

**ANALISIS PERBANDINGAN PEMBELAJARAN PKN DENGAN
MENGUNAKAN CHATGPT DAN GOOGLE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SDN SIWALANKERTO II SURABAYA**

Nabilah Dwi Fauziah¹, M. Sukron Djazilan², Sunanto³, Afib Rulyansah⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

14130022051@student.unusa.ac.id,

2syukrondjazilan@unusa.ac.id, 3sunanto@unusa.ac.id,

4afib.rulyansah0417@unusa.ac.id

ABSTRACT

The digital transformation in education has brought about various technology-based learning innovations, including the use of artificial intelligence and search engines. This study aims to analyze the differences in Civics (PKn) learning outcomes between students using ChatGPT and those using Google as a learning medium. This study used a quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design. The subjects consisted of 60 fourth-grade students divided into two groups: the ChatGPT group (30 students) and the Google group (30 students). The research instrument was a learning outcome test consisting of 10 multiple-choice questions and 4 essay questions. Data analysis was conducted through descriptive and inferential tests using the Mann–Whitney test. The results showed a significant difference between the learning outcomes of students using ChatGPT and those using Google. The ChatGPT group showed a higher improvement in scores than the Google group. This finding indicates that dialogic AI-based learning is more effective in improving elementary school students' understanding of Civics concepts.

Keywords: *artificial intelligence, chatgpt, elementary school google, learning outcomes, pkn*

ABSTRAK

Transformasi digital dalam pendidikan menghadirkan berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan dan mesin pencari informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) antara siswa yang menggunakan ChatGPT dan siswa yang menggunakan Google sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 60 siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok ChatGPT (30 siswa) dan kelompok Google (30 siswa). Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian. Analisis data dilakukan melalui

uji deskriptif dan inferensial menggunakan uji *Mann–Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan ChatGPT dan siswa yang menggunakan Google. Kelompok ChatGPT menunjukkan peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok Google. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dialogis lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep PKn pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: chatgpt, google, hasil belajar, kecerdasan buatan, pkn, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Transformasi ini menuntut adanya penyesuaian dalam strategi dan media pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik memiliki tujuan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan kewarganegaraan. PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan bertanggung jawab melalui pemahaman nilai, sikap, serta perilaku yang sesuai dengan Pancasila dan UU Dasar 1945 (Magdalena et al., 2020). Selain itu, PKn juga berfungsi

sebagai sarana pendidikan demokrasi yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, rasional, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Triwahyu Budiutomo, 2013).

Meskipun memiliki peran yang strategis, pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Fenomena yang sering ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, dengan penggunaan sumber belajar yang terbatas seperti buku teks dan LKS. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi kurang mendalam (Wayan et al., 2020). Padahal, pembelajaran PKn menuntut keterlibatan aktif siswa agar nilai kewarganegaraan diinternalisasi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Teknologi digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendorong kemandirian siswa dalam belajar (Ferismayanti, 2012). Dalam konteks ini, penggunaan kecerdasan buatan seperti ChatGPT dan mesin pencari Google menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan di era digital. ChatGPT sebagai teknologi berbasis Artificial Intelligence mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan personal melalui fitur tanya jawab yang responsif serta penjelasan yang mudah dipahami sesuai kebutuhan siswa (Firat, 2023). Sementara itu, Google sebagai mesin pencari menyediakan akses informasi yang luas dan beragam, sehingga dapat membantu siswa dalam memperoleh berbagai referensi pembelajaran secara cepat (Xu et al., 2023).

Namun demikian, kedua media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dalam mendukung proses pembelajaran. ChatGPT lebih menekankan interaksi dialogis yang

dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam melalui penjelasan yang terstruktur dan kontekstual. Di sisi lain, Google menuntut kemampuan literasi digital siswa dalam mencari, memilih, dan mengevaluasi informasi yang relevan dari berbagai sumber. Perbedaan karakteristik menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitas masing-masing media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran (Sadirman, 2008). Dalam konteks PKn, keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari kemampuan memahami konsep, tetapi juga dari sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Siwalankerto II Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran PKn di kelas IV masih cenderung menggunakan metode konvensional dengan pemanfaatan media yang terbatas. Meskipun telah terdapat upaya untuk mengintegrasikan teknologi digital, penggunaannya belum optimal dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan. Selain itu, penelitian yang secara khusus membandingkan penggunaan ChatGPT dan Google dalam pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar masih terbatas, sehingga diperlukan kajian empiris untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan ChatGPT dan Google sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PKn. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan ChatGPT dan Google serta

mengidentifikasi perbedaan hasil belajar siswa antara kedua media tersebut. Hasil penelitian memberikan kontribusi teoretis pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital serta memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai acuan dalam memilih media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, pembelajaran PKn diharapkan dapat berlangsung secara lebih interaktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa pada dua kelompok perlakuan, yaitu penggunaan ChatGPT dan Google sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun keduanya diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah

perlakuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Siwalankerto II Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 60 siswa.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan ChatGPT dan k kontrol yang menggunakan Google, masing-masing terdiri dari 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Instrumen tes terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran PKn pada materi hak dan kewajiban. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk mengetahui konsistensi instrumen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis

deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Karena data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa pada kedua kelompok, baik yang menggunakan ChatGPT maupun Google sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis teknologi digital. Berdasarkan analisis deskriptif, kelompok yang menggunakan ChatGPT memiliki rata-rata nilai

posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan Google. Hal ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun terdapat perbedaan secara deskriptif dalam capaian nilai yang diperoleh.

Jika dilihat lebih lanjut, peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, memahami materi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Namun, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,076. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,076 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan ChatGPT dan siswa yang menggunakan Google. Dengan demikian, kedua media memiliki efektivitas yang relatif sama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan nilai rata-rata secara deskriptif, perbedaan tersebut tidak cukup kuat secara statistik untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Secara teoretis, hasil ini dapat dijelaskan bahwa baik ChatGPT maupun Google sama-sama merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendukung proses belajar siswa. ChatGPT memberikan keunggulan dalam bentuk interaksi dialogis yang memungkinkan siswa memperoleh penjelasan secara langsung dan personal, sehingga dapat membantu pemahaman konsep secara lebih mendalam. Melalui interaksi tersebut, siswa dapat mengajukan pertanyaan, memperoleh klarifikasi, serta mendapatkan penjelasan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka (Firat, 2023). Hal ini menjadikan ChatGPT sebagai

media yang bersifat adaptif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa. Sementara itu, Google menyediakan akses informasi yang luas dan beragam sehingga dapat memperkaya pengetahuan siswa melalui berbagai sumber belajar. Dengan menggunakan Google, siswa dapat mengakses berbagai referensi yang relevan dengan materi pembelajaran, baik berupa artikel, gambar, maupun video pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam melalui eksplorasi berbagai sumber informasi. Selain itu, penggunaan Google juga dapat melatih kemampuan literasi digital siswa, terutama dalam hal mencari, memilih, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh.

Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kedua media tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh berbagai faktor lain. Faktor-faktor tersebut antara lain motivasi belajar, minat siswa terhadap materi, kemampuan awal yang dimiliki, serta lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Menurut

(Sadirman, 2008), hasil belajar merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses belajar siswa. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi bagaimana media tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain faktor tersebut, keterbatasan waktu penelitian juga dapat memengaruhi hasil yang diperoleh. Waktu yang relatif singkat memungkinkan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, baik ChatGPT maupun Google, sehingga pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa belum terlihat secara maksimal. Di samping itu, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal memahami informasi yang diperoleh dan mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT maupun Google sama-sama efektif dalam mendukung pembelajaran PKn di sekolah dasar. Kedua media tersebut

memiliki keunggulan masing-masing yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kedua media tersebut secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan yang ingin dicapai. Kombinasi penggunaan kedua media ini juga berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT maupun Google dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, yang menunjukkan bahwa kedua media berbasis teknologi digital tersebut memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Secara deskriptif, kelompok menggunakan ChatGPT menunjukkan peningkatan

nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan Google, sehingga dapat dikatakan bahwa ChatGPT memiliki kecenderungan lebih unggul dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Namun demikian, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,076 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal hasil belajar siswa. Dengan kata lain, meskipun terdapat perbedaan nilai rata-rata secara deskriptif, perbedaan tersebut tidak cukup kuat secara statistik untuk menunjukkan adanya perbedaan efektivitas yang nyata antara penggunaan ChatGPT dan Google. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua media pembelajaran tersebut memiliki efektivitas yang relatif sama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, baik melalui ChatGPT maupun Google, pada dasarnya mampu mendukung proses belajar siswa apabila digunakan secara tepat

dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, termasuk dalam hal strategi pengajaran, keterlibatan siswa, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan ChatGPT maupun Google secara optimal dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa. Guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Penggunaan kedua media ini sebaiknya tidak dilakukan secara terpisah, melainkan dapat dikombinasikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan bermakna. ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan yang bersifat interaktif dan personal, sementara Google dapat digunakan sebagai sumber informasi yang luas untuk memperkaya pengetahuan siswa. Selain itu, guru juga memiliki peran

penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Bimbingan tersebut diperlukan agar siswa tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga mampu memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, waktu penelitian yang lebih panjang juga diperlukan agar dapat melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengkaji aspek hasil belajar secara lebih komprehensif, tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu,

penelitian lanjutan dapat mengkaji kombinasi penggunaan teknologi pembelajaran lain, seperti media interaktif, video pembelajaran, atau platform digital lainnya, untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Dengan adanya pengembangan penelitian yang berkelanjutan, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan demikian, kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar dapat terus ditingkatkan, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferismayanti. (2012). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. <http://elearning.fe.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2012/09/Panduan-E-Learning-Menggunakan-Google-Sites.pdf>
- Firat, M. (2023). *How Chat GPT Can Transform Autodidactic Experiences and Open Education?* <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ge8m>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Number 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Sadirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Triwahyu Budiutomo. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Academy Of Education Journal*, 4(1).
- Wayan, I., Astawa, W., Putra, M., Gede, I. B., & Abadi, S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *JP2*, 3(2), 199–210.
- Xu, R., Feng, Y., & Chen, H. (2023). *ChatGPT vs. Google: A Comparative Study of Search Performance and User Experience*. <https://www.prolific.co/>