

**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**

**Ananda Sry Aulia Rizky<sup>1</sup>,Tauada Silalahi<sup>2</sup>**

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email: [anandasryauliarizky7@gmail.com](mailto:anandasryauliarizky7@gmail.com), [tauadasilalahi@gmail.com](mailto:tauadasilalahi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Jenis *ChatGPT* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis (MPLB) Di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis ex-post facto. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 69 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi nilai ulangan harian. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear berganda, uji parsial (uji t), uji simultan (uji F), dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) dengan bantuan program SPSS 26.

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* Jenis *ChatGPT* (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 19,630 dan  $Sig. 0,000 < 0,05$ . Begitu pula variabel minat belajar (X2) yang juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 41,867 dan  $Sig. 0,000 < 0,05$ . Secara simultan, nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1005,627 dengan  $Sig. 0,000 < 0,05$ , yang berarti bahwa penggunaan *ChatGPT* dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,968 menunjukkan bahwa 96,8% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh kedua variabel bebas, sedangkan sisanya sebesar 3,2% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* jenis *ChatGPT* dan minat belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan, baik secara parsial maupun simultan, terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital berbasis AI serta penumbuhan minat belajar siswa untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelligence ChatGPT*, Minat Belajar, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the use of *Artificial Intelligence* (AI) of the *ChatGPT* type and learning interest on the learning outcomes of class X students in Office Management and Business Services (MPLB) at SMK Negeri 7 Medan in the 2024/2025 academic year. This study used a quantitative approach with an ex-post facto

type. The sample in this study consisted of 69 respondents selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques used questionnaires and documentation of daily test scores. Data analysis was performed using multiple linear regression tests, partial tests (t-tests), simultaneous tests (F-tests), and coefficients of determination ( $R^2$ ) using SPSS 26.

The analysis results show that the variable Use of *Artificial Intelligence* of the *ChatGPT* type (X1) has a positive and significant effect on student learning outcomes with a t-value (calculated) of 19.630 and a Sig. 0.000 <0.05. Similarly, the learning interest variable (X2) also had a positive and significant effect on learning outcomes, with a t-test value of 41.867 and a Sig. 0.000 <0.05. Simultaneously, the F-test value was 1005.627 with a Sig. 0.000 <0.05, indicating that the use of *ChatGPT* and learning interest together had a significant effect on learning outcomes. The coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.968 indicates that 96.8% of the variation in learning outcomes can be explained by the two independent variables, while the remaining 3.2% is explained by other factors outside this study.

Thus, it can be concluded that the use of *ChatGPT Artificial Intelligence* and learning interest have a positive and significant effect, both partially and simultaneously, on improving student learning outcomes. This study emphasizes the importance of integrating AI-based digital technology and fostering student learning interest to support the achievement of optimal learning outcomes.

**Keywords:** *Artificial Intelligence ChatGPT, Learning Interest, Learning Outcomes*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, terdapat usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya, memperoleh pengetahuan dan keterampilan, membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai yang berkontribusi dalam hidupnya. Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam kehidupannya dan mengembangkan dirinya ke arah yang lebih baik. Pendidikan pada dasarnya merupakan sarana untuk menumbuh kembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Triwiyanto (2021:23) mendefinisikan pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-

pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Pendidikan merupakan fondasi dan elemen kunci dalam pengembangan individu dan masyarakat, yang membentuk individu menjadi anggota masyarakat yang produktif dan bertanggung jawab. Pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

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, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan terlihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan, serta seberapa efektif metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil belajar akan tercapai dengan baik apabila didukung dengan adanya minat belajar pada peserta didik. Namun, dalam kenyataannya, rendahnya hasil belajar siswa masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di berbagai jenjang pendidikan.

Fenomena rendahnya hasil belajar siswa dapat terlihat dari nilai ujian yang di bawah standar, banyaknya siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran yang menghambat proses pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oktaviani et al., (2020) menemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa, lemahnya pemahaman konsep, serta kurangnya motivasi internal dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi dunia pendidikan, khususnya mengubah cara kita mengakses dan menyebarkan informasi. Pendidikan tidak terbatas lagi pada ruang kelas tradisional, siswa kini dapat belajar dari berbagai sumber, termasuk internet, platform

pembelajaran daring, dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). Menurut Hadi (2022:1), “*Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat komputer dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia”.

## 2. KAJIAN TEORI

### **Pengertian Artificial Intelligence**

*Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan adalah teknologi yang memungkinkan mesin atau sistem komputer untuk meniru dan menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Ini mencakup kemampuan untuk belajar dari pengalaman, memahami dan memproses bahasa, mengenali pola, serta membuat keputusan berdasarkan data. Dengan kata lain, *Artificial Intelligence* adalah upaya untuk menciptakan mesin yang dapat berpikir dan bertindak secara cerdas, mirip dengan cara manusia berfungsi.

*Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan merupakan suatu bidang dalam ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem dan mesin yang dapat meniru kemampuan berpikir dan berperilaku manusia. *Artificial Intelligence* bukan hanya sekadar teknologi, tetapi juga sebuah inovasi yang memungkinkan mesin untuk belajar dari pengalaman, beradaptasi dengan situasi baru, dan menyelesaikan masalah yang kompleks. *Artificial Intelligence* dapat dilihat sebagai upaya untuk menciptakan "otak" digital yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, mengenali pola, dan membuat keputusan.

### **Pengertian Aplikasi *ChatGPT***

*ChatGPT* merupakan model bahasa yang dikembangkan oleh OpenAI, yang mampu memahami dan menghasilkan teks dengan

cara yang mirip dengan cara manusia berkomunikasi. Dengan kemampuannya untuk menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan, dan bahkan berdiskusi tentang berbagai topik, *ChatGPT* menjadi mitra yang berharga dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas akademis. *ChatGPT* dapat beradaptasi dengan konteks percakapan. Misalnya, ketika kita mengajukan pertanyaan tentang topik tertentu, *ChatGPT* tidak hanya memberikan jawaban yang sesuai, tetapi juga dapat melanjutkan diskusi dengan mendalami aspek-aspek lain yang mungkin kita butuhkan

### **Pengertian Minat Belajar**

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Slameto (2020:180), “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan Jl. STM No.12E Desa/Kelurahan Sitirejo II Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara 20217. Penelitian ini dilakukan

pada semester genap T.A 2024/2025 yang berlangsung di SMK Negeri 7 Medan.

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan prosedur statistik ataupun cara pengukuran lainnya. Penelitian kuantitatif yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Ex Post Facto* yang merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang menimbulkan kejadian tersebut.

#### **Populasi dan Sampel**

##### **Populasi**

Populasi merupakan sebuah subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang menjadi objek penelitian. Karakteristik berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti. Secara singkat dapat didefinisikan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2023:126) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MPLB SMK Negeri 7 Medan yang berjumlah 210 siswa yang terdiri dari 6 kelas. Dimana dijelaskan lebih rinci dalam tabel berikut ini:

##### **Jumlah Populasi Kelas X MPLB SMK Negeri 7 Medan**

<b>Jumlah Populasi</b>	
<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
X MPLB 1	34
X MPLB 2	35
X MPLB 3	34
X MPLB 4	36
X MPLB 5	35
X MPLB 6	36
<b>Jumlah</b>	<b>210</b>

Sumber: Tata usaha SMK Negeri 7 Medan

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diperoleh beberapa hal mengenai pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* Jenis *ChatGPT* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2024/2025.

##### Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* Jenis *ChatGPT* (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 7 Medan T.A 2024/2025

Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan AI memiliki nilai t hitung sebesar 19,630 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Koefisien regresi sebesar 0,932 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan *ChatGPT* akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,932 satuan, dengan asumsi variabel lainnya tetap.

Penelitian ini menegaskan bahwa teknologi berbasis AI, khususnya *ChatGPT*, mampu berperan sebagai learning assistant yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, mencari informasi, serta menyelesaikan tugas. Dengan demikian,

semakin intensif dan tepat siswa memanfaatkan *ChatGPT*, semakin baik pula pencapaian hasil belajarnya. Namun demikian, penggunaan *ChatGPT* perlu diarahkan agar tidak hanya sebatas “menyalin jawaban”, melainkan benar-benar digunakan untuk memperdalam pemahaman konsep, meningkatkan literasi digital, dan melatih kemampuan analitis siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Pratama & Wulandari (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis AI, seperti *ChatGPT*, mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. Penelitian serupa oleh Rahmawati *et al.*, (2025) juga membuktikan bahwa penggunaan *ChatGPT* dalam kegiatan belajar dapat mempercepat proses pencarian informasi, memfasilitasi pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memberikan kontribusi positif dalam mendukung hasil belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa semakin optimal pemanfaatan *ChatGPT*, maka semakin tinggi pula capaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi ini secara bijak, melatih literasi digital, serta mengintegrasikan *ChatGPT* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

## **Pengaruh Penggunaan Minat Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 7 Medan T.A 2024/2025**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel Minat Belajar (X2), hasil uji t menunjukkan bahwa variabel *Minat Belajar* memiliki nilai t hitung sebesar 41,867 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Koefisien regresi sebesar 0,997 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada minat belajar akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,997 satuan. Hasil ini membuktikan bahwa minat belajar merupakan faktor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan akademik siswa.

Sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang cukup, ditandai dengan adanya perhatian, rasa suka, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, meskipun masih terdapat kelompok kecil siswa dengan minat rendah. Sementara itu, distribusi frekuensi total menunjukkan mayoritas siswa (40,6%) berada pada kategori tinggi, yang berarti minat belajar siswa secara keseluruhan cenderung baik. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan dari variabel Minat Belajar terhadap hasil belajar dapat diterima.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Suryani (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan faktor kunci yang berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik siswa, sehingga berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar. Penelitian oleh Lestari & Putra (2024) juga menguatkan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi lebih aktif dalam proses pembelajaran, memiliki ketekunan lebih, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa memiliki pengaruh penting terhadap hasil belajar.

## **Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* Jenis *ChatGPT* (X1) dan Minat Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 7 Medan T.A 2024/2025**

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, diperoleh nilai F-hitung sebesar 1005,627 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel X1 dan X2 secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,968 mengindikasikan bahwa 96,8% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *ChatGPT* dan minat belajar, sementara sisanya 3,2% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti metode pembelajaran, kondisi lingkungan, maupun faktor psikologis lainnya.

Hasil ini memperlihatkan bahwa integrasi antara pemanfaatan teknologi *ChatGPT* dengan minat belajar siswa memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pencapaian akademik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Prasetyo & Nugraha (2024) yang menemukan bahwa kombinasi faktor teknologi pembelajaran dan minat intrinsik siswa memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Penelitian serupa oleh Handayani (2025) juga menyimpulkan bahwa teknologi digital dapat berperan lebih efektif apabila disertai dengan motivasi dan minat belajar yang tinggi dari siswa. Dengan kata lain, teknologi *ChatGPT* dapat berfungsi sebagai alat bantu yang sangat kuat, tetapi efektivitasnya akan jauh lebih tinggi jika siswa memang memiliki minat dan motivasi belajar yang baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara pemanfaatan *ChatGPT* dan minat belajar yang tinggi mampu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengintegrasikan teknologi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga hasil belajar yang optimal dapat tercapai.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik, diperoleh bahwa seluruh persyaratan analisis regresi linear berganda telah terpenuhi. Data residual berdistribusi normal (uji normalitas), hubungan antar variabel bersifat linear tanpa penyimpangan (uji linearitas), dan tidak ditemukan masalah multikolinearitas antar variabel bebas (uji multikolinearitas). Dengan demikian, model regresi yang digunakan valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa:

1. Penggunaan *Artificial Intelligence* jenis *ChatGPT* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien regresi positif sebesar 0,932 dengan uji t (19,630; Sig. 0,000 < 0,05). Artinya, semakin intensif siswa memanfaatkan *ChatGPT* secara tepat, maka semakin tinggi hasil belajar yang dicapai.
2. Minat belajar (X2) juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai koefisien regresi 0,997 serta uji t (41,867; Sig. 0,000 < 0,05). Hal ini membuktikan bahwa minat belajar merupakan faktor

dominan, di mana siswa dengan minat tinggi cenderung lebih tekun, aktif, dan berprestasi lebih baik.

3. Penggunaan *ChatGPT* (X1) dan Minat Belajar (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung 1005,627 dengan Sig. 0,000 < 0,05. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,968 berarti 96,8% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan 3,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, atau kondisi psikologis siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini sahih, signifikan, dan mampu menjelaskan pengaruh pemanfaatan *ChatGPT* serta minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Pemanfaatan teknologi AI seperti *ChatGPT* yang dilakukan secara tepat, ditambah dengan minat belajar yang tinggi, terbukti memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Diharapkan siswa dapat memanfaatkan *ChatGPT* secara

- bijak sebagai salah satu media pendukung pembelajaran, bukan sekadar untuk memperoleh jawaban cepat, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, siswa juga perlu terus menumbuhkan minat belajar agar hasil belajar dapat lebih optimal.
2. Bagi Guru dan Pihak Sekolah Guru diharapkan dapat mengarahkan siswa dalam menggunakan *ChatGPT* dengan tepat, misalnya dengan memberikan tugas berbasis eksplorasi sehingga siswa tidak hanya menyalin jawaban, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis. Pihak sekolah

juga diharapkan menyediakan dukungan teknologi yang memadai agar pemanfaatan AI dapat berjalan lebih efektif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini hanya berfokus pada dua variabel bebas, yaitu penggunaan *ChatGPT* dan minat belajar. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti gaya belajar, peran guru, motivasi intrinsik, maupun lingkungan belajar, agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar si

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, K., Hariyanti, U., & Suharsono, A. (2025). *Analisis Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. 9(3), 1–10.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. CV. Pusdikra MJ.
- Ananda, R., Rifa'i, M., & Nasution, J. M. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1177–1184.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. McKey.
- Diantama, S. (2023). Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–14.
- Frandicta, B. B. B. K., Handoyo, G. A. S., Gerald, C. J., Gulo, Y. R. W., Wijaya, A. C. R., Pratama, M., Fransiska, Shandira, N. M., Sari, T. S. N., & Ningsih, D. E. (2023). *ChatGPT dalam Pendidikan*. Siega Publisher.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, D. L. (2022). *Artificial Intelligence Solusi Penyelesaian Masalah*. Pusat

- Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Handayani, R. (2025). Efektivitas Teknologi Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45–56.
- Hotimah, S. H., & Yudhanegara, M. R. (2023). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Idactical Mathematics*, 5(2), 432–439.
- Iskandar, R., & Nurulita, H. (2023). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kata kunci. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 2614–8854.
- Kharis, S. A. A., & Zili, A. H. A. (2024). *ChatGPT Sebagai Alat Pendukung Pembelajaran: Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Abad 21*. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2)(2), 206–214