



Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan

Ersyanda Yunarzat¹✉, Syarifuddin CN. Sida², Kasman³

Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : eedho1508@gmail.com¹, syarifuddin.sida@gmail.com², kasman@unismuh.ac.id³

Abstrak

Pada penelitian ini penulis ingin meneliti tentang pengaruh ChatGPT terhadap motivasi belajar di SMK Negeri 6 Makassar khususnya pada siswa kelas X Jurusan Akuntansi. Setelah studi pendahuluan dilakukan di sekolah peneliti akan mengetahui lebih jelas masalah yang akan dihadapi yaitu didapatkan informasi dilapangan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan sumber media buku atau papan tulis saja yang bersifat monoton dalam proses pembelajaran sehingga motivasi dan semangat belajar siswa rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti melalui angket dan observasi terhadap 106 sampel. Pemanfaatan media ChatGPT dalam pembelajaran yang diamati dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 3,43. Sedangkan motivasi belajar siswa yang diamati dikategorikan baik dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata nilai 3,22. Dari hasil perhitungan melalui SPSS dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar murid tergolong sedang. Besarnya sumbangan variabel media pembelajaran ChatGPT terhadap variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah 16,81%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar 16,81% sedangkan 83,19% motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: ChatGPT, Motivasi Belajar, Siswa.

Abstract

In this study the authors wanted to examine the effect of ChatGPT on learning motivation at SMK Negeri 6 Makassar, especially in class X students of the Accounting Department. After a preliminary study conducted at the school, the researcher will find out more clearly the problems to be faced, namely the information obtained in the field that the learning process only uses book or blackboard media sources which are monotonous in the learning process so that students' motivation and enthusiasm for learning are low. This study uses a quantitative research approach with a type of correlation research. Based on data analysis that has been carried out by researchers through questionnaires and observations of 106 samples. The utilization of ChatGPT media in the observed learning was categorized as good with an average score of 3.43. While the observed student learning motivation is categorized as good in learning activities with an average score of 3.22. From the results of calculations through SPSS, it can be seen that there is a relationship between learning media and student learning motivation classified as moderate. The amount of contribution of ChatGPT learning media variables to learning motivation variables calculated through the KP formula is 16.81%. Based on the data analysis, it can be concluded that there is an influence of ChatGPT learning media on the learning motivation of class X students of Accounting Department at SMK Negeri 6 Makassar 16.81% while 83.19% of learning motivation is influenced by other factors not discussed in this study.

Keyword: ChatGPT, Learning Motivation, Student.

Copyright (c) 2024 Ersyanda Yunarzat, Syarifuddin CN. Sida, Kasman

✉ Corresponding author :

Email : eedho1508@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6489>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi peran masa depan melalui kegiatan pengajaran, pembinaan, dan/atau pelatihan. Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SIDIKNAS No.20 Tahun 2003) adalah mendidik peserta didik sedemikian rupa sehingga secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti dan budi pekerti, merupakan suatu usaha yang sadar dan disengaja untuk menciptakan suasana dan proses belajar. Kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan akhiran “pe” dan akhiran “ang”, sehingga kata tersebut berarti proses, cara, atau kegiatan pendidikan.

Pendidikan kita akan mengantarkan era *Society 5.0* yang akan mewujudkan masyarakat seimbang tanpa kita sadari. Jika Internet bermanfaat tidak hanya untuk informasi tetapi juga untuk kehidupan, maka semua teknologi adalah bagian dari umat manusia, dan perkembangan teknologi dapat meminimalkan kesenjangan ekonomi dan permasalahan sosial di masa depan. AI menghadirkan inovasi Revolusi Industri 4.0 (seperti IoT, big data, kecerdasan buatan, robotika, dan ekonomi berbagi) ke semua industri dan mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan ke dalam dunia pendidikan sebagai alat untuk mendukung pengembangan pengetahuan dalam pembelajaran.

Menurut kami, manfaat AI dalam pendidikan terletak pada konten cerdas. Ini adalah teknologi kecerdasan buatan yang membuat berbagi terprogram dan penemuan konten dan buku digital menjadi lebih mudah dan cepat. Penerapan umum teknologi ini kini dapat ditemukan di sekolah, universitas, perpustakaan umum, serta beberapa perpustakaan digital. Kecerdasan buatan menemukan dan mengkategorikan buku yang Anda cari dengan cepat dan terstruktur. AI yang diteliti dan digunakan adalah ChatGPT, namun Anda juga akan mendapatkan rekomendasi buku dan konten lain terkait dengan apa yang Anda cari. ChatGPT menggunakan model bahasa Generative Pre-trained Transformer (GPT) untuk merespons bahasa alami. Pentingnya penggabungan media AI dalam pendidikan berupa ChatGPT merupakan sebuah langkah kecil bagi kita sebagai pendidik dan siswa menuju pemahaman teknologi yang lebih maju dan tidak buta teknologi. Hal ini juga agar kita bisa berdaya saing di era globalisasi saat ini, dimana setiap aktivitas selalu terhubung dengan mesin. Oleh karena itu, generasi kita mempunyai peran yang besar khususnya dalam bidang pendidikan agar pendidikan tidak menjadi ketinggalan jaman. Jangan pernah terlihat ketinggalan zaman dalam aktivitas apa pun. 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. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar. 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.

Setelah studi pendahuluan dilakukan di sekolah peneliti akan mengetahui lebih jelas masalah yang akan dihadapi, baik situasi sekarang dan kemungkinan - kemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang atau masa depan. Dalam membuat studi pendahuluan ini peneliti menjadikan siswa atau masyarakat sekolah SMK Negeri 6 Makassar 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 sumber media buku atau papan tulis saja dalam proses pembelajaran 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. Sedangkan pada kelas X Akuntansi menggunakan media yang monoton dalam pembelajarannya begitu pula dengan media yang digunakan untuk menemukan jawaban sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Terkait dengan penelitian penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar” yang dilakukan oleh Jasmiati (2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Mallengkeri 1. Hasil analisis korelasi product moment atau nilai r sebesar 0,531 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel dapat tergolong “memuaskan” berdasarkan hasil analisis tersebut. menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh sebesar 28,19% terhadap motivasi belajar, dan 71,81% dipengaruhi oleh variabel lain. Yang membedakan penelitian atau update kali ini dengan penelitian yang telah penulis lakukan adalah media yang penulis gunakan untuk mengetahui dampaknya terhadap motivasi belajar siswa yaitu: media pembelajaran ChatGPT. Sedangkan berdasarkan laporan Muhammad Noor Rachman Nidhi Suryono dkk, penelitian bertajuk “Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Produktivitas Siswa” yang dilakukan oleh (2023) ada kaitannya dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas siswa setuju bahwa penggunaan ChatGPT saat belajar berdampak positif terhadap produktivitas mereka. Mereka merasakan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan tugas, memahami konten, dan memecahkan masalah menggunakan ChatGPT. Perbedaan penelitian atau update ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada variabel yang penulis ukur yaitu motivasi belajar.

Program bimbingan belajar berbasis AI memberikan siswa dukungan yang dipersonalisasi dan interaktif, yang dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa dalam lingkungan belajar. Teknologi AI seperti chatbots dapat meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran online. ChatGPT dapat mendorong kemandirian dengan memberikan dukungan yang dipersonalisasi dan interaktif. Kecerdasan buatan (AI) menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Faiz & Kurniawaty, 2023). Dengan demikian kita dapat melihat bahwa ChatGPT mempunyai peranan yang mendesak dan penting dalam pembelajaran masa kini untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 6 Makassar, masih perlu adanya penelitian mengenai efektivitas penggunaan ChatGPT untuk memotivasi siswa, khususnya untuk mendidik semaksimal mungkin, dan secara umum terhadap proses pembelajaran merupakan proses yang panjang. Fakta dibidang ini adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang ChatGPT menurunkan motivasi mereka karena sulitnya menemukan jawaban dan pertanyaan saat mendapatkan informasi selama pembelajaran. Hal ini membuktikan hal tersebut. Saat ini penulis didirikan untuk mempelajari dampak penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian yang bersifat korelasional yaitu mencari korelasi atau hubungan antara variabel Chat GPT (X) dan Motivasi belajar (Y). Metode penentuan sampel adalah sampling sensus atau total sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar yang berjumlah 106 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes berupa angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis korelasi product moment yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar menggunakan ChatGPT dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil observasi penggunaan ChatGPT pada siswa

No	Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa			Total Siswa
			Kelas Ak 1	Kelas Ak 2	Kelas Ak3	
1.	Kemampuan Mengoperasikan ChatGPT	a. Siswa yang dapat membuka dan menggunakan ChatGPT	34	32	33	99
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi	34	32	33	99
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menjawab pertanyaan	30	31	30	91
		d. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas	33	32	30	95
2.	Kemampuan Memahami Informasi dari ChatGPT	a. Siswa yang dapat memahami informasi ChatGPT	28	26	21	75
		b. Siswa yang dapat membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat	12	14	11	37
		c. Siswa yang dapat menggunakan informasi ChatGPT untuk belajar	28	32	30	90
3.	Kemampuan Menggunakan ChatGPT secara Bertanggung jawab	a. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT dengan etika yang baik	33	30	30	93
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT tanpa plagiarisme	14	15	14	43
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk	25	20	28	73

meningkatkan pembelajaran mereka
--

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan ChatGPT dan mampu menggunakan. Namun, mereka masih kesulitan dalam menghindari plagiarisme, mengetahui sumber jawaban, dan membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat.

Hasil Observasi ChatGPT

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil observasi pemanfaatan ChatGPT pada kelas X Akuntansi sebanyak 3 pertemuan di SMK Negeri 6 Makassar. Skala kategori penilaian pemanfaatan adalah:

- Penilaian 3,50 – 4,00 masuk kategori sangat baik
- Penilaian 2,50 – 3,49 masuk kategori baik
- Penilaian 1,50 – 2,49 masuk kategori cukup baik
- Penilaian 1,00 – 1,49 masuk kategori kurang baik
- Penilaian 0,00 – 0,99 masuk kategori tidak baik

Observasi ini dilakukan oleh dua observer pada 3 kelas sebanyak 3 pertemuan dengan pertemuan pertama mengobservasi pemanfaatan ChatGPT pada Kelas X Ak 2 dan pertemuan kedua pada X Ak 3 dan pertemuan ketiga pada Ak 1. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi yang telah diisi oleh masing-masing observer pada setiap pertemuan. Total ada enam lembar observasi, setiap lembar observasi terdapat 19 indikator penilaian. Setiap indikator penilaian memiliki rentang nilai 1-5. Dari enam lembar observasi yang telah diisi, nilai masing-masing indikator penilaian dirata-rata guna mendapatkan suatu nilai yang mencerminkan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran selama 3 pertemuan. Selanjutnya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman Data Hasil Observasi Pemanfaatan ChatGPT Di Kelas

No	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Pertemuan						Rata-rata	
		1		2		3			
		observer I	observer II	observer I	observer II	observer I	observer II		
1	Media yang digunakan pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	3	3	3	4	3	3.33	
2	Media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.	3	3	3	3	3	3	3.00	
3	Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	3	3	3	4	3	3.33	
4	Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran	4	3	4	4	4	5	4.00	
5	Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi	4	3	3	4	4	3	3.50	
6	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.	4	3	4	3	3	3	3.33	

7	Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.	3	3	4	3	3	3	3.17
8	Media yang ada pada materi mudah untuk diperoleh	4	3	4	3	4	3	3.50
9	Media pada materi kapan pun dan dimana pun. dapat digunakan	4	3	4	3	3	4	3.50
10	Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran	3	3	4	3	4	3	3.33
11	d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.	4	3	3	4	4	3	3.42
12	Media yang digunakan pada materi dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.	3	3	4	3	3	4	3.33
13	Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	4	3	3.83
14	Guru mampu menguasai materi melalui media yang digunkannya.	4	3	3	3	4	3	3.33
15	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok besar	4	4	4	3	4	3	3.67
16	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok kecil	3	3	4	3	3	3	3.17
17	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan perorangan	3	3	4	4	4	3	3.50
18	Media yang digunakan yang digunakan guru pada materi telah jelas	3	3	4	5	4	4	3.83
19	Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi	3	3	3	4	3	3	3.17

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata setiap indikator penilaian pemanfaatan ChatGPT di kelas selama tiga pertemuan. Selanjutnya akan diperoleh nilai rata-rata dan kategori yang diperoleh dari masing-masing indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil observasi Pemanfaatan ChatGPT di KELAS

No	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Media yang digunakan pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	3.33	Baik
2	Media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.	3.00	Baik
3	Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang	3.33	Baik
4	Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi	3.50	Sangat Baik
6	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.	3.33	Baik
7	Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.	3.17	Baik
8	Media yang ada pada materi mudah untuk	3.50	Sangat Baik

	diperoleh		
9	Media pada materi kapan pun dan dimana pun. dapat digunakan	3.50	Sangat Baik
10	Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran	3.33	Baik
11	d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.	3.42	Baik
12	Media yang digunakan pada materi dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.	3.33	Baik
13	Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran	3.83	Sangat Baik
14	Guru mampu menguasai materi melalui media yang digunakannya.	3.33	Sangat Baik
15	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok besar	3.67	Sangat Baik
16	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok kecil	3.17	Baik
17	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan perorangan	3.50	Sangat Baik
18	Media yang digunakan yang digunakan guru pada materi telah jelas	3.83	Sangat Baik
19	Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi	3.17	Baik

Untuk memperoleh nilai rata-rata semua aspek penilaian kemampuan guru mengelola pembelajaran, maka nilai rata-rata masing-masing indikator penilaian di atas dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi banyaknya indikator penilaian, yaitu 19. Jumlah nilai rata-rata 19 indikator penilaian adalah 65,25. Jadi, Nilai rata-rata semua indikator penilaian pemanfaatan ChatGPT dikelas adalah:

$$\frac{65,25}{19} = 3,43$$

Hasil Observasi Motivasi Belajar

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK 6 Makassar. Skala kategori penilaian aktivitas siswa adalah:

- Penilaian 3,50 – 4,00 masuk kategori sangat baik
- Penilaian 2,50 – 3,49 masuk kategori baik
- Penilaian 1,50 – 2,49 masuk kategori cukup baik
- Penilaian 1,00 – 1,49 masuk kategori kurang baik
- Penilaian 0,00 – 0,99 masuk kategori tidak baik

Observasi dilakukan oleh dua observer selama tiga kali pertemuan. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi yang telah diisi oleh masing-masing observer pada setiap pertemuan. Total ada enam lembar observasi, setiap lembar observasi terdapat 15 indikator penilaian. Dari enam lembar observasi yang telah diisi, nilai masing-masing indikator penilaian dirata-rata guna mendapatkan suatu nilai yang mencerminkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Rangkuman Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator Motivasi Belajar	Pertemuan						Rata-rata	
		1		2		3			
		observer I	observer II	observer I	observer II	observer I	observer II		
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	3	3	3	3	3	3	3.00	
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	2	3	2	3	3	3	2.67	
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	3	3	4	3	2	3	3.00	
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	4	3	2	3	3	4	3.17	
5	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.	2	3	3	4	4	4	3.33	
6	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-temen dalam menyelesaikan tugas.	2	4	4	4	3	4	3.50	
7	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	3	3	4	4	2	2	3.00	
8	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	2	3	5	5	3	4	3.67	
9	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	4	4	3	4	3	3	3.50	
10	Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	4	4	3	4	3	3	3.50	
11	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	3	4	3	4	3	3	3.40	
12	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	3	4	3	3	3	4	3.40	
13	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	3	4	3	4	3	3	3.33	
14	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	3	3	2	3	2	2	2.50	
15	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya	4	4	3	4	2	3	3.33	

Berdasarkan tabel di atas, didapat nilai rata-rata tiap indikator penilaian motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada tiga pertemuan. Selanjutnya akan dipaparkan tabel hasil observasi yang lebih spesifik sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	3.00	Baik
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	2.67	Baik
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	3.00	Baik
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	3.17	Baik
5	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.	3.33	Baik
6	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.	3.50	Sangat Baik
7	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	3.00	Baik
8	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	3.67	Sangat Baik
9	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	3.50	Sangat Baik
10	Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	3.50	Sangat Baik
11	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	3.40	Baik
12	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	3.40	Baik
13	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	3.33	Baik
14	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	2.50	Baik
15	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya	3.33	Baik

Untuk memperoleh nilai rata-rata semua aspek penilaian aktivitas siswa selama proses pembelajaran, maka nilai rata-rata masing-masing indikator penilaian di atas dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi banyaknya indikator penilaian, yaitu 15. Jumlah nilai rata-rata 15 indikator penilaian adalah 48,30. Jadi Nilai rata-rata semua indikator penilaian motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pad kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar adalah:

$$\frac{48,30}{15} = 3,22$$

Hasil Penelitian Angket

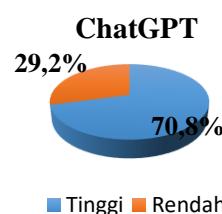
Data dari variabel ChatGPT dapat diperoleh dari angket yang terdiri dari 19 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel sebanyak 106 siswa. Data variabel memiliki skor maksimum 95, skor minimum 19, nilai tertinggi 83, nilai terendah 43, Mean(M) 62,99, Median(Me) 62 Modus(Mo) 65 dan standar deviasi(SD) 8,56.

Berdasarkan rentang interval di atas maka dapat disusun tabel distribusi kategori sebagai berikut :

Tabel 6. Kategorisasi nilai variabel ChatGPT

No	Kategori	Rentan Nilai	Frekuensi	Percentase
1	Tinggi	95-58	75	70,8%
2	Rendah	57-19	31	29,2%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dari 106 siswa terdapat 75 yang berpendapat bahwa ChatGPT pembelajaran dikelas X Akuntansi tergolong tinggi yaitu sekitar 75 siswa atau 70,8% dengan nilai maksimum 83 yang hanya berjumlah 1 siswa sedangkan skor maksimumnya adalah 95 dan sebanyak 31 atau 29,2% yang berpendapat cukup. Berdasarkan tabel di atas maka dapat digambarkan dalam *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 1. Pie chart ChatGPT

Hasil dari *pie chart* di atas menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi yaitu sebesar 70,8% (warna biru) dan warna orange menunjukkan rendahnya penggunaan media pembelajaran yaitu sebesar 29,2%.

Data dari variabel motivasi belajar dapat diperoleh dari angket yang terdiri dari dari 19 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel sebanyak 106 siswa. Data variabel memiliki skor maksimum 95, skor minimum 19, nilai tertinggi 83, nilai terendah 46, Mean(M) 63,80, Median(Me) 65 Modus(Mo) 67 dan standar deviasi(SD) 7,46. Berdasarkan rentang interval di atas maka dapat disusun tabel distribusi kategori sebagai berikut :

Tabel 7. Kategorisasi Nilai Variabel Motivasi Belajar

No	Kategori	Rentan Nilai	Frekuensi	Percentase
1	Tinggi	95-58	84	79,2%
2	Rendah	57-19	22	20,8%

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dari 106 siswa terdapat 84 siswa atau 79,2% yang memiliki motivasi belajar tinggi dan terdapat 22 siswa atau 20,8% yang memiliki motivasi belajar rendah. Berdasarkan tabel kategori variabel motivasi belajar di atas maka dapat digambarkan dalam pie chart sebagai berikut :



Gambar 2. Pie Chart Motivasi Belajar

Hasil diagram lingkaran atau *pie chart* di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar murid tergolong tinggi yaitu sebesar 79,2% lingkaran yang berwarna biru dan sebanyak 20,8% lingkaran warna orange menunjukkan rendahnya motivasi belajar murid.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil tes angket yang di sebarkan. Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan program spss yaitu uji *kolmogorov-sminov* pada taraf signifikansi 0,05.

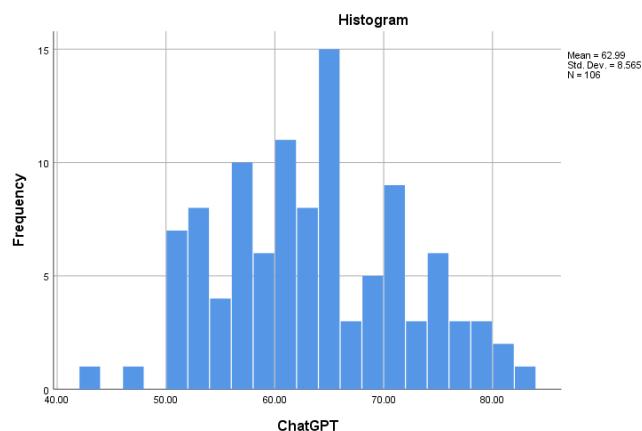
Syarat pengujian hipotesis penelitian ini adalah data yang diuji berdistribusi normal. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan batuan program SPSS for windows versi 25. Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan ketentuan, jika nilai *Sig. 2-tailed* > 0,05 berarti data normal dan jika nilai *Sig. 2-tailed* < 0,05 berarti data tidak normal.

1) Variabel media pembelajaran ChatGPT

Tabel 8. Tests of Normality ChatGPT

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ChatGPT	.077	106	.135	.983	106	.200

Lilliefors Significance Correction



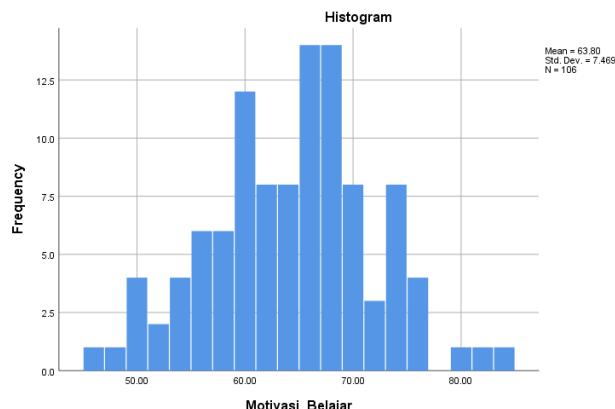
Gambar 3. Histogram ChatGPT

Hasil uji normalitas melalui spss menunjukkan bahwa *kolmogorov-sminov* memiliki nilai signifikan 0,135. Berdasarkan hasil analisis tersebut variabel media pembelajaran memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,13 \geq 0,05$. Hal ini berarti bahwa data variabel media pembelajaran terdistribusi normal.

2) Variabel motivasi belajar

Tabel 9. Tests of Normality Motivasi belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.073	106	.200	.991	106	.730



Gambar 4. Histogram Motivasi Belajar

Hasil uji normalitas data variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai kolmogorov-sminov memiliki nilai signifikan 0,200. Berdasarkan hasil analisis melalui spss versi 25 variabel motivasi belajar memiliki taraf signifikan yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa $0,20 \geq 0,05$, data analisis motivasi belajar terdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran sampel atau untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Taraf signifikansi yang digunakan ialah 0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
ChatGPT	Based on Mean	1.479	24	75	.102
	Based on Median	.928	24	75	.566
	Based on Median and with adjusted df	.928	24	36.121	.569
	Based on trimmed mean	1.423	24	75	.126

Dapat dilihat pada tabel hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,102. Taraf signifikansi yang digunakan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak ialah 0,05. Maka dari tabel di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa data yang diteliti homogen karena $\geq 0,05$.

c. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Berikut hasil uji linieritas melalui spss versi 25:

Tabel 11. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table								
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
ChatGPT *	Between Groups	(Combined)	3267.476	30	108.916	1.842	.018	
		Linearity	1299.504	1	1299.504	21.973	.000	
	Within Groups	Deviation from Linearity	1967.972	29	67.861	1.147	.311	
		Total	4435.514	75	59.140			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa taraf signifikan $>0,05$ yaitu 0,31 maka dapat disimpulkan bahwa variabel ChatGPT dan motivasi belajar memiliki hubungan yang linieritas.

2. Analisis Deskriptif

a. Media pembelajaran ChatGPT

Tabel 12. Analisis Deskriptif Chatgpt

		Descriptives	Statistic	Std. Error
ChatGPT	Mean		62.9906	.83192
	95% Confidence	Lower Bound	61.3410	
	Interval for Mean	Upper Bound	64.6401	
	5% Trimmed Mean		62.8753	
	Median		62.0000	
	Variance		73.362	
	Std. Deviation		8.56515	
	Minimum		43.00	
	Maximum		83.00	
	Range		40.00	
	Interquartile Range		13.00	
	Skewness		.187	.235
	Kurtosis		-.554	.465

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor minimum dari hasil angket media pembelajaran adalah 43, skor maksimum 83, median (Me) 62,99 , sum sebesar 6677, mean (M) 62, varians 23, 362 serta standar deviasi (SD) 8,56. Statistik deskriptif di atas diperoleh melalui perhitungan aplikasi SPSS versi 25 dengan jumlah sampel (N) sebesar 106 siswa.

b. Motivasi belajar

Tabel 13. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

		Descriptives	Statistic	Std. Error
Motivasi_Belajar	Mean		63.8019	.72541
	95% Confidence	Lower Bound	62.3635	
	Interval for Mean	Upper Bound	65.2402	
	5% Trimmed Mean		63.8312	
	Median		65.0000	
	Variance		55.779	
	Std. Deviation		7.46856	
	Minimum		46.00	
	Maximum		83.00	
	Range		37.00	
	Interquartile Range		9.25	
	Skewness		-.043	.235
	Kurtosis		-.143	.465

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa hasil angket motivasi belajar memiliki nilai minimum 46, nilai maksimum 83, median(Me) 65, mean(M) 63, 80, varian 55,77 dan standar deviasi(SD)7,46.

3. Uji Hipotesis

Apabila hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment* atau uji *pearson product moment* yang digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau ratio.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Pengolahan data menggunakan SPSS for windows versi 25. Berdasarkan data-data yang diperoleh dari 106 responden. Tingkat signifikansi 0,00 artinya kemungkinan besar apabila taraf signifikansi $<0,05$ maka terdapat adanya pengaruh atau berkorelasi yang signifikan antara ChatGPT dan motivasi belajar. Apabila $>0,05$ maka tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara ChatGPT dan motivasi belajar.

Berikut hasil analisis korelasi product moment melalui SPSS:

Tabel 14. Analisis Korelasi

		Correlations	
		ChatGPT	Motivasi Belajar
ChatGPT	Pearson Correlation	1	.411**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	106	106
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.411**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	106	106

Dari hasil analisis korelasi product moment melalui spss menunjukkan nilai $r = 0,41$. Nilai r tersebut menandakan bahwa motivasi belajar yang tergolong korelasi sedang. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui hubungan ChatGPT dan Motivasi Belajar positif atau negative dapat dilihat dari tanda pada nilai pearson correlation jika bertanda (-) minus maka hubungannya negative bila tidak ada tanda maka disebut positif, berdasarkan table 4.11 nilai pearson correlation tidak ada tanda minus, maka hubungan antara ChatGPT dan motivasi belajar ini disebut hubungan positif, yang artinya ada hubungan korelasi yang searah contohnya jika nilai ChatGPT (X) meningkat maka nilai motivasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan juga.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X terhadap Y distribusi nilai r kedalam rumus :

$$KP = r^2 \cdot 100\% = 0,41^2 \cdot 100\%$$

$$= 0,1681 \cdot 100\%$$

$$= 16,81\%$$

Artinya pengaruh nilai media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar sebesar 16,81% dan sisanya 83,19% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian.

Untuk mengetahui apakah kedua data signifikan atau tidak, uji data dengan rumus hitung dan kaidah pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq$ dari t tabel, maka signifikan.

Jika $t_{hitung} \leq$ dari t tabel, maka tidak signifikan.

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,411\sqrt{106-2}}{\sqrt{1-0,411^2}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{0,411 \cdot 10,19}{\sqrt{0,832}} \\ &= \frac{4,18}{0,91} \\ &= 4,593 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan melalui rumus t_{hitung} dengan ketentuan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$; $df = N = 106$ sehingga didapat $t_{tabel} = 1,659$. Ternyata $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} atau $4,593 > 1,659$. Maka korelasi atau hubungan media pembelajaran ChatGPT dengan motivasi belajar adalah signifikan.

Pembahasan

Survei dilakukan pada seluruh kelas di SMK Negeri 6 Makassar. Sekolah SMK Negeri 6 Makassar yang dahulu bernama SMTK Negeri (Sekolah Menengah Teknologi Rumah Tangga) didirikan pada tanggal 31 Desember 1975 dengan dibukanya tiga jurusan yaitu Tata Boga, Tata Busana, dan Rumah Tangga. Pada tahun 1996, SMTK berpindah ke SMK Negeri 6 Makassar. Saat ini jumlah lulusan SMTK/SMK Negri 6 Makassar mencapai 2.800 orang. Lulusan SMK Negri 6 Makassar banyak berkecimpung dalam dunia usaha dan industri, lembaga pemerintah dan swasta, serta sebagai wirausaha. Dari Tabel 1 terlihat hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dan mampu menggunakan ChatGPT. Namun masyarakat masih kesulitan untuk menghindari plagiarisme, mengetahui dari mana jawabannya berasal, dan membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat. Hal ini dapat mengakibatkan plagiarisme, kesalahpahaman informasi, dan kualitas pembelajaran yang buruk. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengedukasi siswa tentang penggunaan ChatGPT secara bertanggung jawab dan meningkatkan literasi digital mereka untuk memeriksa sumber dan keakuratannya. ChatGPT adalah alat pembelajaran yang berguna, namun penggunaannya memerlukan pendidikan dan dukungan yang tepat. Sehingga dibutuhkan peran dari guru dan siswa untuk mengefektifkan penggunaan ChatGPT. Ini yaitu, Guru:

- Integrasikan ChatGPT dalam pembelajaran dengan cara yang kreatif dan edukatif.
- Ajarkan siswa tentang plagiarisme dan pentingnya menggunakan sumber informasi yang terpercaya.
- Berikan pelatihan kepada siswa tentang cara mengecek keakuratan informasi.

Siswa:

- Gunakan ChatGPT untuk mencari ide, latihan menjawab pertanyaan, dan brainstorming.
- Selalu ubah bahasa ChatGPT dengan kata-katamu sendiri.
- Cek sumber informasi dan berpikir kritis sebelum menggunakan informasi dari ChatGPT.

Dengan edukasi dan pendampingan yang tepat, ChatGPT dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Observasi ChatGPT

Situasi observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah free situation, free situation artinya klien diamati dalam keadaan bebas, tidak terganggu, dan tidak mengetahui bahwa ia atau mereka sedang diamati. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data berupa angka yang menunjukkan nilai dari masing-masing indikator penilaian/aspek yang diamati kemudian dari angka tersebut akan diketahui kategori yang didapatkan. Dari 19 aspek yang diamati dalam lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 19 aspek yang diamati tersebut adalah 3,43. Nilai tersebut dalam skala penilaian masuk kategori baik/efektif. Bila dilihat dari masing-masing aspek penilaian, ada perbedaan nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek yang diamati. Rentang nilai yang diperoleh dalam lembar observasi adalah 3,00 – 4,00. Nilai 3,00 masuk dalam kategori baik, namun jika dibandingkan dengan nilai yang lain, nilai ini merupakan nilai yang terendah. Indikator penilaian yang 65 mendapat nilai rendah tersebut adalah “media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.” Aspek ini

berhubungan dengan pengaplikasian media ChatGPT (penguasaan). Hal ini membuktikan bahwa pendidik belum optimal dalam menerapkan media ChatGPT tersebut dalam pembelajaran. Menurut M. Dalyono motivasi dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Ini berarti sebagai seorang pendidik perlu mempunyai kemampuan yang dapat memberikan daya tarik kepada para siswanya.

Observasi Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data berupa angka yang menunjukkan nilai dari masing-masing indikator penilaian/aspek yang diamati kemudian dari angka tersebut akan diketahui kategori yang didapatkan. Dari 15 aspek yang diamati dalam lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 15 aspek yang diamati tersebut adalah 3,22. Nilai tersebut dalam skala penilaian masuk kategori baik/efektif. Dilihat dari masing-masing aspek penilaian, ada perbedaan nilai yang diperoleh dari masing- masing aspek yang diamati. Rentang nilai yang diperoleh dalam lembar observasi adalah 2,50 – 3,67. Nilai 2,50 masuk dalam kategori baik/efektif, namun jika dibandingkan dengan nilai yang lain, nilai ini merupakan nilai yang terendah. Indikator penilaian yang mendapat nilai rendah tersebut adalah “bersemangat dan fokus dalam pembelajaran” dan “Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas”. Aspek ini berhubungan dengan pengaplikasian dari karakter Interest (motivasi). Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak percaya diri dalam proses pemelajaran karena kurangnya dorongan (motivasi). Menurut penulis, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ini berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lukmanul Hakim (2018), motivasi adalah sesuatu yang memotivasi orang untuk berperilaku, yang secara langsung menyebabkan perilaku seseorang untuk melakukan suatu tindakan, betapapun sulitnya, jika ia mempunyai motivasi yang tinggi. 67 Demikian pula motivasi memegang peranan penting dalam mencapai hasil.

Media pembelajaran ChatGPT

Dari analisis deskriptif dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran ChatGPT pada kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi namun jika dilihat dari nilai siswa yang paling tinggi ialah 83 sedangkan skor maksimumnya ialah 95, nilai terendah atau skor minimum 43. Jika dilihat dari persentase kategori nilai tinggi angket siswa terdapat 70,8% siswa dengan frekuensi 75 siswa dengan nilai tinggi dan persentase kategori nilai yaitu 29,2% dengan frekuensi 31 siswa.

Berdasarkan jawaban dari angket yang telah diisi oleh siswa, rata- rata murid memilih skor 1-3 ketika menyangkut penggunaan media pembelajaran Chatgpt dan rata-rata murid memilih 3-5 ketika menyangkut senang atau tidaknya siswa saat guru menggunakan media pembelajaran ChatGPT. Hal ini berarti bahwa penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran telah di terapkan namun belum maksimal juga belum di kenalkan secara menyeluruh dan secara umum dan siswa senang ketika guru menggunakan media pembelajaran ChatGPT saat mengajar ataupun dalam menyelesaikan suatu pertanyaan, kasus ataupun diskusi.

Media pembelajaran berupa ChatGPT merupakan salah satu faktor motivasi siswa dalam belajar. Sebab media pembelajaran akan menunjang pelaksanaan pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar atau mencari bahan materi ajar sehingga murid lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini karena siswa akan merasakan langsung dalam mengoperasikan AI dalam mencari dan memahami materi atau menyelesaikan pertanyaan dengan cepat serta melatih pikiran siswa agar lebih kritis dalam mengambil atau mengutip materi yang telah siswa temukan pada AI. Hal ini memberikan pengalaman atau *experience* baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi Belajar

Dari analisis deskriptif dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi yaitu dari 106 siswa terdapat 84 siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan ada 22 siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Namun, ada beberapa butir pertanyaan yang memiliki skor rendah seperti jika tugas siswa mendapat nilai jelek maka siswa malas untuk belajar lagi dan siswa lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan

penjelasan guru dengan baik. Motivasi belajar diperlukan untuk menggerakkan siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri murid maupun dari luar atau secara intern dan ekstern. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat murid mencapai prestasi belajar bahkan prestasi dalam kegiatan bermanfaat lainnya juga.

Pengaruh ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis korelasi product moment melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai $r = 0,411$ dan besarnya sumbangannya variabel media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar ialah 16,81% dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa data ialah signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar murid yaitu faktor ekstrinsik. Media pembelajaran juga sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga murid akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik serta yang masih terkesan baru dan modern akan membuat murid lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran yang mereka alami lebih berwarna dan terkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini didasarkan pada penelitian terkait yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar” oleh Jasmiati (2018) dan relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Mallengkeri 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian post hoc, sedangkan penelitian ini bersifat korelasional. Desain penelitian menggunakan studi kasus unik yang sama dengan penelitian ini. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A berisi 15 siswa dan kelas IV B berisi 15 siswa, sedangkan pada penelitian ini sampelnya berjumlah 108 I yang digunakan 1 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling yaitu purposive sampling, namun penelitian ini menggunakan teknik total sampling dimana seluruh populasi disurvei. Observasi dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data menggunakan korelasi momen. Hasil analisis korelasi product moment yaitu nilai r sebesar 0,531 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tergolong “memuaskan”. Kontribusi variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 28,19%. Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 28,19%, dan 71,81% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian. Secara khusus terdapat kesamaan bagaimana media pembelajaran dipersepsi sebagai peningkatan motivasi belajar, dan dapat dikatakan terdapat sedikit perbedaan peningkatan motivasi antara penelitian ini dengan penelitian terkait sebelumnya. Antara 28,19% sampai dengan 16,81% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini. SMK Negeri 6 Makassar merupakan sekolah kejuruan yang fokus pada pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menggunakan ChatGPT di sekolah Anda akan membantu siswa Anda mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan di era digital.

Di media yang sama yakni ChatGPT, hal tersebut disebutkan dalam artikel terbitan Muhammad Nur Rachman Nidhi Suryono dkk. (2023) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Produktivitas Siswa” terkait penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak ChatGPT terhadap produktivitas siswa. Studi ini mencakup tinjauan literatur dan metode kuantitatif untuk memahami secara komprehensif dampak penggunaan ChatGPT terhadap produktivitas siswa. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 70 siswa menggunakan ChatGPT. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas siswa setuju bahwa penggunaan ChatGPT saat belajar berdampak positif terhadap produktivitas mereka. Mereka merasakan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan tugas, memahami konten, dan memecahkan masalah menggunakan ChatGPT. Selain

itu, siswa memberikan saran untuk meningkatkan ChatGPT guna mendukung produktivitas. Mereka mengharapkan kemampuan ChatGPT dalam memberikan jawaban yang lebih akurat, relevan, dan komprehensif semakin meningkat. Ditemukan bahwa media ChatGPT jika digunakan dengan benar dapat memberikan dampak positif dan mempengaruhi perilaku siswa.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media ChatGPT dalam Pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 untuk semua aspek yang diamati dikategorikan baik dengan rata-rata 3,43. Sedangkan motivasi belajar siswa siswa selama proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 untuk semua aspek yang diamati dikategorikan baik dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata skor 3,22. Dari hasil perhitungan melalui SPSS *windows* versi 25 dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar murid tergolong sedang. Besarnya sumbangan variabel media pembelajaran ChatGPT terhadap variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah 16,81%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar yaitu 16,81% sedangkan 83,19% motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada bapak Dr. Syarifuddin CN. Sida, M.Pd, selaku pembimbing satu saya, dan bapak Kasman S.Pd., M.Pd, selalu pembimbing dua saya yang yang sudah memberikan dukungan dalam penelitian ini serta seluruh pihak sekolah SMK Negeri 6 Makassar yang bersangkutan yang telah memberi izin dalam melaksanakan penelitian ini. Kepada pihak penerbit yang sudah bersedia memeriksa artikel dan menerbitkan artikel ini. Terimakasih kepada banyak pihak yang sudah berkontribusi atas penyelesaian penelitian ini sampai menjadi artikel penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, P., & Rohmani. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I. (1st ed.). Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Ausat, A., Massang, B., Efendi, M., Nofirman, N., & Riady, Y. (2023). Bisakah Obrolan GPT Mengantikan Peran Guru di Kelas: Analisis Mendasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 16100-16106. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2745>
- Emzir. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif. Depok: Rajawali Pers.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Fauzi, F., Tuhuteru, L., Sampe, F., Ausat, A., & Hatta, H. (2023). Menganalisis Peran ChatGPT Dalam Meningkatkan Produktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 14886-14891. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2563>
- Fitria, T. N. (2023). Artificial intelligence (AI) technology in OpenAI ChatGPT application: A review of ChatGPT in writing English essay. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 12(1), 44-58. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i1.64069>
- Hamada, S., dkk. (2023). New Trends in Technology and Chat Bots. Proceeding of International Conference

1625 Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan - Ersyanda Yunarzat, Syarifuddin CN. Sida, Kasman
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6489>

on Education, Society and Humanity, 1(1), 51-58.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5584>

Indarta, dkk. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Iriyani, S. A., Hadi, H. S., Marlina, M., Patty, E. N. S., & Irhas, I. (2023). Analisis Bibliometrik dengan VOSViewer: Studi Artificial Intelligence dalam Pendidikan. *Jurnal Simki Pedagogi*, 6(2), 339-349. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.287>

Jasmiati. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3169-Full_Text.pdf

Lian, B., Amiruddin, & Mukhlis. (2022). Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 203-210. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/download/299/203>

Maulana, M. J., Darmawan, C., & Rahmat, R. (2023). Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 1-16. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/21090/pdf>

Mulianingsih, E., Supriyanto, A., & Fitriani, N. (2023). Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 245-256. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia>

Munawar, Z., dkk. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan ChatGPT Untuk Membantu Penulisan Ilmiah. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 10(1), 54-60. <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/index>

Nailus, S., & Hasanudin, C. (2023). Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro, 1-12. <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1724>

Ramadhan, A., dkk. (2023). Pemanfaatan ChatGPT dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*, 9(1), 1-14. <http://jurnal.pnk.ac.id/index.php/flash/article/view/1069>

Rifa'i, A. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Suka-Press.

Serdianus, & Tjendawangi. (2023). Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 1-12. <https://masokan.iakntoraja.ac.id>

Serdianus, S., & Saputra, T. (2023). Peran Artificial Intelligence Chatgpt Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Masokan: *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), 1-18. <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.100>

Setiawan, A., dkk. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49-58. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/3680>

Shidiq, M. (2023). Penggunaan Chat-Gpt Berbasis Kecerdasan Buatan dan Tantangannya Bagi Dunia Pendidikan; Dari Pandangan Perkembangan Keterampilan Menulis Kreatif. Prosiding Konferensi Internasional Tentang Pendidikan, Masyarakat dan Kemanusiaan, 1(1), 353-357. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5614>

Sholihatin E., Saka A. D. P., dkk. (2023). Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *JURNAL TUAH Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 1-

1626 *Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan - Ersyanda Yunarzat, Syarifuddin CN. Sida, Kasman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6489>

10. <https://jtuah.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTUAH/article/view/8032>

Supriadi, P., dkk. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di Era Industry 4.0 dan Society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 2(2), 192-198. <https://ejournal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/>

Tjahyanti, L. P. A. S., dkk. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 1-7. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1062>

Universitas Negeri Yogyakarta. (2023). Penelitian Ex Post Facto. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh dari: <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808327/pengabdian/8penelitian-ex-post-facto.pdf>

Wahid, R., Hikamudin, E., & Hendriani, A. (2023). *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 1(2), 112-117. <https://journal.ksatriacendekiaindonesia.id/index.php/jpi/article/view/29>

Windarti IS, Bahri S, Prabowo A. Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya. PARTA. 2023 Jun 25;4(1):46-52. <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/parta/article/view/4344>

Zahara, S. L., dkk. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 3(1), 1-14. <https://e-jurnal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/>