChatGPT dalam proses pembelajaran. Penurunan pada persentase kategori sangat tidak setuju (STS) dan tidak setuju (TS) juga menggambarkan bahwa peserta didik merasa penggunaan ChatGPT lebih mendukung mereka dalam proses belajar dan mereka mulai lebih aktif menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar tambahan.

#### **Deskripsi Pengaruh Penggunaan ChatGPT Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda**

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25 untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai signifikansi 0.865, yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Artinya, berdasarkan dasar keputusan uji regresi apabila nilai Sig. lebih besar dari 0.05. maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga didukung dengan hasil koefisien korelasi yaitu sebesar 0.044 yang termasuk dalam kategori sangat lemah. artinya penggunaan ChatGPT tidak diikuti dengan perubahan yang berarti terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT masih memberikan kontribusi pengaruh sebesar 0.2%. Namun kontribusi tersebut tergolong sangat rendah sehingga tidak cukup kuat untuk dianggap sebagai pengaruh yang bermakna secara statistik. Dari hasil output SPSS pada tabel 4, diperoleh persamaan regresi liner sederhana sebagai berikut.

$$Y = a + b X$$
$$Y = 82.626 + 0.055 X$$

Keterangan :

- Y : Nilai yang diprediksi  
a : Konstanta atau apabila  $X = 0$   
b : Koefisien regresi  
X : Nilai variabel dependen

Hasil persamaan diatas menunjukkan bahwa apabila variabel penggunaan ChatGPT (X) meningkat satu satuan, maka nilai hasil belajar peserta didik (Y) diprediksi akan meningkat sebesar 0.055 poin. Nilai Konstanta (a) menunjukkan bahwa apabila penggunaan ChatGPT berada pada nilai 0, maka hasil belajar peserta didik diprediksi berada pada angka 82.626 poin. Nilai koefisien regresi (b) bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar adalah positif. Meskipun demikian, peningkatan tersebut tidak cukup besar untuk dianggap sebagai pengaruh yang signifikan dalam analisis statistik. Oleh karena itu, nilai signifikansi sebesar  $0.865 > 0.05$  menguatkan bahwa variabel penggunaan ChatGPT tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar peserta didik.

Arah hubungan menunjukkan kecenderungan positif yang dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, akan tetapi kondisi ini tidak memperlihatkan peningkatan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan ChatGPT. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Amelia (2023), peran guru sebagai penggerak, pembimbing, dan model teladan tidak bisa digantikan oleh teknologi. Guru memegang kunci sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran, membimbing siswa, dan memberikan pemahaman mendalam terhadap konten pelajaran (Saputra et al., 2023). Oleh karena itu, keberadaan teknologi tetap memerlukan pengawasan dan intervensi dari manusia guna memastikan akurasi dan relevansi informasi yang diperoleh.

Selain itu, dalam kerangka *Technology-Organization-Environment* atau TOE, adopsi teknologi baru tidak serta-merta menimbulkan perubahan pada hasil belajar peserta didik karena efektivitas teknologi bergantung pada kesiapan organisasi, kompetensi pengguna, dan faktor lingkungan yang mendukung (Kalmus & Nikiforova, 2024). Guru yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi berbasis AI, khususnya guru senior yang cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk adaptasi teknologi. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada tidak muncul peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik. Kemudian, teori *Technological-Pedagogical-Content Knowledge* (TPACK) menegaskan bahwa teknologi seperti ChatGPT hanya berdampak pada hasil belajar apabila guru mampu mengintegrasikannya secara selaras dengan pedagogi dan konten materi (Sofyan et al., 2025). Jika integrasi ini masih berada pada tahap dasar, seperti menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu informasi tanpa mengubah strategi pembelajaran, maka peningkatan terhadap hasil belajar cenderung rendah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda dengan judul “Pengaruh Penggunaan Chatgpt Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Muhammadiyah 2 Samarinda”, dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai Sig. 0.865 yang lebih besar dari 0.05 (0.865

- > 0.05.). Sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai Sig. lebih besar dari 0.05. maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Samarinda.
2. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0.044 menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan hasil belajar sangat lemah, artinya penggunaan ChatGPT tidak diikuti dengan perubahan yang berarti terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan nilai koefisien determinan ( $R^2$ ) sebesar 0.002 menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar hanya sebesar 0,2% dan sisanya 99,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Amelia, U. (2023). *Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan*. <https://doi.org/dx.doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Kalmus, J., & Nikiforova, A. (2024). *To accept or not to accept ? An IRT-TOE Framework to Understand Educators ' Resistance to Generative AI in Higher Education*. *AI in Education and Educational Research (AIEER)*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Mallawa, I. H. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Negeri 6 Takalar (Skripsi, Dipublikasikan)*. Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Saputra, A. B., Ulhaq, D. D. (2023). *Peran AI Dalam Dunia Pendidikan..pdf*. CV Brimedia Global.
- Sofyan, E., Akbar, D. (2025). Transformasi Digital Sekolah : Pelatihan Pemanfaatan Chatgpt Sebagai Inovasi Teknologi Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9273–9280.