

PENGARUH PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATA PELAJARAN EKONOMI

Renita¹, Hamka², Emmi Azis³.

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bone

[¹renitareni3010@gmail.com](mailto:renitareni3010@gmail.com), [²hamka.umimks@gmail.com](mailto:hamka.umimks@gmail.com), [³emmiazis@gmail.com](mailto:emmiazis@gmail.com)

ABSTRACT

The increasing use of ChatGPT among students highlights the need to examine its impact on the learning process. This study aims to determine the effect of ChatGPT use on students' problem-solving abilities in Economics among Grade X students at SMA Negeri 7 Bone. This study employed a quantitative approach using an ex post facto research design. The sample consisted of 50 students selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires and documentation and were analyzed using simple linear regression with the assistance of SPSS. The results showed that the t-value of 4.530 was greater than the t-table value of 1.677, with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_1 was accepted. The regression equation obtained was $Y = 32.304 + 0.664X$. The positive regression coefficient indicates that increased use of ChatGPT is associated with improved students' problem-solving abilities. The R Square value of 0.300 indicates that ChatGPT use contributes 30.0% to the variation in students' problem-solving abilities, while the remaining 70.0% is influenced by other factors outside the model. Therefore, the use of ChatGPT has a positive and significant effect on the problem-solving abilities of Grade X students in Economics at SMA Negeri 7 Bone.

Keywords: ChatGPT; problem-solving ability; Economics learning; artificial intelligence.

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan ChatGPT di kalangan siswa mendorong perlunya kajian mengenai dampaknya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bone. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex post facto. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,530 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,677 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 32,304 + 0,664X$. Koefisien regresi positif menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan ChatGPT diikuti peningkatan

kemampuan pemecahan masalah. Nilai R Square sebesar 0,300 menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT memberikan kontribusi sebesar 30,0% terhadap variasi kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan 70,0% dipengaruhi faktor lain di luar model. Dengan demikian, penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 7 Bone.

Kata Kunci: *ChatGPT; kemampuan pemecahan masalah; pembelajaran ekonomi; kecerdasan buatan.*

A. Pendahuluan

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan peserta didik seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran Ekonomi, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu mengidentifikasi persoalan, menyusun strategi penyelesaian, menerapkan strategi, dan mengevaluasi hasil. Namun, dalam praktiknya masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami inti persoalan dan menentukan solusi yang tepat.

Perkembangan kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT, menghadirkan peluang baru dalam pembelajaran. ChatGPT dapat digunakan untuk memperoleh penjelasan, contoh, alternatif penyelesaian, dan umpan balik secara

cepat. Teknologi ini berpotensi membantu siswa memahami konsep ekonomi yang abstrak maupun kompleks. Di sisi lain, penggunaan ChatGPT juga menghadirkan tantangan, terutama apabila siswa hanya menggunakan teknologi untuk memperoleh jawaban secara instan tanpa melakukan analisis dan verifikasi.

Dalam konteks pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 7 Bone, siswa kelas X merupakan kelompok yang telah terbiasa menggunakan perangkat dan layanan digital. Kondisi tersebut menjadikan penggunaan ChatGPT relevan untuk dikaji, khususnya dalam kaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan ChatGPT memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 7 Bone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Sekolah tersebut berdiri sejak 1985 dan berlokasi di Jalan Wiyatamandala, Kelurahan Lonrae, Kecamatan Tanete Riattang Timur. Sampel penelitian terdiri atas 50 siswa kelas X yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian berupa angket penggunaan ChatGPT dan angket kemampuan pemecahan masalah serta dokumentasi. Variabel penggunaan ChatGPT diukur melalui aspek kemudahan penggunaan, pengetahuan yang diperoleh, kepuasan dan motivasi penggunaan, keaktifan penggunaan, serta penggunaan dan pengawasan terhadap jawaban yang dihasilkan. Kemampuan pemecahan masalah diukur berdasarkan kemampuan memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil penyelesaian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik

inferensial. Sebelum regresi dilakukan uji prasyarat berupa normalitas, linearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana, uji *t*, dan koefisien determinasi (R^2).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Karakteristik Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
15 tahun	24	48%
16 tahun	24	48%
17 tahun	2	4%
Total	50	100%

Responden didominasi siswa berusia 15 dan 16 tahun, masing-masing berjumlah 24 siswa atau 48%. Responden berusia 17 tahun berjumlah 2 siswa atau 4%.

3.2 Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan ChatGPT	50	57,00	110,00	84,3800	11,32613
Kemampuan Pemecahan Masalah	50	53,00	118,00	86,6200	13,32160

Rata-rata penggunaan ChatGPT sebesar 84,3800 dengan standar deviasi 11,32613. Sementara itu, rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 86,6200 dengan standar deviasi 13,32160. Nilai tersebut menunjukkan adanya variasi jawaban responden pada kedua variabel.

3.3 Uji Prasyarat Analisis

Uji	Hasil	Kesimpulan
Normalitas	Memenuhi kriteria signifikansi	Data berdistribusi normal
Linearitas	Linearitas Sig. 0,000; Deviation from Linearitas 0,296	Hubungan linear
Heteroskedastisitas	Sig. 1,000	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi pada baris linearity sebesar $0,000 < 0,05$ dan deviation from linearity sebesar $0,296 > 0,05$, sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan linear. Uji Glejser menghasilkan signifikansi $1,000 > 0,05$ sehingga model regresi tidak

menunjukkan gejala heteroskedastisitas.

3.4 Regresi Linear Sederhana dan Uji Hipotesis

Komponen	Nilai
Konstanta	32,304
Koefisien regresi	0,664
Beta	0,547
t hitung	4,530
t tabel	1,677
Signifikansi	0,000
R	0,547
R Square	0,300 (30,0%)
Adjusted R Square	0,285 (28,5%)

Persamaan regresi adalah $Y = 32,304 + 0,664X$. Konstanta 32,304 menunjukkan nilai prediksi kemampuan pemecahan masalah ketika skor penggunaan ChatGPT dianggap nol. Koefisien 0,664 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan ChatGPT diprediksi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sebesar 0,664 satuan.

Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} 4,530 > t_{tabel} 1,677$ dengan Sig. $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga penggunaan ChatGPT terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Nilai R Square sebesar 0,300 menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT menjelaskan 30,0% variasi kemampuan pemecahan masalah. Sebesar 70,0% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Bone. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ChatGPT dalam proses belajar dapat membantu siswa memperoleh penjelasan yang cepat, sistematis, dan mudah dipahami sehingga mendukung proses memahami dan menganalisis persoalan ekonomi.

Pengaruh positif tersebut juga dapat dipahami dari fungsi ChatGPT sebagai alat bantu belajar. Ketika digunakan untuk meminta penjelasan konsep, contoh kasus, alternatif strategi, atau klarifikasi terhadap materi yang belum dipahami, ChatGPT dapat membantu siswa mengembangkan proses berpikir. Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada cara penggunaannya. ChatGPT sebaiknya tidak digunakan sebagai pengganti

proses berpikir siswa, melainkan sebagai mitra belajar yang mendorong analisis, refleksi, dan verifikasi informasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan ChatGPT sebesar 30,0% belum menjelaskan seluruh variasi kemampuan pemecahan masalah. Sebesar 70,0% dipengaruhi faktor lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, strategi pembelajaran guru, lingkungan belajar, fasilitas sekolah, dan karakteristik individu siswa. Oleh karena itu, penggunaan ChatGPT perlu ditempatkan sebagai salah satu bagian dari ekosistem pembelajaran, bukan satu-satunya faktor penentu kemampuan pemecahan masalah.

Temuan ini sejalan dengan kajian yang menekankan bahwa teknologi digital dapat mendukung pembelajaran apabila dimanfaatkan untuk memperkuat aktivitas berpikir siswa. Penggunaan ChatGPT yang disertai pendampingan guru, literasi digital, dan verifikasi informasi berpotensi memberikan manfaat lebih besar bagi pembelajaran Ekonomi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 7 Bone. Hal tersebut dibuktikan dengan t_{hitung} sebesar $4,530 > t_{tabel} 1,677$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Persamaan regresi $Y = 32,304 + 0,664X$ menunjukkan arah pengaruh positif. Nilai R Square sebesar 0,300 menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT memberikan kontribusi sebesar 30,0% terhadap kemampuan pemecahan masalah, sedangkan 70,0% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Bagi siswa, ChatGPT sebaiknya dimanfaatkan secara aktif, kritis, dan bertanggung jawab sebagai mitra belajar untuk memahami konsep dan mengeksplorasi strategi penyelesaian masalah, bukan sebagai pengganti proses berpikir.

Bagi guru, penggunaan ChatGPT dapat diarahkan melalui tugas yang mendorong analisis, refleksi, verifikasi informasi, dan penyusunan solusi secara mandiri.

Bagi sekolah, perlu dikembangkan literasi digital dan pedoman penggunaan kecerdasan buatan yang mendukung pembelajaran secara etis dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Jaya, K. M. A., & Suastini, N. N. (2025). Tingkat Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran di Era Digital pada Mahasiswa PGSD. 18(1), 21–28.
- Lestari, S. T., Sari, M. N. I., Jullizir, N. P., Irawan, D., Lestari, S., Siwi, P. Y., Ningsih, D. F., Istifarini, F., & Syaifulloh, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kerjo. JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS, 3(01), 41–47. <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i01.815>
- Lia, L., & Safrina, K. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning Pada Peserta Didik SMP/MTs. 12(1), 84–98.
- Luthfiyyah, K., Zhafira, L., Nurani, S., & Giwangsa, S. F. (2024). Analisis Peran Artificial Intelligence (AI): ChatGPT dalam Perkuliahan di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 5282–5290.

- <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13221>
- Muhammad Tarmizi, & Yahfizham, Y. (2024). Perspektif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kecerdasan Buatan ChatGPT dalam Penyusunan Tugas Akhir. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 151–161. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15425>
- Pratama, A., Bintoro, A., & Malasyi, S. (2024). Implementasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 430–439.
- Prathama, R., Ramadhan, M. R., & Perdana, N. J. (2024). Eksplorasi Penggunaan ChatGPT Dalam Perguruan Tinggi Berdasarkan Perspektif Etika Akademik. 02(01), 161–176.
- Purnama, D. K., Purnama, D. K., Az'Zahra, M., Meir, R. L., & Hakim, L. El. (2025). Peluang dan Tantangan Pemanfaatan Teknologi AI Dalam Dunia Pendidikan. 3(4).
- Rahayu, I., Gumilar, R., & Srigustini, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Video Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 1(4), 261–271.
- Ramadhani, N. P., Irmayanti, E., & Prastyaningtyas, E. W. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar dan Self-Efficacy terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mapel Ekonomi. Prosiding SEMDIKJAR, 8, 1332–1343.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.