

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *CHATGPT* DALAM MENDUKUNG
PEMBELAJARAN MANDIRI BERBASIS DIGITAL OLEH SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI SMA NEGERI 2 BONE**

Risma¹, Asmah Amir², Kasmawati³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone

¹sayarissma@gmail.com, ²asmahamir@unimbone.ac.id, ³awatikasma@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the increasing use of artificial intelligence technology, particularly ChatGPT, in the learning process, the benefits and impacts of which on students' self-directed learning are not yet fully understood. This study aims to examine the use of the ChatGPT application in supporting digital-based self-directed learning and to identify the positive and negative impacts of its use by 11th-grade students in the Computer Science course at SMA Negeri 2 Bone. The study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consist of 11th-grade students who actively use ChatGPT in their Computer Science studies and the subject teacher as a supporting informant. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion-drawing techniques, with validity testing conducted through triangulation. The results indicate that students utilize ChatGPT as a digital learning resource to search for information, obtain explanations of course material, complete exercises, deepen their understanding, and support self-directed learning. This use has positive effects, such as easier access to information, improved understanding of the material, more efficient use of study time, and increased student motivation and independence in learning. However, the use of ChatGPT also has negative effects, such as a reliance on instant answers, a decline in critical thinking skills, and the potential to receive inaccurate information if it is not verified. Therefore, ChatGPT should be used wisely as a learning aid, not as a substitute for students' own thinking processes.

Keywords: ChatGPT, Computer Science, digital-based learning, self-directed learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin meningkatnya pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan khususnya *ChatGPT*, dalam proses pembelajaran yang belum sepenuhnya diketahui manfaat maupun dampaknya terhadap pembelajaran mandiri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *ChatGPT* dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaannya oleh siswa kelas XI pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang aktif menggunakan *ChatGPT* dalam pembelajaran Informatika dan guru mata pelajaran informatika sebagai informan pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi,

kemudian dianalisis menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan *ChatGPT* sebagai sumber belajar digital untuk mencari informasi, memperoleh penjelasan materi, menyelesaikan latihan, memperdalam pemahaman, serta mendukung pembelajaran mandiri. Pemanfaatan tersebut memberikan dampak positif berupa kemudahan memperoleh informasi, peningkatan pemahaman materi, efisiensi waktu belajar serta meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar siswa. Namun, penggunaan *ChatGPT* juga menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan terhadap jawaban instan, menurunnya kemampuan berpikir kritis, dan potensi memperoleh informasi yang kurang akurat apabila tidak dilakukan verifikasi. Oleh karena itu, *ChatGPT* perlu dimanfaatkan secara bijaksana sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa.

Kata Kunci: *ChatGPT*, Informatika, pembelajaran berbasis digital, pembelajaran mandiri.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Salah satu inovasi yang semakin banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *ChatGPT*, sebuah aplikasi berbasis Artificial Intelligence yang mampu menghasilkan respon secara cepat, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kehadiran *ChatGPT* memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh informasi, memahami materi pelajaran, serta menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan teknologi ini

sejalan dengan perkembangan pembelajaran berbasis digital yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Pembelajaran mandiri (*Self Directed Learning*) merupakan pendekatan yang menekankan kemampuan peserta didik untuk mengelola proses belajarnya sendiri, mulai dari menentukan kebutuhan belajar, memilih sumber belajar, hingga mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019), pembelajaran mandiri bertujuan mengembangkan tanggung jawab, motivasi, serta kemampuan peserta didik dalam mengelola kemampuan belajar secara optimal. Sementara itu, Wu (2021) menjelaskan bahwa

karakteristik pembelajaran mandiri meliputi sifat otonom, fleksibel, efisien, dan berorientasi padapengembangan kemampuan belajar sepanjang hayat. Dalam konteks tersebut, *ChatGPT* berpotensi menjadi salah satu media pembelajaran digital yang mampu mendukung penerapan pembelajaran mandiri karena menyediakan informasi yang mudah diakses, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Fenomena penggunaan *ChatGPT* dalam dunia pendidikan semakin meningkat, termasuk pada jenjang sekolah menengah atas. Siswa memanfaatkan *ChatGPT* untuk mencari referensi materi, memperoleh penjelasan konsep yang sulit dipahami, membantu menyelesaikan latihan, serta memperluas wawasan dalam proses belajar. Kemudahan akses terhadap teknologi ini menjadikan *ChatGPT* sebagai salah satu sumber belajar alternatif yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Namun demikian, di balik berbagai kemudahan tersebut, penggunaan *ChatGPT* juga menimbulkan berbagai tantangan, seperti ketergantungan terhadap jawaban instan, berkurangnya kemampuan berpikir

kritis, serta kemungkinan diperolehnya informasi yang kurang akurat apabila tidak dilakukan verifikasi. Oleh karena itu, pemanfaatan *ChatGPT* dalam pembelajaran perlu dikaji secara lebih mendalam agar penggunaannya benar-benar mampu mendukung proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Bone, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas XI telah memanfaatkan *ChatGPT* dalam pembelajaran Informatika. Aplikasi tersebut digunakan untuk mencari penjelasan materi, memahami istilah-istilah dalam bidang komputer, membantu menyelesaikan tugas, serta memperoleh informasi tambahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Meskipun demikian, masih ditemukan perbedaan cara siswa dalam memanfaatkan *ChatGPT*. Sebagian siswa menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pendukung untuk memperdalam pemahaman materi, sedangkan sebagian lainnya cenderung menggunakannya sebagai penyedia jawaban instan tanpa melakukan analisis lebih lanjut terhadap informasi yang diperoleh. Kondisi ini menunjukkan bahwa

pemanfaatan *ChatGPT* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijaksana.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *ChatGPT* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyediaan informasi yang cepat, personal, dan interaktif. Selain itu, penggunaan *ChatGPT* dapat meningkatkan motivasi belajar, efisiensi waktu, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Namun, sebagian penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan secara berlebihan dapat mengurangi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta interaksi sosial peserta didik. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *ChatGPT* masih memerlukan kajian yang lebih mendalam, khususnya dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat sekolah menengah atas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada bagaimana pemanfaatan aplikasi *ChatGPT* dalam mendukung

pembelajaran mandiri berbasis digital oleh siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI SMA Negeri 2 Bone serta bagaimana dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pemanfaatan *ChatGPT* dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital serta menganalisis dampak positif dan negatif penggunaannya terhadap proses belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis bagi pengembangan kajian mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan, sekaligus menjadi bahan masukan bagi guru, sekolah, dan peserta didik dalam mengoptimalkan penggunaan *ChatGPT* sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif, kritis, dan bertanggung jawab di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan aplikasi *ChatGPT*

dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaannya pada mata pelajaran Informatika. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bone dengan subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang aktif memanfaatkan *ChatGPT* dalam proses pembelajaran serta guru mata pelajaran Informatika sebagai informan pendukung. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diperoleh informan yang memiliki pengalaman dan pemahaman terkait pemanfaatan *ChatGPT* dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas pembelajaran dan penggunaan *ChatGPT* oleh siswa. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai bentuk pemanfaatan *ChatGPT*, pengalaman siswa selama menggunakan aplikasi tersebut, serta dampak yang dirasakan dalam proses pembelajaran. Dokumentasi

digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, dokumen sekolah, dan catatan yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan proses interpretasi. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola, hubungan, dan temuan yang diperoleh selama penelitian.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru. Penerapan triangulasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan secara objektif pemanfaatan

ChatGPT dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital pada mata pelajaran Informatika.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data, diperoleh dua temuan yaitu pemanfaatan aplikasi *ChatGPT* dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital serta dampak positif dan negatif pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

1. Pemanfaatan Aplikasi *ChatGPT* dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *ChatGPT* telah menjadi bagian dari proses pembelajaran mandiri berbasis digital pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Bone. Siswa memanfaatkan *ChatGPT* sebagai sumber belajar untuk mencari informasi, memperoleh penjelasan materi yang sulit dipahami, menyelesaikan latihan, serta membantu memahami konsep-konsep Informatika yang memerlukan penjelasan lebih rinci. Kemudahan akses dan kemampuan *ChatGPT* memberikan respons secara cepat menjadikan aplikasi ini sebagai media belajar yang mendukung aktivitas

belajar siswa secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.

2. Dampak Positif dan Negatif dalam Pemanfaatan *ChatGPT* dalam Proses Pembelajaran

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memberikan berbagai dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa merasakan kemudahan memperoleh informasi yang relevan, peningkatan pemahaman terhadap materi, efisiensi waktu dalam mencari referensi, serta meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar. Melalui *ChatGPT*, siswa dapat memperoleh penjelasan tambahan sesuai kebutuhan sehingga lebih mudah memahami materi Informatika yang bersifat konseptual maupun teknis. Selain itu, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Hasil tersebut sejalan dengan konsep *Self-Directed Learning* yang menempatkan peserta didik sebagai individu yang bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Menurut Djameluddin dan Wardana

(2019), pembelajaran mandiri mendorong peserta didik untuk menentukan kebutuhan belajar, memilih sumber belajar, dan mengevaluasi hasil belajar secara mandiri. Temuan penelitian juga mendukung pendapat Wu (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran mandiri memiliki karakteristik otonom, fleksibel, dan efisien sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan belajar sepanjang hayat. Dalam penelitian ini, *ChatGPT* berperan sebagai salah satu sumber belajar digital yang mendukung terwujudnya karakteristik tersebut melalui penyediaan informasi yang cepat, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Di samping memberikan manfaat, penelitian juga menemukan adanya dampak negatif dari penggunaan *ChatGPT*. Sebagian siswa cenderung bergantung pada jawaban instan yang diberikan aplikasi sehingga mengurangi upaya untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Selain itu, terdapat potensi diperolehnya informasi yang kurang akurat apabila siswa tidak melakukan verifikasi terhadap sumber lain. Penggunaan *ChatGPT* secara

berlebihan juga berpotensi menurunkan kemampuan berpikir kritis serta mengurangi interaksi belajar dengan guru maupun teman.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *ChatGPT* perlu dilakukan secara bijaksana dan tetap berada dalam bimbingan guru. *ChatGPT* sebaiknya digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa. Dengan pemanfaatan yang tepat, teknologi kecerdasan buatan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran mandiri berbasis digital sekaligus mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, siswa, dan pemanfaatan teknologi menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan penggunaan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *ChatGPT* berperan dalam mendukung pembelajaran mandiri berbasis digital pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Bone.

Siswa memanfaatkan *ChatGPT* sebagai sumber belajar untuk mencari informasi, memperoleh penjelasan materi, menyelesaikan latihan, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep Informatika. Penggunaan *ChatGPT* memberikan dampak positif berupa kemudahan akses informasi, peningkatan pemahaman materi, efisiensi waktu belajar, serta meningkatnya motivasi dan kemandirian belajar siswa. Namun demikian, penggunaan *ChatGPT* juga memiliki dampak negatif, yaitu munculnya ketergantungan terhadap jawaban instan, menurunnya kemampuan berpikir kritis, serta potensi diperolehnya informasi yang kurang akurat apabila tidak diverifikasi. Oleh karena itu, *ChatGPT* perlu dimanfaatkan secara bijaksana sebagai media pendukung pembelajaran yang tetap disertai bimbingan guru dan kemampuan siswa dalam melakukan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar siswa diharapkan menggunakan *ChatGPT* secara bertanggung jawab sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Penelitian

selanjutnya disarankan mengkaji efektivitas penggunaan *ChatGPT* pada mata pelajaran lain atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun metode campuran (*mixed methods*) sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pemanfaatan kecerdasan buatan terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Guru juga diharapkan untuk mengintegrasikan pemanfaatan *ChatGPT* dalam proses pembelajaran secara terarah dengan tetap menanamkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. (2020). Metode penelitian kualitatif. Makassar, Indonesia: CV Syakir Media Press.
- Aljanabi, M., Ghazi, M., Ali, A. H., & Abed, S. A. (2023). ChatGPT: Open possibilities. *Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics*, 4(1), 62–64. <https://doi.org/10.52866/20ijcsm.2023.01.01.0018>
- Amir, A., Hajar, A., Hasanuddin, & Rasyid, A. T. (2024). Belajar & pembelajaran. Makassar, Indonesia: Resota Mediatama.
- Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan*

Islam, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Arumsari, D. (2024). Fenomena penggunaan ChatGPT dalam praktik pendidikan: Antara sisi positif dan negatif. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 6(1), 70–84.
<https://doi.org/10.23887/jpsu.v6i1.96086>

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran: Teori, desain, model pembelajaran, dan prestasi belajar*. Parepare, Indonesia: CV Kaaffah Learning Center.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi ke-3). Bandung, Indonesia: Alfabeta.