

**PENGARUH PENGGUNAAN CHAT GPT DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MPLB MATA PELAJARAN
KEPEGAWAIAN DI SMK KRIAN 2 SIDOARJO**

Gladis Amanda Octavia¹, Novi Trisnawati²

^{1,2} Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya

gladisamanda.22025@mhs.unesa.ac.id, novitrisnawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes of 11th-grade MPLB students at SMK Krian 2 Sidoarjo in the Civil Service subject, as evidenced by the large number of students scoring below the minimum passing grade (KKM). This situation is believed to be influenced by low motivation to learn, a less-than-conducive peer environment, and the suboptimal use of Artificial Intelligence (AI) technologies such as ChatGPT. This study aims to analyze the effect of ChatGPT usage, the peer environment, and the combined effect of both on student learning outcomes. This study employs a quantitative approach with an explanatory research design. The study population consisted of 156 11th-grade MPLB students, with a sample of 112 respondents selected using simple random sampling. Data were collected through observation, documentation of Mid-Semester Summative (STS) scores, and a Likert-scale questionnaire transformed using the Method of Successive Intervals (MSI). Data analysis was conducted using classical assumption tests and multiple linear regression with the aid of SPSS version 25.

Keywords: ChatGPT, Peer Environment, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian hasil belajar kognitif siswa kelas XI MPLB di SMK Krian 2 Sidoarjo pada mata pelajaran Kepegawaian, yang ditunjukkan masih banyaknya siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh rendahnya semangat belajar, kurang kondusifnya lingkungan teman sebaya, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) seperti ChatGPT. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan ChatGPT, lingkungan teman sebaya, serta pengaruh keduanya secara simultan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain explanatory research. Populasi penelitian berjumlah 156 siswa kelas XI MPLB dengan sampel sebanyak 112 responden yang ditentukan menggunakan simple random sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi nilai Sumatif Tengah Semester (STS), dan kuesioner skala Likert yang ditransformasikan menggunakan Method of Successive Intervals (MSI). Analisis data dilakukan menggunakan uji asumsi klasik dan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS versi 25

Kata Kunci: Chat GPT, Lingkungan Teman Sebaya, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan keterampilan untuk mendukung pertumbuhan ekonomi. Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat memanfaatkan potensi lingkungannya secara optimal dan meningkatkan taraf hidup serta status sosial. Pemerintah menetapkan strategi kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh (Alkadri et al., 2021) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional mengembangkan adalah manusia Indonesia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, terampil, mandiri, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik.

SMK Krian 2 Sidoarjo merupakan salah satu SMK swasta dengan program keahlian manajemen perkantoran, yang salah satu mata pelajarannya adalah kepegawaian pada kelas XI. Berdasarkan data Sumatif Tengah Semester, sebanyak 90 dari 156 siswa kelas XI MPLB belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 73. Hasil wawancara dengan guru

menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya semangat belajar, partisipasi, serta kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Kondisi ini menjadi kendala karena materi Pengelolaan Sumber Daya Manusia menuntut penguasaan konsep dan keterampilan praktik. Maheni, (2019) hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai tolok ukur tercapainya tujuan pendidikan.

Kondisi kurang maksimalnya hasil belajar siswa menunjukkan perlunya pembaruan pendekatan pembelajaran agar partisipasi, pemahaman, dan keterampilan praktis dapat meningkat. Seiring kemajuan teknologi yang terus berkembang, perannya dalam pendidikan semakin signifikan. Teknologi memberikan pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk mendorong inovasi pembelajaran yang semakin cepat (Syahri et al, 2024). Menurut Sholihatin et al (2023) sektor pendidikan harus mengikuti perkembangan global dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini adanya kecerdasan buatan atau

sering disebut dengan Artificial Intelligence (AI) (Yunarzat, 2024). Menurut Maso et al., (2022) *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sebuah aplikasi dan intruksi yang berkaitan dengan pemrograman komputer bertujuan untuk melakukan tugas dengan perspektif manusia yang dianggap cerdas. Salah satu aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin banyak digunakan adalah Chat GPT (Generative Pre-trained Transformer) dalam komunikasi manusia dengan komputer (Risnina et al., 2023).

ChatGPT merupakan produk kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh OpenAI dan mampu menghasilkan teks secara alami (Masluha, 2024). Pembelajaran, ChatGPT dimanfaatkan untuk membantu siswa memperoleh informasi dan memahami materi. Pemanfaatan AI juga terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. (Chen et al., 2020).

Mutiara et al., (2025) membuktikan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. temuan tersebut didukung oleh Sitomurung dan Manurung (2025) yang menyatakan

bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan ChatGPT juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Berdasarkan hasil observasi, siswa di SMK Krian 2 Sidoarjo memanfaatkan ChatGPT untuk mencari materi, menyelesaikan tugas, dan menyiapkan presentasi sehingga mendukung kemandirian belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa masih bergantung pada jawaban instan ChatGPT. Oleh karena itu, penggunaannya perlu diimbangi dengan interaksi positif melalui lingkungan teman sebaya

.Interaksi sosial berkontribusi pada pencapaian belajar, salah satunya melalui lingkungan teman sebaya yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Menurut Nurani, (2020) lingkungan teman sebaya merupakan bentuk interaksi sosial antarindividu yang memiliki rentang usia dan kedudukan yang sama. Lingkungan teman sebaya berperan sebagai sumber informasi, tempat berdiskusi, dan kelompok belajar yang dapat mempengaruhi cara berpikir, perilaku, serta hasil belajar siswa.

Pertemanan yang positif dapat meningkatkan motivasi dan kebiasaan

belajar, sedangkan hubungan yang kurang baik berpotensi menghambat proses belajar. Wilson, (2016) menyatakan bahwa teman sebaya membentuk norma yang dapat menjadi role model atau menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Pridayanti et al, (2019) yang menemukan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IIS di SMA Ayodhya Pura Selat.

Lingkungan teman sebaya berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Maheni, 2019). Lingkungan pertemanan yang positif mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, saling membantu, dan meningkatkan motivasi belajar. Mukhlis, (2021) juga menyatakan bahwa interaksi positif dengan teman sebaya dapat menumbuhkan minat, semangat belajar, serta rasa percaya diri sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan kolaboratif.

Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. ChatGPT sebagai media

pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) berpotensi meningkatkan pemahaman siswa, sementara lingkungan teman sebaya berkontribusi dalam membentuk motivasi dan kebiasaan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pengaruh kedua faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Fenomena tersebut turut diperkuat oleh perspektif teori konstruktivisme sosial lev Vygotsky yang menekankan bahwa proses belajar kooperatif dalam lingkungan yang mendukung, serta bimbingan seorang yang mampu, guru atau orang dewasa serta bantuan alat bantu lain yang dapat memfasilitasi internalisasi pengetahuan dan keterampilan baru (Tamrin et al., 2015). ChatGPT berfungsi sebagai *alat kognitif* yang memberikan *scaffolding* dalam membantu siswa membangun pemahaman, sejalan dengan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky (Ongko et al., 2025) Sementara itu, lingkungan teman sebaya mendukung pembelajaran kolaboratif melalui interaksi, diskusi, dan saling membantu memahami materi (Nurani, 2020).

Penelitian terdahulu mengkaji pengaruh penggunaan ChatGPT atau lingkungan teman sebaya secara terpisah terhadap hasil belajar. Penelitian yang fokus pada penggunaan ChatGPT cenderung belum mempertimbangkan faktor eksternal, seperti lingkungan teman sebaya, yang juga berperan dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji kedua variabel tersebut secara simultan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatory yang bertujuan menguji keterkaitan antara penggunaan Chat GPT, lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Mata Pelajaran Kepegawaian di SMK Krian 2 Sidoarjo (Sugiyono, 2019). Populasi penelitian terdiri atas 156 siswa kelas XI MPLB. Sampel penelitian berjumlah 112 responden yang ditentukan menggunakan Raosoft Sample Size Calculator dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 5%. Teknik

pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, yaitu setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel (machali, 2018).

Variabel penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya diukur menggunakan instrumen angket dengan Skala Likert 1–5. Penyusunan instrumen masing-masing mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Manik et al., (2025) untuk variabel penggunaan ChatGPT dan (Khairinal et al, 2020) untuk variabel lingkungan teman sebaya Sementara itu, variabel hasil belajar diperoleh dari nilai murni Sumatif Tengah Semester (STS) pada mata pelajaran Kepegawaian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel penggunaan ChatGPT sebesar 0,884 dan variabel lingkungan teman sebaya sebesar 0,882, sehingga kedua instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Mengingat data pada variabel X1 dan X2 berbentuk skala ordinal, sedangkan variabel Y menggunakan skala interval, maka data kuesioner terlebih dahulu ditransformasikan ke

dalam skala interval menggunakan Method of Successive Interval (MSI) . Selanjutnya analisis data dilakukan melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Setelah seluruh analisis terpenuhi, dilanjutkan menggunakan regresi linier berganda serta pengujian hipotesis melalui uji t (parsial), uji F (simultan), dan koefisien determinasi (R^2) (Sahir, 2022).

pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan kuesioner. Dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh nilai Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Kepegawaian sebagai data hasil belajar siswa. Sementara itu, penggunaan ChatGPT dan kondisi lingkungan teman sebaya diukur melalui kuesioner yang disebarakan secara langsung menggunakan Google Form. Seluruh pernyataan pada instrumen penelitian disusun berdasarkan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu mulai dari sangat tidak setuju (skor 1) hingga sangat setuju (skor 5).

Uji coba instrument dilakukan terhadap 38 siswa diluar sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh pernyataan

penggunaan ChatGPT valid (Sig. $< 0,05$), sedangkan 14 dari 15 pernyataan lingkungan teman sebaya dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884 untuk penggunaan ChatGPT dan 0,882 untuk lingkungan teman sebaya. Yang keduanya dinyatakan reliabel karena diketahui dari nilai cronbach alpha $> 0,70$ (Machali, 2018).

Pada variabel penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya diperoleh dalam bentuk skala ordinal, sedangkan variabel hasil belajar menggunakan skala interval. Oleh karena itu, sebelum dilakukan analisis data kuisisioner terlebih dahulu ditransformasikan menjadi skala interval menggunakan Methond of Successive Interval (MSI) agar dapat dianalisis dengan teknik statistika parametrik. Setelah proses transformasi selesai, silakukan uji asumsiklasik yang meliputi uji normalitas, uji multikoleniaritas dan uji heteroskedastisitas data dinyatakan norma apabila Sig. $> 0,05$, uji multikolinearitas dinyatakan bebas apabila nilai tolerance $> 0,10$ dan VIF > 10 , pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan metode Glejser dengan kriteria bahwa

model dinyatakan tidak mengalami heteroskedastisitas apabila nilai dignifikansinya melebihi Sig. > 0,05

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa, dengan persamaan $Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e$. pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk melihat pengaruh parsial masing – masing variabel dependen, uji F untuk melihat pengaruh simultan kedua variabel, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur besarnya kemampuan model dalam menjelaskan variasi hasil belajar (Sugiyono, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Krian 2 Sidoarjo pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), dengan fokus pada mata pelajaran Kepegawaian. Pemilihan lokasi dan mata pelajaran ini didasarkan pada karakteristik materi Kepegawaian yang kompleks dan menuntut pemahaman konsep serta aplikasi dunia kerja secara mendalam. Variabel yang diteliti meliputi penggunaan ChatGPT (X_1), lingkungan teman sebaya (X_2), dan

hasil belajar (Y). Data penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya diperoleh melalui penyebaran kuesioner menggunakan skala Likert, sedangkan data hasil belajar diperoleh dari nilai Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Kepegawaian.

variabel penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya menggunakan skala ordinal, sedangkan hasil belajar menggunakan skala interval, data kuesioner terlebih dahulu ditransformasikan menggunakan Method of Successive Interval (MSI) agar memenuhi persyaratan analisis statistik parametrik. Selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,061 (>0,05) , tidak terjadi multikolinearitas karena nilai Tolerance sebesar 0,519 (>0,10) dan VIF sebesar 1,929 (<10) pada kedua variabel independen, serta tidak ditemukan gejala heteroskedastisitas karena nilai signifikansi variabel penggunaan ChatGPT sebesar 0,342 dan lingkungan teman sebaya

sebesar 0,509 , yang keduanya lebih besar dari 0,05 .

Setelah memenuhi uji asumsi klasik, data dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil analisis menghasilkan persamaan regresi $Y = 18,047 + 0,679X_1 + 0,472X_2 + e$. Selanjutnya dilakukan uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya, baik secara parsial maupun simultan, terhadap hasil belajar siswa. berikut ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 1:

Tabel 1 Hasil Uji T

Variabel	Koefisien B	Sig	Ke t
Penggunaan ChatGPT (X1)	0,679	0,000	Sig
Lingkungan Teman Sebaya (X2)	0,328	0,002	Sig
Uji F (Simulthan)		0,000	Sig
R Square (R^2)	0,629 (62,9%)	-	-

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2026)

Uji t menunjukkan Penggunaan ChatGPT dan Lingkungan Teman Sebaya berpengaruh terhadap hasil belajar karena nilai $\text{sig} < 0,05$, Uji F menunjukkan kedua variabel secara simulthan berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar karena nilai $\text{sig} 0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi sebesar 0,629 menunjukkan 62,9% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan ChatGPT dan Lingkungan Teman Sebaya, sedangkan sisanya 37,1% dipengaruhi faktor lain.

Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT (X1) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada mata pelajaran kepegawaian. Pemanfaatan ChatGPT membantu siswa memahami materi, mencari referensi dan menyelesaikan tugas sehingga mendukung peningkatan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan Umiati et al., (2021) yang menyatakan bahwa ChatGPT efektif mendukung proses pembelajaran, Agung et al., (2024) yang menjelaskan bahwa ChatGPT meningkatkan pemahaman siswa melalui akses informasi yang cepat, Nurkhalifah & Simanullang, (2025) yang membuktikan bahwa ChatGPT berperan sebagai *scaffolding* digital, serta Simanjuntak, (2025) yang menyatakan bahwa ChatGPT membantu siswa memahami konsep

sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan analisis deskriptif, indikator *"Saya selalu mendapat jawaban yang akurat dari ChatGPT"* memperoleh nilai rata-rata terendah, sedangkan indikator *"Saya tetap mencantumkan hasil pemikiran saya sendiri meskipun dibantu oleh ChatGPT"* memperoleh nilai rata-rata tertinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sepenuhnya bergantung pada ChatGPT, tetapi tetap melakukan evaluasi dan mengembangkan pemikirannya sendiri. Oleh karena itu, ChatGPT dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang efektif jika digunakan secara bijak.

2. Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan yang positif mampu mendorong peningkatan prestasi akademik melalui dukungan emosional, diskusi, serta motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Yahya et al., (2025) yang menyatakan bahwa teman sebaya berperan penting dalam menciptakan

suasana belajar yang kondusif, Maheni, (2019) yang menjelaskan bahwa lingkungan teman sebaya memberikan dukungan dan kenyamanan dalam proses belajar, Wurdaningrum et al., (2025) yang menyebutkan bahwa teman sebaya menjadi *support system* dalam memahami materi, Arista, (2018) juga yang membuktikan bahwa teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan analisis deskriptif, indikator *"Teman sebaya membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan"* memperoleh nilai rata-rata tertinggi, sedangkan indikator *"saya merasa dihargai oleh teman – teman ketika menyampaikan pendapat data belajar dengan dukungan teknologi ChatGPT"* memperoleh nilai rata-rata terendah. Meskipun terdapat perbedaan pendapat terkait penggunaan ChatGPT dalam diskusi, siswa tetap saling menghargai dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, lingkungan teman sebaya yang suportif mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan ChatGPT dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MPLB Mata Pelajaran Kepegawaian di SMK Krian 2 Sidoarjo

Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Kedua variabel tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan 62,9% variasi hasil belajar, sedangkan 37,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi, tetapi juga oleh lingkungan sosial yang mendukung proses belajar. Lingkungan teman sebaya yang positif mampu membentuk kebiasaan belajar, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui kegiatan diskusi dan saling berbagi informasi. Penggunaan ChatGPT sebagai sumber belajar membantu siswa memahami materi, mencari referensi, dan menyelesaikan tugas secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan (Fadilah & Marjohan,

2021) yang menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya yang kondusif memberikan pengaruh positif terhadap perilaku belajar siswa, serta Zogara et al., (2025) yang menjelaskan bahwa ChatGPT mampu menyediakan informasi yang luas dan membantu siswa mengeksplorasi ide serta memperdalam pemahaman materi.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif melalui interaksi sosial dalam lingkungan yang mendukung serta bantuan dari sumber belajar yang mampu memberikan *scaffolding* kepada peserta didik (Tamrin et al., 2015). Dalam penelitian ini, lingkungan teman sebaya berperan sebagai wadah kolaborasi dan diskusi, sedangkan ChatGPT menjadi media pendukung yang membantu siswa memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Kombinasi keduanya mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, mandiri, dan kolaboratif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian Masluha, (2024), Aulia & Silalahi, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, penelitian Hewanto, (2019), Khairinal et al, (2020), (Wurdaningrum et al., 2025), (Fitriani, 2017) juga membuktikan bahwa lingkungan teman sebaya memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

1. Penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan ChatGPT membantu siswa memahami materi, mencari referensi, dan menyelesaikan tugas sehingga mendukung peningkatan hasil belajar.
2. Lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan pertemanan yang positif dan suportif mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, saling memotivasi, dan meningkatkan prestasi akademik.
3. Penggunaan ChatGPT dan lingkungan teman sebaya secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa

kelas XI MPLB pada mata pelajaran Kepegawaian di SMK Krian 2 Sidoarjo. Kedua variabel tersebut saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Bagi siswa Siswa disarankan memanfaatkan ChatGPT secara bijak sebagai media pendukung pembelajaran untuk memahami materi, mencari referensi, dan memperdalam konsep tanpa mengabaikan kemampuan berpikir kritis serta kemandirian belajar. Selain itu, siswa juga diharapkan membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya melalui diskusi, kerja sama, dan saling bertukar informasi agar tercipta lingkungan belajar yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Bagi guru dan sekolah diharapkan memberikan arahan mengenai pemanfaatan ChatGPT yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta membimbing siswa untuk menggunakan teknologi tersebut secara bertanggung jawab. Di sisi lain, penerapan pembelajaran kolaboratif perlu terus ditingkatkan agar siswa terbiasa bermain, bekerja

sama, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variabel lain yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar, seperti motivasi belajar, literasi digital, atau dukungan keluarga. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada tingkat pendidikan, mata pelajaran, atau wilayah yang berbeda dengan menggunakan pendekatan *metode campuran* maupun eksperimen sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S., Dhamayanti, W., & Sastrosupadi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat GPT (Generative Pre-Trained Transformer) terhadap Rata-Rata Nilai IPK Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa. *Jurnal Nyanadassana : Jurnal Penelitian, Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 3, 24–34.
- Alkadri, T., Dahan, L. D., & Verawati, R. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kepercayaanandiri, Penguatan Positif, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasilbelajar Siswakelas Xi Ips Melalui Motivasi Sebagai Variabel Intervening Di Sman 1 Airpura Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 1(2), 232–249.
- Arista, I. D. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 302–309.
- Aulia, A. S., & Silalahi, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Artifivicial Intelligence (AI) Jenis Chat GPT dan Minat Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 7 Medan. 10(September).
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Fadilah, A., & Marjohan, M. (2021). Parent support contribution and peer conformity on learning motivation. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 53.
<https://doi.org/10.29210/120212964>
- Fitriani, A. K. (2017). Pengaruh Kelompok Teman Sebaya Dan Relasi Siswa Dalam Keluarga Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Smpn 4 Rumbio Jaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol*, 5(1), 96–104.
- Hewanto, U. (2019). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil

- Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 11 Kota Jambi.*
- Khairinal et al. (2020). *Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sman Titian Teras.* 1(2), 379–387. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Maheni, N. P. K. (2019). *Pengaruh Gaya Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha.* *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20077>
- Manik, I. K., Jaya, A., Suastini, N. N., Guru, P., Dasar, S., Hindu, U., Gusti, N. I., & Sugriwa, B. (2025). *Tingkat Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran di Era Digital pada Mahasiswa PGSD.* *Jurnal PGSD*, 18(1), 21–28.
- Masluha1, Z. (2024). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Chat GPT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di MTS Darul Ulum.* *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2149–2157. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3294>
- Maso, K., Sesay, A., Lee, S., Hargreaves, E., Belecanech, R., Nguyen, C., Dellinger, R., & Schorr, C. (2022). *Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.* *Luh. Critical Care Medicine*, 43(1), 267. <https://doi.org/10.1097/01.ccm.0000474893.34162.5c>
- Mutiara, Nasution, A. C., Erniati, Harahap, E. N., Amanda, F., Rifaldi, I., Simanungkalit, J. A., & Siregar, M. (2025). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Chat Gpt 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>
- Machali, I. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.*
- Nurani, D. E. (2020). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMPN 1 Sambit Tahun Ajaran 2019/2020.* *April*, 66–72.
- Nurkhalifah, S., & Simanullang, R. S. P. (2025). *Pengaruh Pemanfaatan Chatgpt Dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Medan.* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 230–240.
- Nurul Fadhilah, & Mukhlis, A. M. A. (2021). *Hubungan Lingkungan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya Dan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar*

- Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 16–34.
<https://doi.org/10.33830/jp.v22i1.940.2021>
- Ongko, A., Hingan, W., Pardosi, J., & Budi, D. S. (2025). Pemanfaatan Chat GPT Sebagai Alat Pembelajaran Di Era Digital Sebagai Wujud Pemenuhan Kodrat Zaman Bagi Peserta Didik Di Kelas IX-A SMP Negeri 5 Samarinda. *Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora (MURADIK)*, 168–176.
- Pridayanti, L. D., Indrayani, L., & Suwena, K. R. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Iis Sma Ayodhya Pura Selat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 197.
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20125>
- Risnina, N. N., Permatasari, S. T. I., Nurulhusna, A. Z., Anjelita, F. M., Wulaningtyas, C., & Rakhmawati, N. A. (2023). Pengaruh ChatGPT Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 119–132.
- Sholihatin, E., Saka, A. D. P., Andhika, D. R., Ardana, A. P. S., Yusaga, C. I., Fajar, R. I., & Virgono, B. A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *JURNAL TUAH Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa*, 5(1), 1.
<https://jtuah.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTUAH/>
- Simanjuntak, D. D. T. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Chatgpt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Materi Rotasi Bumi Bagi Peserta Didik Dengan Hambatan Penglihatan Di SmpIb Ypab Surabaya*. 1–9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Imamuddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat Gpt Terhadap Pola Pikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Metodologi Penelitian: Studi Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 135–143.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1910>
- Tamrin, M., S. Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2015). Teori Belajar Kontstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 40–47.
- Wilson, D. (2016). Peer Group Influences on Learning Outcomes. *Journal of Initial Teacher Inquiry*, 2, 6–9.
<http://hdl.handle.net/10092/12845>
- Wurdaningrum, K., Wibowo, S., Surayanah, & Bahari, F. I. (2025). Peran Teman Sebaya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

- Matematika Siswa Kelas 2 SDN Karang Tengah Kota Blitar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4, 15–26.
- Yahya, M. A., Siliwangi, U., Hermawan, Y., Siliwangi, U., Solihat, A. N., & Siliwangi, U. (2025). Pengaruh lingkungan teman sebaya dan efikasi diri terhadap hasil belajar ekonomi. *Akademik Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 523–536.
- Yunarzat, E. (2024). *Motivasi Belajar Siswa Di Smk Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar*.
- Zogara, J. L., Surata, S. P. K., & Paraniti, A. A. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Bantuan Chat GPT Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika*, 2(4), 91. <https://doi.org/10.24114/jiaf.v2i4.7826>