Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1354 – 1360

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Hasil Belajar Murid Kelas VII pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta

Hilman Amri[1], Desy Safitri[2], Nurul Istiqomah[3]
Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

hilmanamri06@gmail.com[1], desysafitri@unj.ac.id[2], nistie26@gmail.com[3]

Kata Kunci:
ChatGPT, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni quasi experiment dengan pendekatan penelitian kuantitatif dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. Sampel yang digunakan masing-masing sebanyak 34 murid yang terbagi menjadi dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik Analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan pada hasil uji Independent Sample T-Test yang mendapatkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,005 < 0,05. Penggunaan ChatGPT dapat membuat kegiatan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga murid menjadi lebih termotivasi serta dapat memahami materi IPS dengan sangat baik. Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran juga dapat menjadi pilihan alternatif media pembelajaran bagi guru.

Key Word:
ChatGPT, Social Studies Learning, Learning Outcomes

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of using ChatGPT on the learning outcomes of seventh-grade in social studies learning at SMP Negeri 275 Jakarta. The method used in this research is a quasi- experiment with a quantitative research approach and a pretest-posttest control group design. The population on this study was all seventh-grade students of SMP Negeri 275 Jakarta. The samples used consisted of 34 studnets each, divided into two classes, the experiment class and control class. Data analysis techniques included normality test, homogeneity test, and the Independent Sample T-Test for hypothesis testing. The result showed that there is a significant influence of using ChatGPT on the learning outcomes of seventh-grade students in social studies. This evidenced by the Independent Sample T-Test results, which obtained a Sig (2-tailed) value of 0,005 < 0,05. The use of ChatGPT can make social studies learning more interesting, active, and enjoyable. Thus making students more motivated and abel to understand social studies material very well. The use of ChatGPT in llearning can also serve as an alternative instructional media option for teachers.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Sekarang ini, perkembangan teknologi semakin cepat dan maju yang membuat perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut membuat manusia harus bisa beradaptasi agar dapat bersaing dan tidak tertinggal. Salah satu teknologi yang sedang marak di tengah-tengah masyarakat saat ini yakni *Artificial Intelligence (AI)*. Munculnya teknologi AI atau kecerdasan buatan ini membuat terjadinya percepatan transformasi dalam bidang kehidupan manusia, khususnya dalam bidang Pendidikan. Dalam penerapannya dibidang Pendidikan, AI sangat berperan dalam meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan AI dalam Pendidikan sangat memberikan kemudahan bagi murid dalam mengakomodir kebetuhan belajar yang beragam. AI dinilai mampu dalam memberikan pendekatan lebih personal yang saat ini sangat sulit untuk diberikan oleh guru dalam kelas, dengan jumlah murid yang cukup banyak.

Mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran saat ini juga sedang digencarkan oleh pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 13 Tahun 2025 tentang perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menjadikan AI atau kecerdasan buatan dan coding untuk menjadi mata pelajaran pilihan di sekolah mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga sekolah menengah. Setelah adanya peraturan menteri nomor 13 tahun 2025 tersebut, saat ini guru juga sudah

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

mulai dilakukan pelatihan dalam menggunaan teknologi AI untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya pelatihan tersebut, maka guru dapat memanfaatkan teknologi ini dengan sangat baik.

Salah satu indikator untuk mengetahui keberhasilan pendidikan bukan hanya berdasarkan pemakaian teknologi saja, melainkan juga berdasarkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Sebab, melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana murid memahami materi yang diajarkan, serta seberapa efektif metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru (Rizky & Silalahi 2025). Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SMP Negeri 275 Jakarta, pembelajaran IPS di kelas VII masih sering menggunakan metode konvensional, misalnya ceramah atau tanya jawab tanpa dukungan teknologi media digital. Hal ini akhirnya membuat kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga murid terlihat sangat bosan dan kurang antusias.

Nilai IPS murid dari kelas VII sampai dengan kelas IX di SMP Negeri 275 Jakarta masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 79. Kelas VII merupakan kelas dengan rata-rata nilai ATS yang paling rendah dibandingkan dengan kelas VIII dan kelas IX yakni 54, masih cukup jauh jika dibandingkan dengan KKTP yang ditetapkan yakni 79. Rendahnya rata-rata nilai ATS di kelas VII bisa saja disebabkan karena kurangnya variasi guru dalam mengajar, sebab semakin banyak variasi guru dalam mengajar apalagi didukung dengan penggunaan teknologi, maka murid akan jauh lebih antusias dan materi yang disajikan akan lebih cepat dipahami oleh murid sehingga bisa saja hasil belajar akan ikut meningkat.

Oleh sebab itu, penggunaan teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) diharapkan akan menjadi sebuah jalan keluar bagi guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu aplikasi berbasis teknologi AI yang sudah sering digunakan oleh semua orang saat ini adalah ChatGPT. Safitri, et al (2025) dalam penelitiannya mengenai teknologi augmented reality (AR), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan dalam mata pelajaran lingkungan hidup. Maka, diharapkan dengan menggunakan ChatGPT ini bisa membuat hasil belajar mereka meningkat baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana penggunaan ChatGPT memengaruhi hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. Hasil penelitian ini nanti diharapkan akan menjadi bahan pertimbangan bagi guru maupun sekolah dalam mengembangkan strategi atau metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan zaman, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid nantinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode *quasi experiment* (Eksperimen Semu) dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang akan digunakan yakni *pretest-posttest control group design*. Yang akan melibatkan dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian, masing-masing kelas akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan pemahaman murid. Selanjutnya diakhir pertemuan setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan akan dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 275 Jakarta, Jalan Jengki Cipinang Asem, Kebon Pala, Kecamatan Makasar, Jakarta Timur. Untuk populasi penelitian adalah seluruh murid kelas VII di SMP Negeri 275 Jakarta. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-E sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 34 murid. Sampel ini dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui pretest dan posttest serta observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yakni berupa tes pilihan ganda dan sudah dilakukan tes validasi, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran sebelum instrumen digunakan kepada murid.

Teknik Analisa data akan dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan pertimbangan sampel yang berjumlah kurang dari 50 sampel. Kemudian, setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel penelitian memiliki varians yang homogen atau tidak. Setelah uji normalitas dan homogen terpenuhi, maka uji hipotesis akan menggunakan uji parametrik *Independent Sample T-Test.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 april 2026 sampai dengan 7 Mei 2026 di kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 68 orang murid yang terbagi menjadi dua kelas yakni sebanyak 34 murid kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan 34 murid kelas VII-E sebagai kelas kontrol. Data penelitian yang disajikan merupakan data murid yang mengikuti

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

kegiatan *pretest* dan *posttest* secara lengkap. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	34	63	37	100	76.26	16.187	262.019
Posttest Kontrol	34	61	34	95	74.21	15.616	243.865
Pretest Eksperimen	34	68	32	100	74.03	18.499	342.211
Posttest Eksperimen	34	45	55	100	84.00	11.783	138.848

Sumber: Hasil olah data SPSS

Berdasarkan data pada tabel 1 tersebut, terdapat hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol yakni 76,26 lebih tinggi dari hasil *pretest* kelas eksperimen yakni 74,03. Sementara jika dilihat rata-rata hasil *posttest* menunjukkan perubahan yaitu untuk kelas eksperimen, hasil *posttest* jauh lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol yakni 84,00. Sementara rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol yakni 74,21. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan ChatGPT, sedangkan kelas kontrol yang mendapat perlakuan menggunakan media konvensional cenderung mengalami penurunan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.103	34	.200*	.948	34	.104
Posttest Eksperimen	.109	34	.200*	.948	34	.106
Pretest Kontrol	.101	34	.200*	.977	34	.684
Posttest Kontrol	.117	34	.200*	.938	34	.055

Sumber: Hasil Olah Data SPSS

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan pertimbangan jumlah sampel tidak lebih dari 50 sampel. Berdasarkan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel 2 menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai Sig 0,104 > 0,05 maka data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. *Posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai Sig 0,106 > 0,05 maka data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Data *pretest* kelas kontrol mendapatkan nilai Sig 0,684 > 0,05 maka data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. *Posttest* kelas kontrol mendapatkan nilai Sig 0,055 > 0,05 maka data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan pemaparan hasil uji normalitas tersebut, maka dapat dinayatakan bahwa data pretest-posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi secara normal. Maka untuk selanjutkan pengujian hipotesis akan menggunakan uji parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.991	1	66	.088
	Based on Median	2.626	1	66	.110
	Based on Median and with adjusted df	2.626	1	62.120	.110
	Based on trimmed mean	2.851	1	66	.096

Sumber: Hasil olah data SPSS

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas ini yakni apabila nilai Sig > 0,05 maka data homogen, sedangkan jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang terdapat pada tabel 3 didapatkan bahwa nilai Sig 0,088 > 0,05 yang berarti bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas terhadap data *pretest-posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang sudah memenuhi syarat. Maka tahap selanjutnya yakni uji hipotesis menggunakan uji T. Uji T yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Independent Sample T-Test*. Berikut hasil uji *Independent Sample T-Test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.991	.088	2.919	66	.005	9.794	3.355	3.096	16.493
	Equal variances not assumed			2.919	61.378	.005	9.794	3.355	3.086	16.502

Sumber: Hasil olah data SPSS

Apabila data dinyatakan homogen, maka pengambilan keputusan akan melihat bagian tabel "*Equal Variance Assumed*". Sebelumnya data sudah diuji homogenitas dan sudah dinyatakan homogen karena nilai Sig 0,088 > 0,05, maka pengambilan keputusan akan melihat nilai Sig (2-tailed) pada tabel "*Equal Variance Assumed*". Berdasarkan hasil *output* uji *Independent Sample T-Test* didapatkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,005 < 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat pula dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *posttest* kelas eksperimen menujukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata *posttest* 84,00 sedangkan kelas kontrol mendapatkan rata-rata *posttest* 74,21. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* juga menunjukkan nilai Sig (2-tailed) 0,005 < 0,05 yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif kelas yang diberikan perlakuan ChatGPT dengan yang hanya menggunakan media konvensional biasa.

Hasil penelitian ini menjawab bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran, misalnya ChatGPT tidak selalu membawa dampak negatif, akan tetapi juga bisa berdampak positif dengan catatan penggunaannya harus dalam pengawasan yang ketat oleh guru dan digunakan untuk membantu murid dalam memahami materi pelajaran. Namun demikian, dalam pelaksanan pembelajaran menggunakan ChatGPT, masih ditemukan kendala misalnya membuat murid tetap tertib dalam menggunakan *handphone* ketika pembelajaran. Sebab, masih ditemukan beberapa murid yang membuka aplikasi selain ChatGPT ketika menggunakan *handphone*. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola kelas dan memastikan bahwa murid tidak membuka aplikasi lain selain yang diperintahkan oleh guru.

Hasil belajar merupakan faktor utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar sendiri bisa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Menurut (Motoh, et.al 2022) faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar diantaranya yakni minat, motivasi, sikap, cara belajar, dan kognitif. Kemampuan kognitif menjadi salah satu yang berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Akan tetapi terdapat juga salah satu faktor yang ikut memengaruhi hasil belajar murid selain kemampuan kognitif yakni cara belajar. Setiap murid mempunyai cara belajar yang berbeda-beda, ada yang lebih lambat, ada juga yang sangat cepat. Oleh karena itu, untuk memastikan setiap murid terakomodir dengan baik ketika pembelajaran menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi guru. Sebab, saat ini guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran yang menyesuaikan dengan cara belajar dari masing-masing murid. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran mampu menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar murid kelas VII di SMP Negeri 275 Jakarta sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan ChatGPT. Penggunaan ChatGPT mampu dalam meningkatkan kemampuan kognitif murid, khusunya dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan.

Bukan hanya kemampuan kognitif saja yang meningkat, melainkan juga murid dapat menyesuaikan cara belajar mereka. Terlihat selama penelitian ini berlangsung mereka terlihat antusias dan sangat

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

berpartisipasi aktif dalam menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran. Biasanya mereka menggunakan ChatGPT hanya untuk mencari jawaban saja, akan tetapi kali ini mereka menggunakannya sebagai alat bantu dalam memahami materi pelajaran. Menurut Gauch (Prambudi & Sinaga, 2024), teknologi AI misalnya ChatGPT dapat berguna sebagai asisten pemberlajaran yang bisa meningkatkan kualitas interaksi antara murid dengan materi pembelajaran. ChatGPT sebagai alat bantu akan memungkinkan murid untuk mendapatkan informasi dengan lebih cepat, mengurangi ketergantungan terhadap guru, dan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Temuan dalam penelitan ini juga sejalan dengan teori kontruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, khususnya dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam konsep ini, Vygotsky percaya bahwa anak-anak akan lebih mengalami perkembangan secara maksimal dengan bantuan (Ma'mun, et al 2024). Dalam hal ini, ChatGPT digunakan sebagai alat bantu murid dalam memahami materi diluar kemampuan mereka sendiri. ChatGPT dapat memberikan penjelasan yang lebih responsive dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing murid, sehingga menjembatani antara apa yang sudah dikeathui dengan apa yang harus mereka pelajari kembali. Hal tersebut juga mendukung pandangan Burton (2024) dalam penelitiannya mengenai *personalized education and artificial intelligence* bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan cara memfasilitasi lingkungan murid secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi yang bermakna. Oleh karena itu, hadirnya ChatGPT dalam pembelajaran IPS bukan sekedar sebagai alat mencari informasi semata, melainkan dapat menjadi mitra belajar yang mendorong proses berpikir aktif dan kritis.

Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran juga sangat berkonrtibusi terhadap pengembangan *self-regulated learning* atau kemampuan belajar mandiri. Ng, Tan, dan Leung (2024) dalam penelitiannya yang berjudul *Empowering student self-relugated learning and science education through ChatGPT: A pioneering pilot study*, menunjukkan bahwa dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri untuk tingkat sekolah menengah terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi. Penelitian tersebut juga menyoroti bahwa ChatGPT mampu mengurangi kecemasan belajar dan mendorong kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian ini bahwa murid yang diberikan perlakuan menggunakan ChatGPT mereka lebih percaya diri dan berani ketika menjawab pertanyaan. Sebab, mereka terlebih dahulu melakukan validasi jawaban melalui ChatGPT, sehingga tidak lagi ada rasa takut salah secara signifikan, hasilnya kelas menjadi lebih aktif dan fokus.

Jika dilihat dari sisi motivasi belajar, berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Sebab sistem AI mampu memberikan umpan balik yang lebih adaptif, interaktif, dan personal. Murid yang merasa mendapatkan perhatian dan respon yang relevan terhadap pertanyaan mereka akan cenderung lebih termotivasi untuk terus belajar. Dalam konteks penelitian ini, antusias murid dalam pembelajaran yang diberikan perlakukan penggunaan ChatGPT mencerminkan meningkatnya motivasi belajar yang dipicu oleh kemudahan akses informasi dan umpan balik langsung yang diberikan oleh ChatGPT. Motivasi belajar ini kemudian sangat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran akan memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis murid. ChatGPT akan dapat berperan sebagai pendorong murid untuk dapat berpikir secara analitis dan kritis bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ketika ChatGPT digunakan untuk memvalidasi dan mengkonfirmasi pemahaman mereka akan materi pelajaran, secara tidak langsung mereka sedang dilatih kemampuan analisis dan evaluasi informasi yang merupakan inti dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian ChatGPT bukan sekedar berfungsi sebagai sumber informasi, melainkan sebagai media berlatih kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan selama pembelajaran IPS di era abad ke-21.

Keberhasilan penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran tentu saja tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dan pengawas. Peran guru yang awalnya hanya sebagai pemberi materi pelajaran, berubah menjadi pendamping dan pembimbing, serta mendorong pembelajaran yang lebih personal dan terdiferensiasi. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan saat ini yaitu *student centered learned* atau pembelajaran yang berpusat pada murid. Perubahan peran ini akan membuat guru lebih aktif dalam memantau penggunaan teknologi AI oleh murid dan memastikan bahwa teknologi tersebut digunakan secara terarah dan bertanggung jawab. Karena menjaga ketertiban dalam menggunakan *handphone* ketika pembelajaran oleh murid menjadi salah satu kendala yang dihadapi selama penelitian ini. Kondisi ini mengingatkan pentingnya penetapan aturan kelas yang jelas terkait penggunaan *handphone* atau perangkat elektronik lainnya selama kegiatan pembelajaran.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Secara khusus dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan ChatGPT berperan sangat penting, sebab dalam pelajaran ini materinya sangat kaya akan konsep dan pemahaman kontekstual. Misalnya dalam materi keragaman sosial budaya di masyarakat yang digunakan dalam penelitian ini sangat memerlukan pemahaman mendalam, tidak hanya sekedar hafalan saja. ChatGPT akan berguna dalam menyajikan informasi mengenai keberagaman sosial budaya dari berbagai sudut pandang dan disertai contoh yang relevan sehingga murid akan sangat terbantu dalam memahami materi secara menyeluruh dan bermakna.

Terdapat aspek penting yang masih perlu diperhatikan jika ingin menerapkan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran yakni mengenai etika dan literasi. Murid masih perlu dibekali dengan pemahaman bahwa informasi yang dihasilkan oleh ChatGPT tidak selalu akurat dan masih perlu untuk di verifikasi dengan sumber-sumber terpercaya. Keberhasilan jangka Panjang penggunaan ChatGPT dalam dunia pendidikan masih sangat bergantung pada pengembangan literasi di kalangan murid dan guru. Literasi yang dimaksud yakni mencakup kemampuan untuk memahami dan mengenali potensi bias dalam respon yang dihasilkan, serta menggunakan teknologi AI ini secara etis dan bertanggung jawab. Dalam penelitian ini, proses validasi jawaban yang dilakukan murid sebelum menyampaikannya dikelas merupakan salah satu bentuk sederhana dari praktik literasi tersebut. Murid bukan hanya menerima informasi dari ChatGPT begitu saja, melainkan juga tetap ada proses berpikir kritis dalam mengevaluasi jawaban atau informasi yang diperoleh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya mengenai penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar secara siginifikan pada tingkat sekolah menegah. Temuan ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu bahwa teknologi AI bukan hanya menjadi ancaman semata terhadap integritas akademik, melainkan juga menjadi peluang besar dalam membuat cara belajar yang lebih inklusif, adaptif, dan berorientasi pada murid. Akan tetapi, keberhasilan ini juga tidak terlepas dari situasi kondusif kelas. Adanya pengawasan yang ketat oleh guru, desain pembelajaran yang terstruktur, serta pembelakan literasi digital kepada murid menjadi faktor penting keberhasilan penggunaan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka integrasi penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah merupakan Langkah yang tepat dan perlu di dorong lebih lanjut, tentunya dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan yang berlaku terutama berkaitan dengan etika akademik. Hal ini dibutuhkan agar dalam memanfaatkan ChatGPT dapat dirasakan optimal oleh seluruh murid maupun guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang mendapatkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,005 < 0,05. Penggunaan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, murid menjadi lebih termotivasi, antusias, dan lebih mudah untuk memahami materi IPS yang cukup kompleks. Hasilnya dapat dilihat pada rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 84,00 lebih besar dibandingkan rata-rata posttest kelas kontrol yakni 74,21. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran IPS sangat direkomendasikan untuk bisa diterapkan dan menjadi alternatif baru bagi guru dalam memilih media pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan ChatGPT masih harus mendapatkan pengawasan yang ketat oleh guru agar hasilnya dapat optimal dengan sangat baik.

DAFTAR REFERENSI

Ahiri, Y., Ahiri, J., Harjun, Lewa, M. J., & Muh. Syata, W. (2025). Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa pendidikan ekonomi. *Educational Journal, 1*(2).

Burton, S. L. (2024). *Advancements in AI-driven education: Transforming learning and training with intelligent technologies*. *World Journal of Business Research, 4*(1). https://commons.erau.edu/publication/2267

Herianto, E., Alqadri, B., & Sumardi. (2024). Pengaruh model pembelajaran PBL berbasis artificial intelligence terhadap hasil belajar siswa 1 Mas Ayu Rizka Septiani Putri. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 4*(3).

Ma'mun, A. A. J., Handayani, N. S., & Munawaroh, H. (2024). Konsep zone of proximal development (ZPD) dalam permainan anak-anak. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 2*(1), 2024–2025.

Motoh, T. C. (2022). Penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 1*(1).

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Nasution, A. C., Simanungkalit, J. A., Mutiara, Erniati, Harahap, E. N., Amanda, F., Rifaldi, I., Siregar, M., Siregar, M. S. A., Nur'ani, & Simanullang, R. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi ChatGPT terhadap hasil belajar siswa pada kelas X rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 1 Angkola Timur. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO), 2*(1), 277–285. https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.384

Ng, D. T. K., Tan, C. W., & Leung, J. K. L. (2024). Empowering student self-regulated learning and science education through ChatGPT: A pioneering pilot study. *British Journal of Educational Technology, 55*(4), 1328–1353. https://doi.org/10.1111/bjet.13454

Prambudi, A. R., & Sinaga, F. M. (2024). Penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan implikasinya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*. https://jicnusantara.com/index.php/jicn

Rizky, A. S. A., & Silalahi, T. (2025). Pengaruh penggunaan artificial intelligence (AI) jenis ChatGPT dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK Negeri 7 Medan T.A. 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3).

Safitri, D., Marini, A., Irwansyah, P., & Sudrajat, A. (2025). Transforming environmental education with augmented reality: A model for learning outcome. *Social Sciences and Humanities Open, 12*. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101796