

**PENGARUH PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK
NEGERI 6 MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK
NEGERI 6 MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ERSYANDA YUNARZAT**, NIM **105311102120** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 130 TAHUN 1445 H/2024 M, Tanggal 08 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 15 Mei 2024

Makassar, 9 Dzulqaidah 1445 H
17 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
2. Akram, S.Pd., M.Pd
3. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd
4. Kasman, S.Pd., M.Pd

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ERSYANDA YUNARZAT**

Stambuk : **105311102120**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 17 Mei 2024 M

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd

Kasman, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM.860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM.991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ersyanda Yunarzat**
Nim : 105311102120
Jurusan : Teknologi Pendidikan
JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar
Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 30 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan

Ersyanda Yunarzat



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Ersyanda Yunarzat**
Nim : 105311102120
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 30 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan

Ersyanda Yunarzat

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Aku akan menghapus keringat

orangtuaku dengan sapu tangan keberhasilanku

No matter how heavy and big your problems are, choose to live on.



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Ersyanda Yunarzat. 2024. *Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida dan Pembimbing II Kasman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yang bersifat korelasional. Desain penelitian menggunakan one-shot case study. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 6 Makassar yang berjumlah 106 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan non probability sampling yaitu total sampling. Instrument penelitian yang digunakan ialah observasi dan angket/ kuesioner. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*.

Hasil analisis korelasi *product moment* atau nilai r sebesar 0,411 yang menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tergolong “sedang”. Sumbangan variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar adalah 16,81%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 16,81% dan 83,19% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian.

Kata kunci: ChatGPT, motivasi belajar, siswa

ABSTRACT

Ersyanda Yunarzat. 2024. The Effect of ChatGPT Use on Student Learning Motivation at SMK Negeri 6 Makassar. Thesis. Department of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Makassar. Supervisor I Syarifuddin Cn. Sida and Supervisor II Kasman.

This study aims to determine the effect of using ChatGPT on the learning motivation of class X students of Accounting Department at SMK Negeri 6 Makassar. This research uses a quantitative approach. The type of research used by the author is correlational research. The research design uses a one-shot case study. The sample taken in this study were all class X accounting students of SMK Negeri 6 Makassar, totaling 106 students. The sampling technique used non probability sampling, namely total sampling. The research instruments used were observation and questionnaires. The data analysis technique uses product moment correlation.

The results of the product moment correlation analysis or r value of 0.411 which indicates that the relationship between the two variables is classified as "moderate". The contribution of learning media variables to learning motivation is 16.81%. Based on the results of this analysis, it can be seen that there is an influence of learning media on learning motivation by 16.81% and 83.19% is influenced by other variables not mentioned in the study.

Keywords: *ChatGPT, learning motivation, students*

KATA PENGHANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar**”. Salam dan shalawat juga senantiasa haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya sertapenghargaan yang setinggi-tingginya kepada **Ibunda Tercinta Sastrawati dan Ayahanda Bahrin**, serta teman-teman dan sahabat saya atas segala pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada ayahanda **Dr. Syarifuddin Cn. Sida. M.Pd.** Pembimbing I dan bapak **Kasman, S.Pd., M.Pd.** Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan dan seluruh dosen program studi

teknologi pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama menjadi mahasiswa. Saya juga mengucapkan banyak terimakasih kepada teman yang telah men-*support* mulai dari teman jurusan, kelas, P2K dan semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 15 Mei 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGHANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. AI Berbentuk ChatGPT dalam Pembelajaran	10
2. Motivasi Belajar	17
B. Kerangka Pikir	23
C. Hasil Penelitian Relevan	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	29
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Definisi dan Pengukuran Variabel.....	31
G. Prosedur Penelitian	33

H. Instrument Penelitian	37
I. Teknik Pengumpulan Data	38
J. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan populasi	28
3.2 Interpretasi koefisien korelasi nilai r.....	41
4.1 Hasil observasi penggunaan media pembelajaran ChatGPT pada siswa	45
4.2 Kategorisasi total siswa dalam penggunaan media ChatGPT	47
4.3 Data hasil observasi pemanfaatan Chatgpt di kelas selama tiga pertemuan....	50
4.4 Data hasil observasi motivasi belajar di kelas selama tiga pertemuan	52
4.5 Data hasil angket ChatGPT dalam pembelajaran.....	55
4.6 Kategorisasi variabel ChatGPT	59
4.7 Data hasil angket motivasi belajar siswa	60
4.8 Kategorisasi variabel motivasi belajar	63
4.9 Uji normalitas data melalui SPSS ChatGPT	64
4.10 Uji normalitas data melalui SPSS motivasi belajar	65
4.11 Hasil uji homogenitas	67
4.12 Hasil uji linearitas	67
4.13 Analisis deskriptif media pembelajaran ChatGPT	68
4.14 Hasil analisis deskriptif statistik ChatGPT	68
4.15 Analisis deskriptif motivasi belajar	69
4.16 Hasil analisis deskriptif statistik motivasi belajar	69
4.17 Hasil analisis korelasi	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka pikir penelitian.....	23
3.1 Bagan prosedur penelitian.....	36
4.1 <i>Pie chart</i> ChatGPT.....	59
4.2 <i>Pie chart</i> motivasi belajar.....	63
4.3 Histogram hasil analisis angket ChatGPT.....	63
4.4 Histogram hasil analisis angket motivasi belajar.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 6 Makassar
2. Instrumen Penelitian
3. Hasil Angket Penelitian
4. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis
6. Hasil Analisis Pearson *Product moment*
7. Dokumentasi Penelitian
8. Persuratan
9. Hasil Turnitin Skripsi
10. Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SIDIKNAS No. 20 Tahun 2003) adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pendidikan berasal dari kata “didik” dan mempunyai akhiran “pe” dan akhiran “an”, sehingga kata ini berarti proses atau cara atau kegiatan pendidikan.

Secara linguistik, pendidikan diartikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan berusaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut Ki Hajar (Bapak Pendidikan Nasional di Indonesia), Dewantara menjelaskan pengertian pendidikan, yaitu: Pendidikan merupakan syarat tumbuh kembang anak dalam kehidupan, karena menurut maknanya pendidikan membimbing seluruh kekuatan kodrati anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dan mengubah manusia, dan sebagai anggota masyarakat mereka dapat mencapai keamanan dan kebahagiaan tertinggi. UU No. 20/2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan

suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan kita akan memasuki era *Society 5.0*, yang menawarkan manfaat bagi masyarakat tanpa sepengetahuan kita. Dimana internet tidak hanya untuk informasi, tetapi juga untuk kehidupan, setiap teknologi adalah bagian dari diri seseorang, dan perkembangan teknologi dapat meminimalisir perbedaan ekonomi dan permasalahan masyarakat di masa depan. Kecerdasan buatan menghadirkan inovasi Revolusi Industri 4.0 (*IoT, big data, Artificial Intelligence, robotics, shareconomy*, dll) ke seluruh industri dan mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* ke dalam dunia pendidikan sebagai alat yang mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran.

Manfaat AI (*Artificial Intelligence*) dalam pendidikan yang kita lihat adalah konten cerdas. Ini adalah teknologi kecerdasan buatan yang membuatnya lebih mudah dan lebih cepat untuk berbagi dan menemukan konten dan buku digital terprogram. Contoh umum penerapan teknologi ini dapat ditemukan saat ini di beberapa perpustakaan digital, dan di sekolah, universitas, dan perpustakaan umum. Kecerdasan buatan dapat menemukan dan mengklasifikasikan buku yang kita cari dengan cepat dan terstruktur. Kita bahkan akan mendapatkan rekomendasi buku dan konten lain yang terkait dengan apa yang Anda cari, sedangkan AI yang diteliti dan digunakan adalah ChatGPT. ChatGPT adalah singkatan dari *Generative Pre-trained Transformer*. Pentingnya melibatkan media AI berupa ChatGPT ini dalam pendidikan yaitu sebagai langkah kecil untuk kita sebagai tenaga pendidik atau

siswa agar lebih maju pemahaman tentang teknologi, tidak buta teknolog. Hal ini juga agar kita bisa bersaing di era globalisasi saat ini yang semua kegiatan melibatkan mesin sehingga generasi kita juga harus mengambil peran yang besar terutama dalam konteks pendidikan supaya tidak ketinggalan zaman dan tidak terkesan kuno dalam setiap kegiatan.

Pada November 2022, laboratorium penelitian kecerdasan buatan Amerika bernama *OpenAI (AI/Artificial Intelligence)* merilis program chatbot, ChatGPT (*OpenAI.com, 2022*). Prototipe ChatGPT adalah chatbot AI berbasis dialog yang dapat menafsirkan bahasa alami manusia dan menghasilkan teks yang sangat detail dan tampak seperti manusia (Marr, 2020). Mesin ini merupakan teknologi pemrosesan bahasa alami (NLP) yang dapat menjawab pertanyaan orang dalam bentuk teks (disebut *prompt*) yang ditulis dalam aplikasi. Banyak yang terkejut karena jawaban yang diberikan ChatGPT terkesan terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimat konsisten, dan akurasinya cukup baik, serta percakapan sebelumnya tetap diingat.

Apabila dilihat dari kemampuan ChatGPT ini dalam menghasilkan tulisan yang terstruktur dan tertata dengan baik, dunia pendidikan pun meresponnya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menginisiasi pemahaman tentang AI, khususnya penggunaan ChatGPT di bidang pendidikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar pada mata pelajaran Bahasa Inggris. ChatGPT ini sendiri sering dijadikan salah satu alternatif sumber belajar di dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran siswa dapat memafaatkan ChatGPT sebagai sumber untuk menjawab pertanyaan atau persoalan secara singkat dan

mudah yang nantinya akan dikembangkan dan diperbaiki lagi oleh siswa untuk lebih menguatkan dan mengakuratkan jawaban dari sebuah pertanyaan atau hanya sebagai sebuah informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan jurnal Aiman Faiz dan Imas Kurniawaty (2023) “Program bimbingan belajar berbasis AI dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa di lingkungan belajar karena menawarkan bantuan yang disesuaikan dan interaktif kepada siswa, teknologi AI seperti chatbots ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran online. Dengan menawarkan bantuan individual dan interaktif, ChatGPT memiliki kemampuan untuk mendorong kemandirian. Kecerdasan buatan memberikan gambaran bahwa belajar saat ini tidak terbatas ruang dan waktu.” Sehingga dapat diketahui bahwa ChatGPT ini memiliki urgensi dan peran penting dalam pembelajaran masa kini untuk meningkatkan motivasi belajar.

Setelah studi pendahuluan dilakukan di sekolah peneliti akan mengetahui lebih jelas masalah yang akan dihadapi, baik situasi sekarang dan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang atau masa depan. Dalam membuat studi pendahuluan ini peneliti menjadikan siswa atau masyarakat sekolah SMK Negeri 6 Makassar sebagai sumber dari informasi, seseorang yang dapat menjadi tempat berkonsultasi dan bertukar pikiran, berdialog tentang informasi yang diperlukan sesuai dengan masalah dan lingkup penelitian yang akan dilaksanakan. Sehingga didapatkan informasi dilapangan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan sumber media buku atau papan tulis saja dalam proses pembelajaran sehingga siswa jenuh dan mengakibatkan gairah dan semangat belajar menurun, sedangkan seperti yang kita ketahui ada inovasi *platform*

ChatGPT yang bisa digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa, karena menawarkan bantuan yang disesuaikan dan interaktif kepada siswa, ChatGPT ini sangat mudah digunakan, cepat dan jawaban yang dihasilkan bisa dikatakan lebih relevan yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 6 Makassar khususnya pada siswa kelas X Jurusan Akuntansi penulis menemukan beberapa faktor yang membuat kenapa ChatGPT ini belum digunakan di dalam pembelajaran secara umum yaitu siswa membutuhkan kesiapan matang untuk menerima suatu inovasi pembelajaran yang baru, agar bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin dan perlu adanya suatu proses yang panjang juga untuk menerapkan ChatGPT ini kedalam proses pembelajaran secara umum karena masih dibutuhkan penelitian tentang pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan fakta dilapangan membuktikan dengan kurangnya pengetahuan siswa tentang ChatGPT ini juga membuat motivasi siswa menurun karena sulitnya menemukan jawaban atau pertanyaan dalam memperoleh suatu informasi dalam pembelajaran. Sehingga dari sinilah penulis ini di buat untuk di teliti pada siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka peneliti menarik rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Selain dari tujuan yang akan dicapai dalam suatu penelitian ini juga terdapat bermanfaat sebagai dampak tercapainya tujuan suatu penelitian tersebut. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar serta menambah juga kajian untuk penelitian lanjutan kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Meningkatkan kemampuan juga intelektual guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran dan juga mengatasi masalah dalam mata pelajaran terutama yang akan di teliti.
- 2) Dapat juga memotivasi guru dan memberikan referensi atau opsi media yang dapat digunakan saat belajar di setiap mata pelajaran.
- 3) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan guru dalam kelancaran pembelajaran yaitu penggunaan media ChatGPT pada setiap mata pelajaran.

b. Bagi Sekolah:

- 1) Hasil penelitian dapat dijadikan acuan atau bahan dalam pengadaan inovasi pembelajaran bagi seluruh guru SMK Negeri 6 Makassar guru dalam mengajarkan materi pembelajaran.
- 2) Memberikan sumbangan yang baru terhadap kelancaran dan keefektifan kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi maksimal dan bervariasi.

c. Bagi Siswa:

- 1) Dapat meningkatkan dan memaksimalkan motivasi belajar peserta didik dalam menyerap serta menerima materi pembelajaran secara maksimal.
- 2) Menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan serta seru dan tidak mengambil waktu yang begitu lama dalam pembelajaran sehingga peserta didik bisa antusias atau aktif dan maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Manfaat peneliti dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai ChatGPT dalam proses pembelajaran dan dunia pendidikan.

d) Bagi Penulis:

- 1) Meningkatkan Pengetahuan dan Pemahaman, penelitian membantu penulis untuk mendalami topik yang ingin ditulisnya secara lebih mendalam. Dengan melakukan penelitian, penulis dapat memperoleh informasi terbaru, data yang akurat, dan berbagai perspektif yang berbeda tentang suatu topik. Hal ini akan membantu penulis untuk menghasilkan karya tulis yang lebih berkualitas dan informatif.
- 2) Meningkatkan Kredibilitas, karya tulis yang didasarkan pada penelitian yang kuat akan lebih kredibel dan meyakinkan pembacanya. Penulis yang menyertakan

sumber dan referensi yang terpercaya dalam karyanya menunjukkan bahwa mereka telah melakukan riset yang mendalam dan serius.

3) Menemukan Ide Baru, proses penelitian dapat memicu munculnya ide-ide baru bagi penulis. Saat mempelajari suatu topik, penulis mungkin menemukan fenomena atau fakta menarik yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Hal ini dapat menginspirasi mereka untuk menulis karya baru atau mengembangkan topik yang sudah ada dengan cara yang lebih kreatif.

4) Meningkatkan Kemampuan Menulis, penelitian membantu penulis untuk mengembangkan berbagai keterampilan menulis yang penting, seperti:

5) Keterampilan Riset, penulis perlu belajar bagaimana mencari informasi yang relevan dan terpercaya, serta bagaimana mengevaluasi kredibilitas sumber informasi.

6) Keterampilan Analisis, penulis perlu belajar bagaimana menganalisis data dan informasi yang telah mereka kumpulkan, dan bagaimana menarik kesimpulan yang logis.

7) Keterampilan Komunikasi, penulis perlu belajar bagaimana mengkomunikasikan hasil penelitiannya dengan cara yang jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh pembaca.

e) Bagi Peneliti yang akan datang:

1) Memberikan Informasi Baru, penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini dapat memberikan informasi baru dan berharga bagi peneliti selanjutnya. Informasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan teori baru, menguji hipotesis, atau memecahkan masalah yang belum terpecahkan sebelumnya.

2) Menentukan Arah Penelitian Baru, hasil penelitian saat ini dapat memicu munculnya pertanyaan-pertanyaan baru bagi peneliti selanjutnya. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian baru yang lebih mendalam dan komprehensif.

3) Meningkatkan Metodologi Penelitian, penulis dapat mendokumentasikan metodologi penelitian yang mereka gunakan dalam karyanya. Dokumentasi ini dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mempelajari dan menerapkan metodologi yang efektif dalam penelitian mereka sendiri.

4) Mendorong Kolaborasi, penelitian dapat mendorong kolaborasi antar peneliti. Peneliti dari berbagai disiplin ilmu dapat bekerja sama untuk meneliti suatu topik yang kompleks dan menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

5) Skripsi ini telah di upload di laman internet dalam bentuk jurnal, apabila ingin mengakses skripsi ini dapat mengunjungi link dibawah ini:

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/6489>



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. AI Berbentuk ChatGPT dalam Pembelajaran

Teknologi berkembang sangat pesat, bahkan di era revolusi industri 4.0, teknologi kecerdasan buatan semakin gencar dikembangkan atau bisa diartikan sebagai kecerdasan buatan. Istilah kecerdasan buatan (AI) pertama kali digunakan pada tahun 1956 oleh John McCharthy dari MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Menurut John McCharthy (2011), kecerdasan buatan adalah proses memodelkan pemikiran manusia dan merancang mesin agar berperilaku seperti manusia. Seiring berkembangnya kecerdasan buatan, kecerdasan buatan juga merambah ke dunia pendidikan. Sistem kecerdasan buatan memungkinkan manusia belajar dengan bantuan asisten seperti robot. Perkembangan saat ini menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi.

Konten pembelajaran digital yang sedang dikembangkan dapat tersaji berkat penerapan kecerdasan buatan. Buku teks yang tebal kini dapat disajikan dengan isi yang lebih komprehensif, mudah dibaca dan dipahami siswa, seperti panduan belajar, ringkasan materi, atau catatan singkat. Sebagai pilar Revolusi Industri 4.0, AI (Artifici memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang dimediasi teknologi.

Misalnya, AI dapat menggunakan data besar untuk mengidentifikasi keterampilan yang lebih baik atau mengidentifikasi masalah terkait ketidakmampuan belajar siswa.

Pembelajaran dalam sistem AI berbasis teknologi merupakan pembelajaran yang dipersonalisasi, sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa sehingga meningkatkan pembelajarannya. Membuat media atau materi pendidikan dengan kecerdasan buatan lebih mudah, guru tidak perlu memahami teknologi secara detail. Ada banyak aplikasi dan platform yang tersedia, guru tinggal memilah dan memilih sesuai kebutuhan. Terkait penilaian, yang ketiga, dengan bantuan kecerdasan buatan, guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu untuk menilai pekerjaan siswa. Evaluasi tugas siswa dapat dilakukan secara otomatis, analisis poin bahkan dapat dilakukan secara langsung, tanpa guru harus melakukan analisis tersendiri. Siswa juga mendapat nilai cepat berkat penerapan kecerdasan buatan dalam pengajaran. Mereka tidak perlu menunggu lama untuk menemukan nilainya. Dengan meminimalkan tugas guru yang digunakan dalam penilaian, guru memiliki lebih banyak waktu untuk fokus dalam proses belajar mengajar. Dengan menerapkan kecerdasan buatan, kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja.

a) Peran AI dalam Pendidikan

Teknologi AI (kecerdasan buatan) telah mengalami perkembangan yang luar biasa dari tahun ke tahun. Kehadirannya, bersama dengan fungsi, fungsi dan perspektif baru, semakin mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Kecerdasan buatan akan berperan dalam kegiatan pendidikan sekolah dan universitas (Mulianingsih dkk. 2020). Kecerdasan buatan merupakan bagian utama dari perkembangan teknologi pendidikan. Ini, tentu saja, memiliki

implikasi yang jelas untuk kehidupan profesional masa depan. Ketika kita berbicara tentang teknologi pendidikan, kita harus adil mengatakan bahwa teknologi ini belum sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran.

Di era yang semakin kompetitif saat ini, masih terdapat lembaga pendidikan yang belum mengadopsi teknologi dalam kegiatan belajarmengajarnya. Sekolah masa kini diharapkan dapat memanfaatkan munculnya teknologi yang mempermudah pekerjaan guru atau siswa (Tjahyanti dkk. 2022). sekolah dapat menggunakan aplikasi atau media yang memungkinkan otomatisasi tugas seperti memberikan umpan balik, memilih materi pembelajaran yang sesuai atau menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan siswa.

b) ChatGPT sebagai Aplikasi Pembelajaran Berbasis AI

Di era digital saat ini, teknologi semakin berkembang dan mempengaruhi hampir seluruh bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah ChatGPT. ChatGPT bekerja seperti sistem pencarian seperti Google, namun dalam bentuk *chatting*. ChatGPT adalah perangkat lunak bergaya *chatbot* yang dikembangkan oleh *OpenAI*. GPT di ChatGPT adalah singkatan dari *Generative Pre-trained Transformer* dengan metode *deep learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dapat memberikan banyak manfaat.

Proses pembelajaran dengan menggunakan sumber daya teknis seperti ChatGPT memungkinkan guru berperan sebagai mediator yang memfasilitasi pembelajaran dan tidak lagi menjadi satu-satunya penyedia dan juga dapat berkolaborasi dengan siswa sehingga memudahkan kelanjutan siswa. Obrolan GPT juga dapat menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks obrolan dan maksud

pengguna. Namun, hal ini juga berarti bahwa ChatGPT memerlukan data dalam jumlah besar untuk melatih modelnya, sehingga sulit digunakan dalam skala kecil. Mengandalkan konteks sebelumnya Karena ChatGPT mengandalkan konteks percakapan sebelumnya, maka kurang efisien dalam menangani percakapan yang tidak terkait. Meskipun ChatGPT dapat menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan dan maksud pengguna, kesalahan masih dapat terjadi dalam pembuatan teks.

Progress menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT menawarkan inovasi dalam dunia teknologi saat ini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Berkat kemungkinan yang ditawarkan oleh ChatGPT, hal ini memberikan lebih banyak tantangan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran. Namun, dalam menggunakan ChatGPT, penting untuk terus menekankan nilai-nilai etika dan moral yang mendukung nilai-nilai akademis, sehingga individu/pengguna dapat mempertimbangkan dengan cermat manfaat dan konsekuensi dari mempercayai teknologi tanpa filter kritis ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Salah satunya dengan hadirnya diskusi GPT dalam dunia pendidikan.

ChatGPT adalah mesin pencari yang teknologinya menggunakan algoritma pembelajaran mendalam yang dikombinasikan dengan pemrosesan bahasa alami.

Algoritma ini dapat memahami dan memproses ucapan manusia, sehingga GPTChat dapat memahami konteks percakapan dan menghasilkan teks yang bermakna seperti ucapan manusia. Dalam implementasinya, ChatGPT digunakan di berbagai aplikasi seperti asisten virtual, chatbot, dan layanan pelanggan. Misalnya, saat pengguna menulis pertanyaan atau pernyataan dalam obrolan,

ChatGPT mengevaluasi kalimat yang diberikan dan memberikan jawaban paling relevan terkait pertanyaan atau pernyataan tersebut. ChatGPT juga dapat mempelajari preferensi dan kebiasaan pengguna dari percakapan sebelumnya, sehingga respon yang diberikan dapat lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan. Adopsi ChatGPT dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan dan kerugian, seperti membuat sumber belajar lebih mudah ditemukan, mengubah peran mentor dalam pendidikan dan rujukan obrolan GPT.

c) Kelebihan dan Kekurangan ChatGPT

Obrolan GPT merupakan ruang obrolan yang dikembangkan oleh perusahaan kecerdasan buatan yaitu *OpenAI*. Menurut artikel yang ditulis oleh Pramesthi Anggit (2023) Inilah manfaatnya atau kelebihan dari ChatGPT ini.

1. Gaya bahasa yang fleksibel Obrolan GPT tidak hanya memberikan jawaban atas pertanyaan pengguna, tetapi juga dirancang untuk memantau gaya bahasa masyarakat secara umum. Dengan demikian, pengguna bisa mendapatkan pengalaman baru dengan bertanya pada robot, namun dengan jawaban yang fleksibel, seperti bertanya pada manusia.
2. Efisiensi waktu Mencari jawaban atas pertanyaan Anda di mesin pencari tentu akan memakan waktu yang tidak sebentar. Karena Anda perlu mencari website yang bisa memberikan jawaban paling tepat untuk pertanyaan tersebut. Namun lain halnya jika Anda menggunakan Chat GPT. Bot ini akan menjawab pertanyaan Anda dalam waktu lebih singkat. Cukup masukkan topik atau pertanyaan utama yang ingin Anda jawab dan bot akan menjawab pertanyaan tersebut dalam hitungan detik.

3. Kemudahan penggunaan Selain itu, keunggulan ChatGPT adalah kemudahan penggunaan antarmuka penggunanya. Dari anak-anak hingga orang dewasa. Masukkan perintah sesuai kebutuhan, otomatis chat akan menjelaskan berbagai hal dengan lebih sederhana dan singkat.
4. ChatGPT juga dapat melakukan banyak tugas secara bersamaan. Tentang menjawab pertanyaan, menghasilkan teks acak, memperbaiki kesalahan, dan banyak lagi. Dengan cara ini, pekerjaan pengguna menjadi lebih efisien, karena ia dapat melakukan beberapa hal dengan aplikasi ini dalam waktu bersamaan.
5. Basis data ChatGPT yang cukup besar dilatih pada jutaan teks online. Hal ini memaparkannya pada banyak pertanyaan, sehingga model dapat memahami banyak masalah dan memberikan jawaban yang relevan. Tentu saja, hal ini tidak bisa dibedakan dengan penerapan pembelajaran mendalam pada percakapan Open AI.

Kekurangan obrolan GPT Selain kelebihanannya menurut Pramesthi Anggit (2023), ada beberapa yaitu:

1. Pemahaman mereka terbatas. Berbeda dengan manusia yang mempunyai kemampuan meneliti informasi valid dari berbagai sumber, chatbot hanya bisa memberikan jawaban atas pertanyaan pengguna. Oleh karena itu, meskipun fungsi ini dapat memberikan jawaban terhadap kebutuhan pengguna, namun tetap memerlukan pengawasan dan intervensi manusia.
2. Staf kreatif tidak dapat digantikan. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, salah satu fungsi ChatGPT adalah untuk membuat konten dan menulis teks. Namun, membuat konten dan menulis teks tidaklah semudah menggabungkan teks. Pasalnya, kemampuan menghindari duplikasi, menerapkan empati, variasi, dan emosi dalam teks tetap menjadi salah satu hal terpenting dalam pembuatan konten.

Hal ini untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan atau penulisan teks dapat disesuaikan dengan kelompok sasaran. Oleh karena itu, robot ini kemungkinan akan digunakan sebagai alat tambahan selama bekerja. Namun kecerdasan buatan belum menggantikan kreativitas manusia.

3. Jawaban tidak selalu benar Kekurangan ChatGPT lainnya adalah keakuratan jawaban. Bot ini dilatih untuk memahami banyak hal tentang data internet. Oleh karena itu, ada kemungkinan informasi yang diperoleh tidak akurat. Hal ini tentu saja mempengaruhi jawaban, sehingga mungkin saja terdapat kesalahan dalam jawaban. Oleh karena itu, penting bagi Anda untuk selalu mengonfirmasi semua jawaban dalam percakapan ini.

4. Tidak dapat membedakan antara fakta dan opini Sekali lagi, karena ChatGPT dilatih dengan data online, platform dalam beberapa kasus tidak dapat membedakan fakta dan opini. Oleh karena itu, pengguna harus selalu memeriksa jawaban dan tidak mengambil informasi dari bot begitu saja.

5. Membutuhkan koneksi internet yang stabil Kekurangan ChatGPT yang terakhir adalah membutuhkan koneksi internet yang stabil. Anda memerlukan koneksi internet untuk menggunakannya. Tapi belum cukup sampai disitu. Pastikan jaringan internet Anda stabil agar bot dapat bekerja secara maksimal. Karena jika jaringan internet buruk maka chat ini akan banyak error dan tidak bisa memberikan jawaban yang diharapkan.

d) Cara Menggunakan ChatGPT

Langkah-langkah cara menggunakan ChatGPT ini adalah: Pertama, buka browser di ponsel atau komputer Anda. Kunjungi link <https://chat.OpenAI.com>. Setelah itu, daftar untuk membuat akun dengan mengklik tombol Buat Akun *OpenAI*. Daftar

dengan akun email Microsoft atau Google. Selanjutnya OpenAI mengirimkan kode verifikasi melalui WhatsApp atau Gmail. Saat kode muncul, masukkan dan Anda akan dibawa langsung ke panel platform. Ketikkan perintah yang Anda inginkan, seperti pertanyaan atau informasi yang Anda perlukan. Tunggu beberapa detik hingga AI bereaksi dan selesai.

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Guru sangat menyadari pentingnya motivasi dalam membimbing siswa, dan berbagai teknik seperti memberi penghargaan, memuji, dan menegur telah digunakan untuk merangsang keinginan belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, guru sangat perlu mengoptimalkan penggunaan atau pemanfaatan sarana dan prasarana pelatihan yang tersedia. Oleh karena itu memotivasi siswa untuk belajar merupakan suatu permasalahan yang sangat sulit.

Guru hendaknya mengetahui prinsip-prinsip motivasi yang dapat membantu dalam pelaksanaan tugas belajar dan membangkitkan motivasi belajar pada siswa sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Banyak psikolog yang menerapkan motivasi pada pencapaian tujuan sebagai penentu atau penentu kehidupan individu. Diantaranya, Muhibin Shah (2015) menyatakan bahwa “motivasi adalah pemberi kekuatan (*energizer*) perilaku yang terarah. Menurut Bahrih Djamarah Syaiful, ia mengartikan motivasi sebagai daya penggerak yang mentransformasikan tenaga-tenaga. .tindakan nyata untuk mencapai tujuan. Sedangkan Asrori (2018) mendefenisikan motivasi menjadi 2 pengertian yaitu:

- 1) Motivasi adalah keinginan sadar seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
- 2) Motivasi adalah usaha yang dapat membuat seseorang atau sekelompok orang tertentu melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Lukmanul Hakim (2018), motivasi adalah sesuatu yang memotivasi orang untuk berperilaku, yang secara langsung menyebabkan perilaku seseorang untuk melakukan suatu tindakan, betapapun sulitnya, jika ia mempunyai motivasi yang tinggi. Demikian pula motivasi memegang peranan penting dalam mencapai hasil belajar. Tanpa motivasi, seseorang tidak dapat belajar. Motivasi dapat memberikan semangat yang luar biasa pada seseorang dalam berperilaku. Motivasi ini pada dasarnya adalah keinginan yang terpenuhi baik karena adanya kebutuhan maupun ketertarikan terhadap suatu hal.

Suryabtara (2015) mengartikan motivasi sebagai keadaan pribadi yang memotivasi orang untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Jadi, ketika suatu kebutuhan dianggap mendesak, suatu motif atau kekuatan akan diaktifkan. Motif atau pendorong untuk aktif inilah yang disebut dengan motivasi. Ketika seseorang termotivasi, mereka bersemangat dan siap melakukan hal-hal yang diperlukan sesuai keinginannya. Kata motivasi diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang atau kelompok untuk melakukan sesuatu atau sebagai daya penggerak di dalam dan di dalam suatu objek untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi siswa tentunya erat kaitannya dengan keinginan siswa untuk terlihat dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Motivasi memegang peranan yang sangat besar dalam belajar, baik dalam proses maupun dalam mencapai hasil. Seorang siswa yang mempunyai motivasi tinggi biasanya dapat mencapai keberhasilan dalam belajar dan hasil.

Ada beberapa indikator untuk mengidentifikasi siswa yang termotivasi dalam belajar, antara lain:

- 1) Anda memiliki gairah yang besar dan penuh semangat
- 2) Anda mempunyai rasa ingin tahu atau rasa ingin tahu yang besar
- 3) Dapat “melakukannya sendiri” bila guru meminta siswa melakukan sesuatu.
- 4) Membangun kepercayaan diri
- 5) Mereka memiliki konsentrasi yang lebih tinggi
- 6) Kesulitan dipandang sebagai tantangan yang harus diatasi
- 7) Dia mempunyai kesabaran dan daya juang yang besar.

Ketika indikator-indikator tersebut muncul dan berkembang dalam proses pembelajaran di kelas, maka guru merasa nyaman dan bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Namun apabila motivasi siswa rendah maka guru harus berupaya sungguh-sungguh untuk mengembangkannya agar siswa yang motivasinya rendah dapat menarik motivasinya sendiri. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar. Dengan motivasi tersebut, siswa menjadi rajin belajar.

Adanya motivasi tersebut maka siswa menjadi rajin dalam proses belajar, dan dengan motivasi tersebut pula dapat terwujud kualitas hasil belajar siswa. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa munculnya dan menguatnya motivasi dalam diri siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu: tujuan atau cita-cita siswa, unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, dan upaya guru dalam belajar

siswa. Guru harus mampu memanfaatkan faktor-faktor tersebut dengan baik agar motivasi belajar siswa berkembang secara maksimal.

Didalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang digunakan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Uno (2018) menyatakan bahwa terdapat 5 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik, diukurnya hal ini dengan angket atau kuesioner. Pemberian angket atau kuesioner kepada siswa bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap motivasi belajar yang dialami sejak menggunakan ChatGPT dalam pembelajaran.

b) Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Mawardi Janitra (2020) motivasi siswa dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Motivasi belajar intrinsik atau motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri siswa untuk belajar. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh keinginan seorang siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu, seperti sukses, bersekolah di sekolah pilihan, kuliah di perguruan tinggi pilihan, membanggakan orang tua, dan lain-lain.
2. Motivasi belajar eksternal atau motivasi eksternal adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya dari lingkungan. Contoh motivasi eksternal antara lain pemberian penghargaan atas prestasi, mengikuti saran atau nasihat guru, dan lain-lain.

c) Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menumbuhkan motivasi siswa tentu tidak mudah. Namun, Anda tetap harus berusaha dengan semangat dan selalu optimis. Berdasarkan artikel terbitan CNN Indonesia (2023), ada beberapa cara untuk meningkatkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut.

1. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan serbaguna dapat meningkatkan motivasi siswa dengan melakukan diversifikasi metode pengajaran. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Jika siswa bosan dengan materi presentasi, mereka dapat beralih ke metode lain seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, demonstrasi, dan lain-lain.
2. Menjadikan siswa sebagai pembelajar yang aktif Pilihan selanjutnya adalah membuat siswa aktif di kelas. Kegiatan siswa dapat mendorong pembelajaran berkelanjutan dan semangat untuk memecahkan masalah. Salah satu contohnya adalah dengan menawarkan beberapa pertanyaan berorientasi HOTS. Siswa yang berani menjawab benar atau salah akan mendapat imbalan yang menggiurkan.
3. Gunakan materi semaksimal yang mungkin dengan bantuan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media, siswa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Misalnya saja visualisasi pembelajaran yang berkesinambungan. Visualisasi membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Begitu mereka paham, mereka pasti akan bersemangat dan termotivasi untuk terus belajar.
4. Membuat Lomba-lomba Berkompetisi atau berkompetisi sambil belajar ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa. Melalui kompetisi tersebut, mereka saling membuktikan bahwa merekalah yang terbaik. Untuk menjadi yang terbaik, siswa

harus terus belajar. Kondisi ini dapat semakin meningkatkan motivasi belajar siswa. Contoh memotivasi siswa melalui kompetisi adalah mengikuti kuis di kelas. Tentu saja kelompok yang menang mendapatkan hadiah dan poin tambahan. Sedangkan tim yang kalah hanya mendapat poin tambahan.

5. Penilaian merupakan salah satu cara guru untuk mengukur kompetensi peserta didiknya. Evaluasi dapat digunakan untuk mengukur efektivitas studi yang telah diselesaikan. Apabila hasil penilaian selalu menunjukkan hasil yang baik, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai motivasi belajar yang cukup. Misalnya penilaian yang berkaitan dengan aktivitas siswa seperti tugas dan kuis dapat diberikan.

6. Memberikan dorongan secara langsung Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah melalui dorongan. Motivasi yang diberikan pada paragraf sebelumnya merupakan motivasi yang tersirat. Nah, ternyata siswa juga bisa dimotivasi secara langsung, yakni dengan menceritakan kisah suksesnya sendiri atau kisah sukses lainnya. Tak jarang mereka terpacu untuk mengikuti jejaknya ketika mendengar kesuksesan orang lain. Berkat ini, mereka bisa lebih aktif dalam belajar.

7. Kesediaan yang murah hati untuk memuji Terima kasih merupakan kata-kata yang mampu memberikan sentuhan verbal yang positif. Pujian membuat seseorang merasa dihargai, begitu pula siswa. Misalnya, siswa yang berhasil menyelesaikan suatu tugas dapat dipuji. Dengan demikian para siswa tersebut selalu termotivasi untuk menjadi yang terbaik di hadapan gurunya. Bagi siswa yang tidak menyukai pujian, dapat dilakukan dengan imbalan lain.

B. Kerangka Pikir

Mengutip definisi yang dipaparkan dalam buku berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif* karya Dominikus Dolet Unaradjan. Dijelaskan bahwa kerangka pikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan dan penggabungan teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam kegiatan penelitian. dalam definisi tersebut, kerangka pikir dibuat lebih identik untuk karya tulis ilmiah.

Penggunaan media selain ChatGPT dalam proses pembelajaran siswa kelas X jurusan Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar masih digunakan namun belum berjalan optimal dalam proses pembelajarannya, sehingga perlu diteliti untuk mengetahui pengaruh ChatGPT ini dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah diuraikan, kerangka pikir penelitian ini secara sederhana adalah sebagai berikut di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian Pertama

Penelitian yang dilakukan oleh Jasmiati (2018) dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. SDI Mallengkeri 1. Motivasi Siswa Kelas IV Hasil penelitian ini dilihat dari hasil analisis korelasi *product moment* atau nilai r sebesar 0,531. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tersebut tergolong ‘cukup’. Kontribusi variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 28,19%. Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa variabel media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar sebesar 28,19% dan lain-lain sebesar 71,81%.

2. Penelitian Kedua

Ditulis oleh Muhammad Noor Rachman Nidhi Suryono dan lain-lain. (2023) melakukan penelitian berjudul “Analisis pengaruh ChatGPT terhadap produktivitas mahasiswa. ” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak ChatGPT terhadap produktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas siswa setuju bahwa penggunaan ChatGPT saat belajar berdampak positif terhadap produktivitas mereka. Mereka merasakan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan tugas, memahami konten, dan memecahkan masalah menggunakan ChatGPT. Selain itu, siswa memberikan saran untuk meningkatkan ChatGPT guna mendukung produktivitas. Mereka mengharapkan kemampuan ChatGPT dalam memberikan jawaban yang lebih akurat, relevan, dan komprehensif semakin meningkat.

3. Penelitian Ketiga

Penelitian bertajuk “Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0.” yang dilakukan oleh Saadah Nailus dan Cahyo Hasanudin pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari implementasi ChatGPT sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia inovatif di era Society 5.0. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan ChatGPT sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memberikan akses penyampaian informasi yang mudah dan cepat, serta memberikan feedback secara real-time. Selain itu, penerapan ChatGPT dapat membantu siswa memahami topik yang kompleks, menutup kesenjangan pemahaman, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan 3 penelitian yang telah penulis paparkan dapat diketahui perbedaan dan pembaruan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pada penelitian pertama yang membedakan penelitian ini dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah terletak pada media yang akan digunakan oleh penulis yaitu media pembelajaran ChatGPT untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Pada penelitian relevan kedua yang menjadi pembeda atau pembaruan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah terletak pada variabel yang akan diukur oleh penulis yaitu motivasi belajar sedangkan penelitian relevan kedua adalah produktivitas mahasiswa. Penelitian relevan ketiga memiliki perbedaan atau pembaruan dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu terletak pada variabel yang akan diukur yaitu motivasi belajar sedangkan pada penelitian relevan ketiga yaitu efektivitas belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Hypo berarti di bawah dan *thesa* berarti kebenaran. Jadi, hipotesis berarti lebih rendah dari kebenaran (sebelumnya). Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian sampai dibuktikan dengan data yang terkumpul.

Hipotesis merupakan pernyataan tentatif yaitu suatu pernyataan atau dugaan tentang apa yang telah diamati dalam upaya untuk memahaminya. Menurut Moh. Nazir, hipotesis adalah tanggapan awal terhadap suatu masalah penelitian yang perlu diuji secara empiris dan memberi tahu hubungan apa yang ingin dipelajari.

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang untuk sementara diakui kebenarannya dan berfungsi sebagai dasar verifikasi dan pedoman kerja. Hipotesis adalah penjelasan awal tentang hubungan antara fenomena yang kompleks. Hipotesis adalah sebuah kesimpulan, namun kesimpulan yang belum dikonfirmasi masih harus diverifikasi.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan sebelumnya maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif seperti namanya, sebagian besarnya adalah tentang menghitung angka, mengumpulkan data, menafsirkan data, dan melihat hasilnya. Penelitian kuantitatif adalah satu metode ilmiah yang berangkat dari peristiwa-peristiwa yang diukur atau dapat dinyatakan dengan angka-angka (skala, rumus, dan statistik). Teknik ini merupakan salah satu teknik yang paling cocok digunakan di dunia pendidikan.

Adapun desain penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yang bersifat korelasional. Korelasional dari akar kata korelasi Menurut Sugiyono (2016), penelitian korelasional merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan ada atau tidaknya korelasi antar variabel atau membuat prediksi berdasarkan korelasi antar variabel.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar, beralamat di Jalan Andi Djemma, No. 132, Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Waktu pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada semester ganjil tahun ajaran baru 2023/2024 tepatnya pada tanggal 30 Januari – 30 Maret 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian adalah sekelompok orang, benda atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, dapat berupa orang maupun wilayah. Populasi atau subjek penelitian yang jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan sumber data atau subjek penelitian atau sumber-sumber yang menjadi tempat akan diperoleh data. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar yang berjumlah 106 siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Keadaan populasi*

No	Nama Rombel	Tingkat	Jumlah Siswa		
		Kelas	L	P	Total
1.	X AK 1	10	4	32	36
2.	X AK 2	10	6	29	35
3.	X AK 3	10	8	27	35
Total siswa kelas 10 Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar					106

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi (bagian atau wakil dari populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi utama yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang dipilih adalah total sampling, yaitu suatu metode pengambilan sampel yang seluruh anggota populasi dijadikan

sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 6 Makassar yang berjumlah 106 siswa.

Memilih seluruh populasi sebagai sampel penelitian merupakan pilihan ideal untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya. Hal ini dikarenakan semakin besar atau mendekati jumlah sampel dari populasi, maka semakin akurat data tersebut. Dengan menggunakan seluruh populasi, data yang diperoleh akan menjadi representasi sempurna dari keseluruhan populasi, sehingga meminimalkan bias dan meningkatkan akurasi data secara signifikan.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya. Desain penelitian adalah kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, serta memberikan gambaran jika penelitian itu telah jadi atau selesai penelitian tersebut diberlakukan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Shot Case Study* dimana dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol), dimana sampel dipilih dari keseluruhan sampel (total sampling) dan pelaksanaannya tanpa menggunakan *pretest* dan *posttest* namun menggunakan angket sebagai instrumen utama serta observasi sebagai pendukungnya.

Desain penelitian dapat digambarkan seperti berikut ini:

X O

Keterangan :

X : *Treatmentt* dengan media ChatGPT (*independen*)

O : observasi (*dependen*)

Model eksperimen dapat dibaca sebagai berikut: terdapat kelompok yang diberi *treatmentt*/perlakuan (ChatGPT), dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya (*treatmentt* adalah variabel independen, dan hasil (motivasi) adalah sebagai variabel dependen).

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), variabel penelitian adalah atribut, ciri-ciri atau nilai-nilai seseorang, benda atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Variabel penelitian dibedakan menjadi dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variabel*) adalah nilai variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya/terciptanya variabel bebas (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independennya adalah ChatGPT yang diterapkan peneliti.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas atau akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini adalah motivasi belajar.

Variabel bebas dan terikat yang telah di tentukan dapat dilihat dari variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu penelitian ini bersifat korelasional (penelitian korelasi), yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variabel tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model:



Keterangan:

X : variabel *independen*

Y : variabel *dependen*

F. Definisi dan Pengukuran Variabel

1. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015) Sebuah atribut atau sifat dinilai dari objek kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang sudah di tetapkan oleh seorang peneliti untuk di pahami dan kemudian akan di tarik kesimpulan. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan guna menghindari kesesatan atau kerancuan dalam mengumpulkan suatu data.

Di dalam penelitian ini, defenisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut :

a) ChatGPT

ChatGPT (*Chat Generative Pre-trained Transformer*) adalah sebuah sistem komunikasi yang menggunakan kecerdasan buatan untuk berinteraksi dengan pengguna melalui percakapan teks (*Prompt*). Prototipe dari ChatGPT adalah chatbot kecerdasan buatan atau AI berbasis dialog yang mampu menjawab segala

pertanyaan atau menafsirkan bahasa alami manusia dan memproduksi teks yang sangat detail dan berpenampilan seperti manusia pada umumnya yang disebut dengan respons AI.

b) Motivasi

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk mengembangkan minat, semangat, dan tekad dalam memperoleh pengetahuan baru atau meningkatkan keterampilan. Motivasi ini juga bisa berasal dari keinginan pribadi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, seperti kemauan untuk mendapatkan prestasi akademik yang baik atau mengejar karir yang sukses. Selain itu, faktor eksternal seperti penghargaan dari orang lain atau harapan orang tua juga dapat menjadi motivasi dalam proses belajar. Motivasi belajar sangat penting karena dapat meningkatkan fokus dan ketekunan seseorang dalam menyerap informasi serta menghadapi tantangan pembelajaran. Jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih termotivasi untuk melakukan usaha tambahan dan melampaui batasan diri demi mencapai hasil yang diinginkan.

2. Pengukuran Variabel

Untuk mengukur variabel ini, maka di gunakan instrument angket yang di ajukan kepada responden dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono bahwa “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Sugiyono (2017) mengatakan “jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- 1) Sangat Setuju / selalu diberi skor 5
- 2) Setuju / sering diberi skor 4
- 3) Ragu-Ragu / kadang-kadang diberi skor 3
- 4) Tidak Setuju / hampir tidak pernah diberi skor 2
- 5) Sangat tidak setuju / tidak pernah diberi skor 1

Pengukuran untuk setiap instrumen menggunakan kategori sebagaimana yang telah di kemukakan oleh Riduwan “yaitu 81% - 100% di kategorikan sangat baik, 61% - 80% dikategorikan baik, 41% – 60% dikategorikan cukup baik, 21% - 40% di kategorikan kurang baik dan dibawah 20% dikategorikan tidak baik”. Oleh karena itu, untuk mengetahui penggunaan ChatGPT dan motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar, Dengan demikian variabel media pembelajaran ChatGPT diukur dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. Sedangkan motivasi belajar dapat diukur dengan kategori sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah dan sangat rendah.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian kuantitatif adalah operasionalisasi metode ilmiah dengan memerhatikan unsur-unsur keilmuan. Terdapat sejumlah langkah penelitian kuantitatif yang harus ditempuh yang diharapkan dapat menjamin kesahihan (validitas) hasilnya. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: Menentukan masalah, Melakukan riset pendahuluan (*Preliminary Research*),

Mengidentifikasi dan merumuskan masalah, Merumuskan hipotesis, Menentukan variabel, Menentukan metode dan instrumen penelitian, Menentukan sumber data (Populasi dan Sampling), Mengumpulkan data, Analisis data, Menarik kesimpulan dan Menulis laporan.

Prosedur penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Tahap persiapan, meliputi :

- a. Perancangan penelitian
- b. Studi literature
- c. Persiapan berupa ChatGPT dan instrumen penelitian.
- d. Validasi media pembelajaran dan instrument penelitian.

2) Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi :

- a. Pemilihan sampel penelitian.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan ChatGPT untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.
- c. Penggunaan media ChatGPT pada sampel yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Proses penggunaan ChatGPT pada pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengondisian alat atau media dan ruangan kelas penelitian;
2. Pembukaan pembelajaran, dilakukan oleh guru mata pelajaran;
3. Penjelasan singkat mengenai ChatGPT;
4. Proses pembelajaran dimulai dengan mendengarkan materi lalu menambah pemahaman atau jika ada materi yang kurang dipahami bahkan jika ada pertanyaan bisa menggunakan ChatGPT sebagai sumber belajar dalam mencari atau bertanya

akan hal-hal yang ingin diketahui mengenai materi pembelajaran. Setelah itu memahami dengan seksama informasi yang didapatkan pada ChatGPT.

5. Pemberian angket/kuesioner kepada sampel untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatmentt* dengan media pembelajaran ChatGPT serta mengobservasi dan mendokumentasikan kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data.

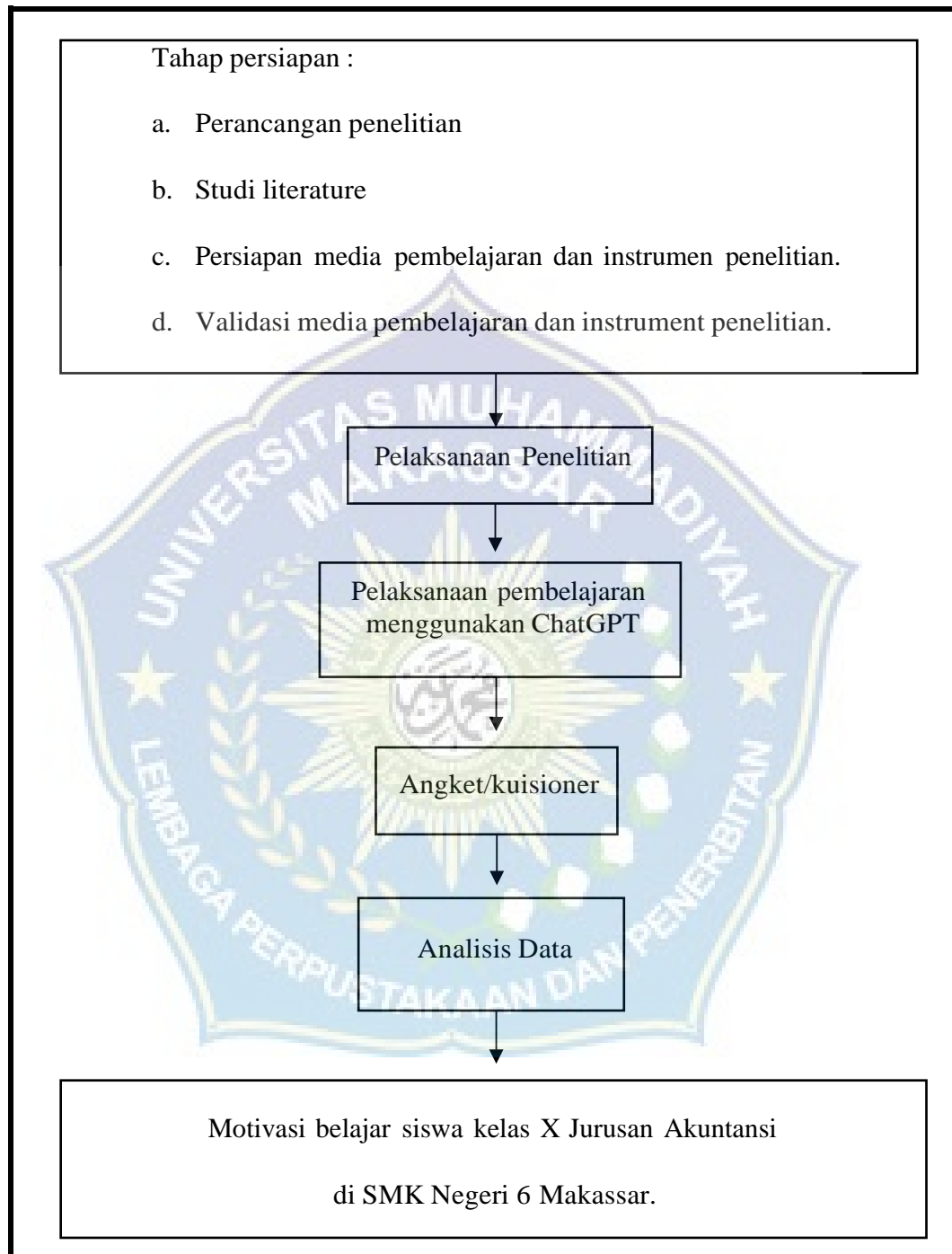
3) Pengolahan dan analisis data.

4) Menyimpulkan hasil penelitian.

Prosedur penelitian diatas telah disusun dengan alur yang sistematis, agar dalam pelaksanaannya akan berjalan lancar serta meminimalisir terjadinya kesalahan dalam suatu penelitian.



Berdasarkan prosedur penelitian yang telah di jelaskan sebelumnya dapat di gambarkan pada bagan prosedur selanjutnya:



Gambar 3.1 Bagan prosedur penelitian

H. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian menurut Kurniawan (2016) adalah alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu alat yang mengukur fenomena (variabel) yang diamati. Instrumen penelitian harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2013), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh (mengukur) informasi adalah valid. Perangkat dianggap valid apabila hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data sebenarnya yang ada pada objek penelitian. Dapat disimpulkan bahwa validitas instrumen merupakan sarana untuk mengukur aspek-aspek yang sesuai dengan instrumen dan untuk mengetahui keakuratan instrumen yang dibuat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes berupa angket dan observasi.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan fakta-fakta yang diperlukan ilmuwan. Observasi merupakan landasan ilmu pengetahuan, karena ilmuwan bekerja berdasarkan data atau fakta tentang dunia nyata yang dihasilkan selama observasi. Dalam pekerjaan penelitian, peneliti merancang satu jenis bentuk observasi, yaitu, formulir observasi siswa. Lembar observasi siswa berisi hasil pengamatan siswa terhadap kinerja, perhatian, kedisiplinan dan tugas siswa selama pembelajaran.

2. Angket

Angket adalah suatu bentuk daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden. Isi daftar pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya diperlukan untuk memecahkan

problematika atau permasalahan penelitian. Angket tersebut mengukur pertumbuhan motivasi belajar siswa di kelas dengan bantuan media pembelajaran kecerdasan buatan berupa ChatGPT, sehingga peneliti juga dapat mempelajari pengaruh media kecerdasan buatan tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu tahap awal yang paling strategis dalam suatu penelitian tertentu, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh atau memperoleh informasi tentang subjek yang akan diteliti. Tanpa teknik pengumpulan data, peneliti tidak dapat memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, aktivitas, objek, waktu, peristiwa, tujuan, dan emosi. Observasi merupakan suatu cara yang sangat baik untuk mengamati tingkah laku subjek, misalnya mengamati tingkah laku pada suatu lingkungan atau tempat tertentu, pada waktu dan kondisi tertentu, namun peneliti tidak perlu mengamati segala sesuatunya, melainkan hanya hal-hal yang berhubungan dengannya atau sangat penting. Informasi yang dibutuhkan.

Mengenai proses pelaksanaan pengumpulan data, peneliti menggunakan inferensi observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber informasi penelitian. sumber data penelitian. Dengan melakukan observasi, peneliti berpartisipasi dalam

kegiatan sumber data dan mengalami pasang surut. Peneliti melakukan observasi mengamati keadaan belajar di kelas dan aktivitas anak sekolah selama 2 minggu dalam pembelajaran aktif 1 minggu 3 kali.

2. Angket

Angket atau koesioner KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebut daftar pertanyaan tertulis mengenai suatu masalah tertentu, yang diberi ruang untuk jawaban pada setiap pertanyaannya. Kuesioner sama dengan angket, yaitu suatu penelitian/survei yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertulis yang dirancang untuk memperoleh jawaban dan tanggapan dari sekelompok orang terpilih melalui daftar pertanyaan. Peneliti menggunakan angket ini untuk menguji data menggunakan ChatGPT untuk mengetahui dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum-hukum dan lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi.

Dokumen yang digunakan berupa arsip perencanaan pelaksanaan pembelajaran serta hasil pekerjaan pesertadidik. Untuk memberikan gambaran secara konkret digunakan juga dokumentasi berupa foto selama aktifitas belajar mengajar berlangsung.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul, diolah sedemikian rupa sampai pada kesimpulan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis korelasi *product moment* yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Sugiyono (2014) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sedemikian rupa, tanpa bermaksud menarik kesimpulan umum atau generalisasi.”.

2. Analisis korelasi *product moment*

Menurut Riduwan (2014) “uji *pearson product moment* atau analisis korelasi adalah mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau ratio.”

Rumus korelasi *pearson product moment*:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Korelasi PPM dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila $r = -1$ artinya korelasinya negatif sempurna, $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, dan $r = 1$ berarti korelasinya sempurna positif

(sangat kuat). Sedangkan harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

(sumber: sugiono 2015)

Sementara itu untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien diterminan sebagai berikut dengan rumus berdasarkan sumber Ridwan (2014):

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KP : besarnya koefisien penentu (diterminan)

r : koefisien korelasi

Untuk mendapatkan hasil yang lebih benar dan akurat, maka peneliti dapat menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Aplikasi SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk menganalisis suatu data statistik.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Riduwan (2014) “uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: (1) uji normalitas, (2) uji liliefors, dan (3) uji chi kuadrat”.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dan mendapatkan data berdistribusi normal atau tidak. Namun dalam penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan dalam menghitung.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk menyelidiki variansi kedua sampel sama atau tidak sama. Pengujian ini juga dilakukan untuk mendapatkan dan mengetahui uji *t-test* komparatif yang akan digunakan, apakah rumus yang akan digunakan *separated varians* atau *polled varians*.

Untuk pengujian tersebut digunakan uji F atau *uji Levenne*.

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka data homogen

Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka data tidak homogen

Atau pengujian juga dapat dilakukan melalui program SPSS versi 25, dimana hasilnya akan lebih akurat, tepat dan terpercaya.

c. Uji linieritas

Wahyuningrum (2015) “uji linieritas digunakan untuk melihat garis regresi antara variabel bebas dan variabel terikat membentuk garis linier atau tidak. Jika tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan”.

Uji linearitas digunakan sebagai prasyarat analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian SPSS menggunakan uji linearitas dengan tingkat signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan linier (*linearity*) apabila signifikansi kurang dari 0,05.

Untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan menggunakan program *Statistical Product and service solution* (SPSS) versi 25 *for windows*.

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar pada kelas X Jurusan Akuntansi

H_a : Ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar pada kelas X Jurusan Akuntansi

Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi < 0.05 maka Ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar pada kelas X Jurusan Akuntansi, sebaliknya jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 maka Tidak ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar pada kelas X Jurusan Akuntansi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

SMK Negeri 6 Makassar adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Negeri 6 Makassar berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran di SMK Negeri 6 Makassar dilakukan pada Sehari Penuh. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Kepala sekolah yaitu Andi Nursyidah Galigo, S.Pd. M.Pd, dengan jumlah tenaga pendidik yaitu 85 guru. SMK Negeri 6 Makassar memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 032/BAN-SM/SK/2019. SMK Negeri 6 Makassar dahulu bernama SMTK Negeri (Sekolah Menengah Teknologi Kerumahtanggaan) yang didirikan pada 31 Desember tahun 1975 dengan membuka 3 jurusan, yaitu: Tata Boga, Tata Busana, dan Tata Graha. Pada tahun 1996 SMTK berubah menjadi SMK Negeri 6 Makassar. Saat ini alumni SMTK/SMK Negeri 6 Makassar telah mencapai 2800an alumni.

Penelitian ini di laksanakan pada seluruh kelas X Jurusan Akuntansi yang berjumlah 106 siswa yang terdiri dari kelas Akuntansi 1, Akuntansi 2 dan Akuntansi 3. Penelitian ini dilaksakan mulai tanggal 30 januari – 25 maret 2024 dengan 3 kali pertemuan pada setiap pekannya. Berdasarkan observasi penelitian yang telah di lakukan oleh penulis pada proses pembelajaran berikut jumlah siswa yang telah atau sudah menggunakan ChatGPT dalam peroses pembelajaran di kelas.

Tabel 4.1 Hasil observasi penggunaan media pembelajaran ChatGPT pada siswa

No	Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa			Total Siswa
			Kelas Ak 1	Kelas Ak 2	Kelas Ak3	
1.	Kemampuan Mengoperasikan ChatGPT	a. Siswa yang dapat membuka dan menggunakan ChatGPT	34	32	33	99
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi	34	32	33	99
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menjawab pertanyaan	30	32	33	91
		d. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas	33	32	30	95

1	2	3	4	5	6	7
2.	Kemampuan Memahami Informasi dari ChatGPT	a. Siswa yang dapat memahami informasi ChatGPT	28	26	21	75
		b. Siswa yang dapat membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat	12	14	11	37
		c. Siswa yang dapat menggunakan informasi ChatGPT untuk belajar	28	32	30	90
3.	Kemampuan Menggunakan ChatGPT secara Bertanggung jawab	a. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT dengan etika yang baik	33	30	30	93
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT tanpa plagiarisme	14	15	14	43

1	2	3	4	5	6	7
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan pembelajaran mereka	25	20	28	73

Berdasarkan tabel 4.1 penggunaan media ChatGPTT pada siswa dalam pembelajaran dapat di ketahui bahwa hasil observasi penulis menunjukkan siswa sudah familiar dengan ChatGPT dan mampu menggunakannya. Namun, mereka masih kesulitan dalam menghindari plagiarisme, mengetahui sumber jawaban, dan membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat.

Kategori ChatGPT dapat dibagi dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Rentan Interval} &= \frac{\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\
 &= \frac{106 - 0}{2} \\
 &= \frac{106}{2} \\
 &= 53
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rentang interval diatas maka dapat disusun tabel distribusi kategori sebagai berikut :

Tabel 4.2 *Kategorisasi total siswa dalam penggunaan media ChatGPT*

No	Kategori	Rentan Total Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	106-54	8	80%
2	Rendah	53-0	2	20%

Dari data diatas dapat diketahui bahwa dari 3 indikator dan 10 aspek yang diamati terdapat 8 sepek yang tergolong tinggi yaitu sekitar 80% dengan total siswa maksimum 99 yang berjumlah berjumlah 2 aspek, sedangkan total siswa manimumnya adalah 37 dan 43 sebanyak 20% yang tergolong rendah.

1. Observasi Pemanfaatan ChatGPT pada Kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil observasi pemanfaatan ChatGPT pada kelas X Akuntansi sebanyak 3 pertemuan di SMK Negeri 6 Makassar. Skala kategori penilaian menurut Ridwan (2015) adalah seperti berikut:

- a. Penilaian 3,50 – 4,00 masuk kategori sangat baik/sangat aktif
- b. Penilaian 2,50 – 3,49 masuk kategori baik/aktif
- c. Penilaian 1,50 – 2,49 masuk kategori cukup baik/cukup aktif
- d. Penilaian 1,00 – 1,49 masuk kategori kurang baik/kurang aktif
- e. Penilaian 0,00 – 0,99 masuk kategori tidak baik/tidak aktif

Observasi ini dilakukan oleh dua observer pada 3 kelas sebanyak 3 pertemuan dengan pertemuan pertama mengobservasi pemanfaatan ChatGPT pada Kelas X Ak 2 dan petemuan kedua pada X Ak 3 dan petemuan ke tiga pada Ak 1. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi yang telah diisi oleh masing-masing observer pada setiap pertemuan. Total ada enam lembar observasi, setiap lembar observasi terdapat 19 indikator penilaian. Setiap indikator penilaian memiliki rentang nilai 1-5. Dari enam lembar observasi yang telah diisi, nilai masing-masing indikator penilaian dirata-rata guna mendapatkan suatu nilai yang mencerminkan pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran selama 3 pertemuan.

Selanjutnya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 *Data hasil observasi pemanfaatan Chatgpt di kelas selama tiga Pertemuan*

No	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Pertemuan						Rata-rata	Keterangan
		1		2		3			
		observer		observer		observer			
		I	II	I	II	I	II		
1	Media yang digunakan pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	3	3	3	4	3	3.33	Baik
2	Media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.	3	3	3	3	3	3	3.00	Baik
3	Melalui media guru dapat memberikan tugas- tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang	4	3	3	3	4	3	3.33	Baik
4	Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran	4	3	4	4	4	5	4.00	Sangat Baik
5	Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi	4	3	3	4	4	3	3.50	Sangat Baik
6	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.	4	3	4	3	3	3	3.33	Baik
7	Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.	3	3	4	3	3	3	3.17	Baik
8	Media yang ada pada materi mudah untuk diperoleh	4	3	4	3	4	3	3.50	Sangat Baik
9	Media pada materi kapan pun dan dimana pun. dapat digunakan	4	3	4	3	3	4	3.50	Sangat Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran	3	3	4	3	4	3	3.33	Baik
11	d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.	4	3	3	4	4	3	3.42	Baik
12	Media yang digunakan pada materi dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.	3	3	4	3	3	4	3.33	Baik
13	Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	4	3	3.83	Sangat Baik
14	Guru mampu menguasai materi melalui media yang digunakannya.	4	3	3	3	4	3	3.33	Sangat Baik
15	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok besar	4	4	4	3	4	3	3.67	Sangat Baik
16	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok kecil	3	3	4	3	3	3	3.17	Baik
17	Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan perorangan	3	3	4	4	4	3	3.50	Sangat Baik
18	Media yang digunakan yang guru pada materi telah jelas	3	3	4	5	4	4	3.83	Sangat Baik
19	Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi	3	3	3	4	3	3	3.17	Baik

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata setiap indikator penilaian pemanfaatan ChatGPT di kelas selama tiga pertemuan. Untuk memperoleh nilai rata-rata semua aspek penilaian kemampuan guru mengelola pembelajaran, maka nilai rata-rata masing-masing indikator penilaian diatas dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi banyaknya indikator penilaian, yaitu 19.

Jumlah nilai rata-rata 19 indikator penilaian adalah 65,25.

Jadi, Nilai rata-rata semua indikator penilaian pemanfaatan ChatGPT dikelas adalah:

$$\frac{65,25}{19} = 3,43$$

2. Observasi Motivasi Belajar pada Kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK 6 Makassar. Skala kategori penilaian menurut Ridwuan (2015) adalah seperti berikut:

- a. Penilaian 3,50 – 4,00 masuk kategori sangat baik/sangat aktif
- b. Penilaian 2,50 – 3,49 masuk kategori baik/aktif
- c. Penilaian 1,50 – 2,49 masuk kategori cukup baik/cukup aktif
- d. Penilaian 1,00 – 1,49 masuk kategori kurang baik/kurang aktif
- e. Penilaian 0,00 – 0,99 masuk kategori tidak baik/tidak aktif

Observasi dilakukan oleh dua observer selama tiga kali pertemuan. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi yang telah diisi oleh masing-masing observer pada setiap pertemuan. Total ada enam lembar observasi, setiap lembar observasi terdapat 15 indikator penilaian. Dari enam lembar observasi yang telah diisi, nilai masing-masing indikator penilaian dirata-rata guna mendapatkan suatu nilai yang mencerminkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data hasil observasi motivasi belajar selama tiga pertemuan

No	Indikator Motivasi Belajar	Pertemuan						Rata-rata	Keterangan
		1		2		3			
		observer		observer		observer			
		I	II	I	II	I	II		
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	3	3	3	3	3	3	3.00	Baik
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	2	3	2	3	3	3	2.67	Baik
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	3	3	4	3	2	3	3.00	Baik
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	4	3	2	3	3	4	3.17	Baik
5	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban	2	3	3	4	4	4	3.33	Baik

	yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.								
6	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-temen dalam menyelesaikan tugas.	2	4	4	4	3	4	3.50	Sangat Baik
7	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	3	3	4	4	2	2	3.00	Baik
8	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	2	3	5	5	3	4	3.67	Sangat Baik
9	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	4	4	3	4	3	3	3.50	Sangat Baik
10	Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan	4	4	3	4	3	3	3.50	Sangat Baik

	kehidupan sehari-hari								
11	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	3	4	3	4	3	3	3.40	Baik
12	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	3	4	3	3	3	4	3.40	Baik
13	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	3	4	3	4	3	3	3.33	Baik
14	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	3	3	2	3	2	2	2.50	Baik
15	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya	4	4	3	4	2	3	3.33	Baik

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai rata-rata tiap indikator penilaian motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada tiga pertemuan. Untuk memperoleh nilai rata-rata semua aspek penilaian aktivitas siswa selama proses

pembelajaran, maka nilai rata-rata masing-masing indikator penilaian diatas dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi banyaknya indikator penilaian, yaitu 15. Jumlah nilai rata-rata 15 indikator penilaian adalah 48,30. Jadi Nilai rata-rata semua indikator penilaian motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran pad kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar adalah:

$$\frac{48,30}{15} = 3,22$$

3. ChatGPT (X)

Pada bagian ini akan dipaparkan total hasil angket ChatGPT selama proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK 6 Makassar. Skala kategori penilaian menurut Ridwuan (2015) adalah seperti berikut:

- a. Penilaian 3,50 – 4,00 masuk kategori sangat baik/sangat aktif
- b. Penilaian 2,50 – 3,49 masuk kategori baik/aktif
- c. Penilaian 1,50 – 2,49 masuk kategori cukup baik/cukup aktif
- d. Penilaian 1,00 – 1,49 masuk kategori kurang baik/kurang aktif
- e. Penilaian 0,00 – 0,99 masuk kategori tidak baik/tidak aktif

Tabel 4.5 *Data hasil angket media Chatgpt dalam pembelajaran*

No	Pertanyaan/Pernyataan	Total Nilai	Rata-rata	Keterangan
1.	Apakah guru selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	346	3,26	Baik
2.	Saat mengajar guru memperlihatkan atau mengajarkan cara menggunakan AI atau ChatGPT dalam pembelajaran?	266	2,51	Baik

1	2	3	4	5
3.	Saat mengajar apakah guru menggunakan AI atau ChatGPT dalam memperjelas atau mengefesienkan waktu dalam proses pembelajaran?	284	2,68	Baik
4.	Apakah guru menjelaskan materi dengan menggunakan AI atau ChatGPT?	274	2,58	Baik
5.	Apakah anda bosan saat guru menjelaskan hanya dengan berceramah saja?	383	3,61	Sangat Baik
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi menggunakan AI atau ChatGPT agar pembelajaran lebih mudah di pahami ?	392	3,70	Sangat Baik
7.	Guru menggunakan Internet saat mengajar untuk membantu penyampaian pesan.	422	3,98	Sangat Baik
8.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi berbantu AI atau ChatGPT?	398	3,75	Sangat Baik
9.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?	392	3,70	Sangat Baik

1	2	3	4	5
10.	Apakah guru menggunakan media AI atau ChatGPT yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajari atau yang bersifat korelasi dalam proses pembelajaran?	329	3,10	Baik
11.	Anda senang saat guru menggunakan AI atau ChatGPT.	392	3,70	Sangat Baik
12.	Media yang dipakai guru masih baik untuk digunakan.	409	3,86	Sangat Baik
13.	Apakah guru menggunakan media yang itu-itu saja dalam pembelajaran?	389	3,67	Sangat Baik
14.	Apakah guru pernah menggunakan ChatGPT atau AI memperjelas materi pembelajaran?	297	2,80	Baik
15.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?	335	3,16	Baik
16.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lancar saat menggunakan media pembelajaran.	392	3,70	Sangat Baik
17.	Apakah anda senang saat guru hanya menjelaskan dengan berceramah?	306	2,89	Baik

1	2	3	4	5
18.	Apakah guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	314	2,96	Baik
19.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.	375	3,37	Baik

Data dari variabel ChatGPT di atas dapat dilihat beberapa indikator yang termasuk dalam kategori baik dan sangat baik, sedangkan dari data variabel ChatGPT yang telah diisi oleh siswa yang telah diperoleh dari angket yang terdiri dari 19 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel sebanyak 106 siswa. Data variabel memiliki skor maksimum 95, skor minimum 19, nilai tertinggi 83, nilai terendah 43, Mean(M) 62,99, Median(Me) 62 Modus(Mo) 65 dan standar deviasi (SD) 8,56

Skor maksimum = jumlah soal \times skor tertinggi

$$= 19 \times 5 = 95$$

Skor minimum = jumlah soal \times skor terendah

$$= 19 \times 1 = 19$$

Kategori ChatGPT dapat dibagi dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\text{Rentan Interval} = \frac{\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$= \frac{95 - 19}{2}$$

$$= \frac{76}{2}$$

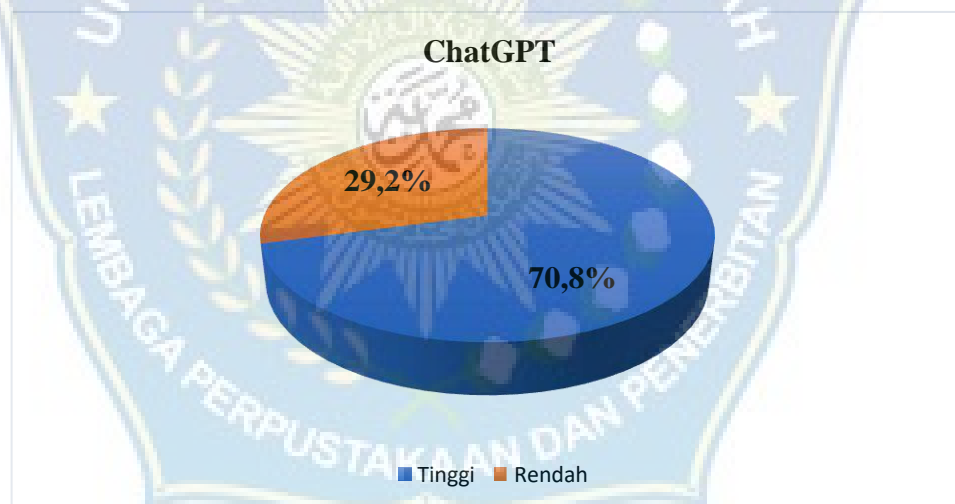
$$= 38$$

Berdasarkan rentang interval diatas maka dapat disusun tabel distribusi kategori sebagai berikut :

Tabel 4.6 *Kategorisasi variabel ChatGPT*

No	Kategori	Rentan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	95-58	75	70,8%
2	Rendah	57-19	31	29,2%

Dari data diatas dapat diketahui bahwa dari 106 siswa terdapat 75 yang berpendapat bahwa ChatGPT pembelajaran dikelas X Akuntansi tergolong tinggi yaitu sekitar 75 siswa atau 70,8% dengan nilai maksimum 83 yang hanya berjumlah 1 siswa sedangkan skor maksimumnya adalah 95 dan sebanyak 31 atau 29,2% yang berpendapat cukup. Berdasarkan tabel diatas maka dapat digambarkan dalam *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Pie chart data ChatGPT*

Hasil dari *pie chart* diatas menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi yaitu sebesar 70,8% (warna biru) dan warna orange menunjukkan rendahnya penggunaan media pembelajaran yaitu sebesar 29,2%.

4. Motivasi Belajar (Y)

Tabel 4.7 Data hasil angket motivasi belajar siswa

No	Pertanyaan/Pernyataan	Total Nilai	Rata-rata	Keterangan
1.	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan semangat setelah guru menjelaskan materi?	400	3,77	Sangat Baik
2.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.	424	4,00	Sangat Baik
3.	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.	381	3,59	Sangat Baik
4.	Saya yakin tugas yang sulit bisa saya kerjakan setelah guru menjelaskan dengan media pembelajaran.	359	3,39	Baik
5.	Jika tugas saya mendapat nilai jelek maka saya malas untuk belajar lagi.	208	1,96	Cukup Baik
6.	Apakah anda tetap mengerjakan tugas meski nilai tugas anda jelek?	430	4,06	Sangat Baik
7.	Saya mencari pinjaman catatan materi pelajaran dari teman apabila berhalangan hadir/tidak masuk sekolah.	432	4,08	Sangat Baik
8.	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.	201	1,90	Cukup Baik

1	2	3	4	5
9.	Saya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.	398	3,75	Sangat Baik
10.	Saya bertanya kepada teman yang lebih pandai mengenai materi yang belum saya pahami.	410	3,87	Sangat Baik
11.	Saya puas dengan hasil pekerjaan sendiri ketika mengerjakan tugas.	444	4,19	Sangat Baik
12.	Saya tidak mencontek jawaban teman karena saya percaya dengan jawaban saya ketika mengerjakan tugas.	346	3,26	Baik
13.	Saya cepat bosan ketika belajar hanya mencatat saja.	303	2,86	Baik
14.	Saya cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.	340	3,21	Baik
15.	Apakah cepat bosan ketika guru hanya memberi tugas?	327	3,08	Baik
16.	Jika ada pendapat yang berbeda maka saya akan menanggapi.	346	3,26	Baik
17.	Saya lebih yakin dengan mengerjakan tugas sendiri daripada mencontek tugas teman	354	3,34	Baik
18.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal di buku/ modul/ LKM meskipun belum diperintahkan guru.	273	2,58	Baik

1	2	3	4	5
19.	Apakah anda senang mengerjakan soal-soal yang ada dibuku paket?	387	3,65	Sangat Baik

Data dari variabel motivasi belajar di atas dapat dilihat beberapa indikator yang termasuk dalam kategori cukup baik, baik dan sangat baik, sedangkan dari data variabel motivasi belajar yang telah di isi oleh siswa yang telah diperoleh dari angket yang terdiri dari 19 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel sebanyak 106 siswa. Data variabel memiliki skor maksimum 95, skor minimum 19, nilai tertinggi 83, nilai terendah 46, Mean (M) 63,80, Median (Me) 65 Modus (Mo) 67 dan standar deviasi (SD) 7,46.

Skor maksimum = jumlah soal \times skor tertinggi

$$= 19 \times 5 = 95$$

Skor minimum = jumlah soal \times skor terendah

$$= 19 \times 1 = 19$$

Kategori ChatGPT dapat dibagi dengan ketentuan sebagai berikut :

Rentan Interval = $\frac{\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}}$

$$= \frac{95 - 19}{2}$$

$$= \frac{76}{2}$$

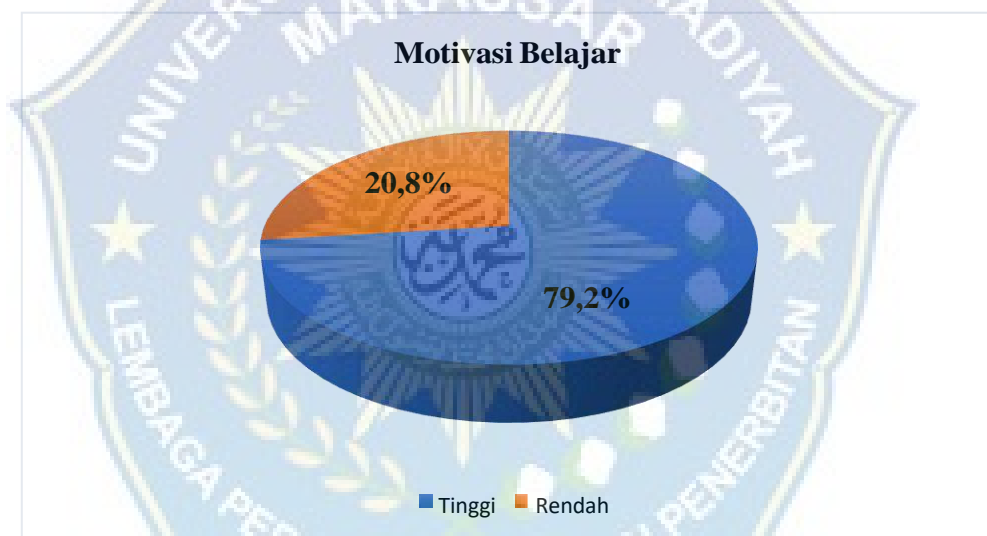
$$= 38$$

Berdasarkan rentang interval diatas maka dapat disusun tabel distribusi kategori sebagai berikut :

Tabel 4.8 *Kategorisasi variabel motivasi belajar*

No	Kategori	Rentan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	95-58	84	79,2%
2	Rendah	57-19	22	20,8%

Dari data tabel 4.8 dapat dilihat bahwa dari 106 siswa terdapat 84 siswa atau 79,2% yang memiliki motivasi belajar tinggi dan terdapat 22 siswa atau 20,8% yang memiliki motivasi belajar rendah. Berdasarkan tabel kategori variabel motivasi belajar diatas maka dapat digambarkan dalam pie chart sebagai berikut :



Gambar 4.2 *Pie chart data motivasi belajar*

Hasil diagram lingkaran atau *pie chart* diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar murid tergolong tinggi yaitu sebesar 79,2% lingkaran yang berwarna biru dan sebanyak 20,8% lingkaran warna orange menunjukkan rendahnya motivasi belajar murid.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil tes angket yang di sebar. Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan program spss versi 25 yaitu uji *kolmogorov-sminov* pada taraf signifikansi 0,05.

Syarat pengujian hipotesis penelitian ini adalah data yang diuji berdistribusi normal. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan batuan program SPSS for *windows* versi 25. Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan ketentuan, jika nilai Sig. 2-tailed $> 0,05$ berarti data normal dan jika nilai Sig. 2-tailed $< 0,05$ berarti data tidak normal.

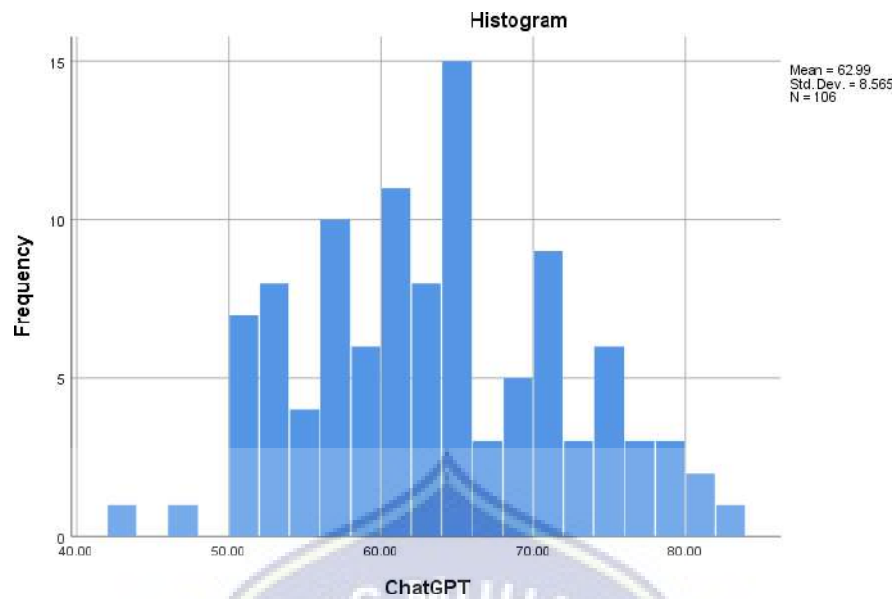
1) Variabel media pembelajaran ChatGPT

Tests of Normality

Tabel 4.9 Uji normalitas data melalui spss ChatGPT

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ChatGPT	.077	106	.135	.983	106	.200

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar 4.3 *Histogram hasil analisis angket ChatGPT*

Hasil uji normalitas melalui spss menunjukkan bahwa *kolmogorov-sminov* memiliki nilai signifikan 0,135. Berdasarkan hasil analisis tersebut variabel media pembelajaran memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,13 \geq 0,05$. Hal ini berarti bahwa data variabel media pembelajaran terdistribusi normal.

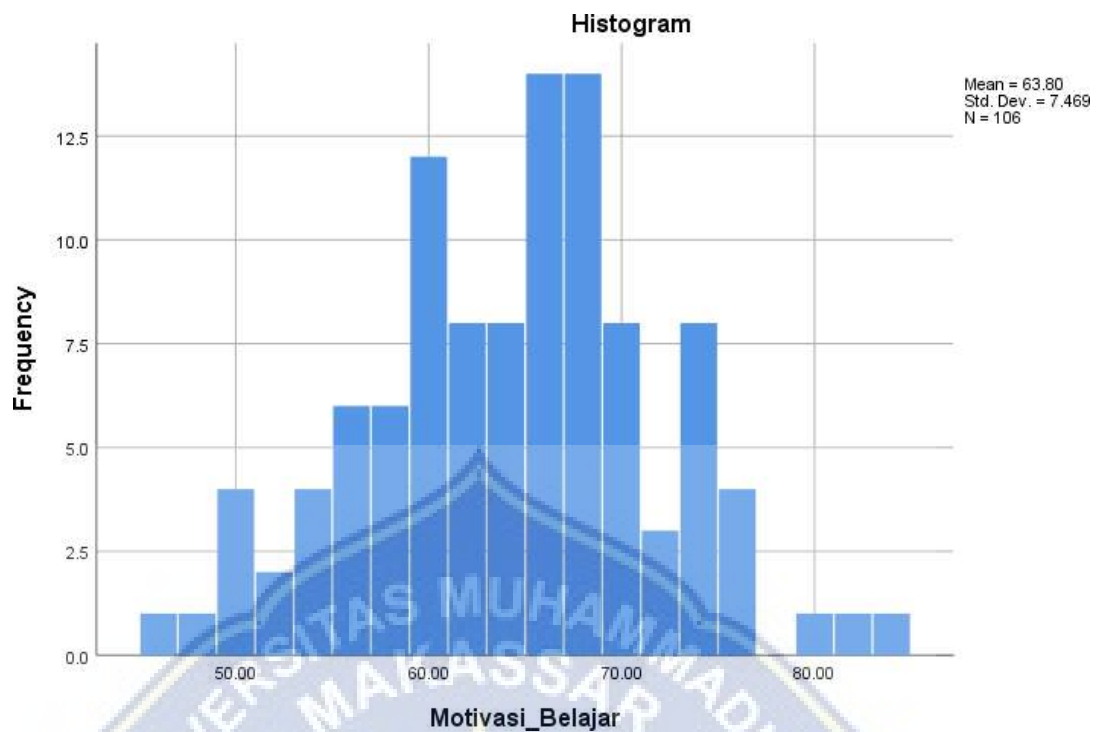
2) Variabel motivasi belajar

Tests of Normality

Tabel 4.10 *Uji normalitas data melalui spss Motivasi Belajar*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.073	106	.200	.991	106	.730

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar 4.4 *Histogram hasil analisis angket motivasi belajar*

Hasil uji normalitas data variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai kolmogorov-sminov memiliki nilai signifikan 0,200. Berdasarkan hasil analisis melalui spss versi 25 variabel motivasi belajar memiliki taraf signifikan yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa $0,20 \geq 0,05$, data analisis motivasi belajar terdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran sampel atau untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Taraf signifikansi yang digunakan ialah 0,05.

Test of Homogeneity of Variances

Tabel 4.11 Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
ChatGPT	Based on Mean	1.479	24	75	.102
	Based on Median	.928	24	75	.566
	Based on Median and with adjusted df	.928	24	36.121	.569
	Based on trimmed mean	1.423	24	75	.126

Dapat dilihat pada tabel 4.11 hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,102. Taraf signifikansi yang digunakan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak ialah 0,05. Maka dari tabel diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa data yang diteliti homogen karena $\geq 0,05$

c. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Berikut hasil uji linieritas melalui spss versi 25:

ANOVA Table

Tabel 4.12 Hasil uji linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ChatGPT * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	3267.476	30	108.916	1.842	.018
		Linearity	1299.504	1	1299.504	21.973	.000
		Deviation from Linearity	1967.972	29	67.861	1.147	.311
	Within Groups		4435.514	75	59.140		
	Total		7702.991	105			

Dari tabel 4.12 dapat dilihat bahwa taraf signifikan $>0,05$ yaitu 0.31 maka dapat disimpulkan bahwa variabel ChatGPT dan motivasi belajar memiliki hubungan yang linieritas.

2. Analisis Deskriptif

a. Media pembelajaran ChatGPT

Descriptives

Tabel 4.13 Analisis deskriptif media pembelajaran ChatGPT

		Statistic	Std. Error	
ChatGPT	Mean	62.9906	.83192	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.3410	
		Upper Bound	64.6401	
	5% Trimmed Mean	62.8753		
	Median	62.0000		
	Variance	73.362		
	Std. Deviation	8.56515		
	Minimum	43.00		
	Maximum	83.00		
	Range	40.00		
	Interquartile Range	13.00		
	Skewness	.187	.235	
	Kurtosis	-.554	.465	

Tabel 4.14 Hasil analisis deskriptif statistik ChatGPT

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
ChatGPT	106	40	43	83	6677	62.99	.832	8.565	73.362
Valid N (listwise)	106								

Berdasarkan tabel 4.13 dan tabel 4.14 diatas dapat diketahui bahwa skor minimum dari hasil angket media pembelajaran adalah 43, skor maksimum 83, median (Me) 62,99 , sum sebesar 6677, mean (M) 62, varians 23, 362 serta standar

deviasi (SD) 8,56. Statistik deskriptif diatas diperoleh melalui perhitungan aplikasi SPSS versi 25 dengan jumlah sampel (N) sebesar 106 siswa.

b. Motivasi belajar

Descriptives

Tabel 4.15 Analisis deskriptif motivasi belajar

		Statistic	Std. Error	
Motivasi_Belajar	Mean	63.8019	.72541	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.3635	
		Upper Bound	65.2402	
	5% Trimmed Mean	63.8312		
	Median	65.0000		
	Variance	55.779		
	Std. Deviation	7.46856		
	Minimum	46.00		
	Maximum	83.00		
	Range	37.00		
	Interquartile Range	9.25		
	Skewness	-.043	.235	
	Kurtosis	-.143	.465	

Tabel 4.16 Hasil analisis deskriptif statistik motivasi belajar

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Motivasi Belajar	106	37	46	83	6763	63.80	.725	7.469	55.779
Valid N (listwise)	106								

Dari tabel 4.15 dan tabel 4.16 dapat kita ketahui bahwa hasil angket motivasi belajar memiliki nilai minimum 46, nilai maksimum 83, median(Me) 65, mean(M) 63, 80, varian 55,77 dan standar deviasi (SD)7,46.

3. Uji Hipotesis

Apabila hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment* atau uji *pearson product moment* yang digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau ratio. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Pengolahan data menggunakan SPSS for windows versi 25. Berdasarkan data-data yang diperoleh dari 106 responden. Tingkat signifikansi 0,00 artinya kemungkinan besar apabila taraf signifikansi $<0,05$ maka terdapat adanya pengaruh atau berkorelasi yang signifikan antara ChatGPT dan motivasi belajar. Apabila $>0,05$ maka tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara ChatGPT dan motivasi belajar.

Berikut hasil analisis korelasi *product moment* melalui SPSS:

Tabel 4.17 Hasil *analisis korelasi*

Correlations			
		ChatGPT	Motivasi Belajar
ChatGPT	Pearson Correlation	1	.411**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	106	106
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.411**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	106	106

Dari hasil analisis korelasi *product moment* melalui spss menunjukkan nilai $r = 0,41$. Nilai r tersebut menandakan bahwa motivasi belajar yang tergolong korelasi sedang. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui hubungan

ChatGPT dan Motivasi Belajar positif atau negative dapat dilihat dari tanda pada nilai pearson correlation jika bertanda (-) minus maka hubungannya negative bila tidak ada tanda maka disebut positif, berdasarkan table 4.17 nilai pearson correlation tidak ada tanda minus, maka hubungan antara ChatGPT dan motivasi belajar ini disebut hubungan positif, yang artinya ada hubungan korelasi yang searah contohnya jika nilai ChatGPT (X) meningkat maka nilai motivasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan juga. Selanjutnya untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X terhadap Y distribusi nilai r kedalam rumus :

$$\begin{aligned} KP &= r^2 \cdot 100\% &&= 0,41^2 \cdot 100\% \\ &&&= 0,1681 \cdot 100\% \\ &&&= 16,81\% \end{aligned}$$

Artinya pengaruh nilai media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar sebesar 16,81% dan sisanya 83.19% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian. Untuk mengetahui apakah kedua data signifikan atau tidak, uji data dengan rumus thitung dan kaidah pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} , maka signifikan.

Jika $t_{hitung} \leq$ dari t_{tabel} , maka tidak signifikan.

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,411\sqrt{106-2}}{\sqrt{1-0,411^2}} \\ &= \frac{0,411 \cdot 10,19}{\sqrt{0,832}} \\ &= \frac{4,18}{0,91} = 4,593 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan melalui rumus t_{hitung} dengan ketentuan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$; $df = N = 106$ sehingga didapat $t_{tabel} = 1,659$. Ternyata $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} atau $4,593 > 1,659$. Maka korelasi atau hubungan media pembelajaran ChatGPT dengan motivasi belajar adalah signifikan.

B. Pembahasan

1. Observasi Media ChatGPT

Berdasarkan tabel observasi penggunaan media ChatGPT pada siswa dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan ChatGPT dan mampu menggunakannya. Namun, mereka masih kesulitan dalam menghindari plagiarisme, mengetahui sumber jawaban, dan membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat. Hal ini dapat berakibat pada plagiarisme, kesalahpahaman informasi, dan penurunan kualitas pembelajaran. Nilai ini dapat dilihat dari data table 4.1 dapat diketahui bahwa dari 10 aspek yang diamati terdapat 8 aspek yang tergolong tinggi yaitu sekitar 80% dengan total siswa maksimum 99 yang berjumlah berjumlah 2 aspek, sedangkan total siswa minimumnya adalah 37 pada aspek “siswa yang dapat membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat” dan 43 pada aspek “siswa yang dapat menggunakan ChatGPT tanpa plagiarisme” sehingga persentasenya sebanyak 20% yang tergolong rendah.

Guru atau tenaga pendidik diperlukan perannya untuk mengedukasi kepada siswa tentang penggunaan ChatGPT yang bertanggung jawab dan peningkatan literasi digital untuk mengecek sumber informasi dan keakuratannya. ChatGPT dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat, namun penggunaannya

harus diiringi dengan edukasi dan pendampingan yang tepat. Sehingga dibutuhkan peran dari guru dan siswa untuk mengefektifkan penggunaan ChatGPT Ini yaitu:

1. Guru:

- a. Integrasikan ChatGPT dalam pembelajaran dengan cara yang kreatif dan edukatif.
- b. Ajarkan siswa tentang plagiarisme dan pentingnya menggunakan sumber informasi yang terpercaya dan Berikan pelatihan kepada siswa tentang cara mengecek keakuratan informasi.

2. Siswa:

- a. Gunakan ChatGPT untuk mencari ide, latihan menjawab pertanyaan, dan brainstorming.
- b. Selalu ubah bahasa ChatGPT dengan kata-katamu sendiri dan Cek sumber informasi dan berpikir kritis sebelum menggunakan informasi dari ChatGPT.

Dengan edukasi dan pendampingan yang tepat, ChatGPT dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Makassar.

Penulis dapat menjabarkannya pembahasan penelitian sebagai berikut:

a) Pemanfaat media ChatGPT pada Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar dikategorikan baik/efektif dengan nilai rata-rata dari 19 aspek penilaian adalah 3,43.

Data pemanfaatan ChatGPT di kelas diperoleh dari lembar oservasi yang telah diisi oleh dua observer selama tiga pertemuan pembelajaran pada kelas X Akuntansi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi

partisipatif. Dalam hal ini observer menggunakan lembar yang didalamnya telah tercantum aspek-aspek yang yang perlu diperhatikan atau diamati pada waktu pengamatan untuk kemudian diisi berdasarkan situasi yang terjadi dan kejadian yang sebenarnya.

Situasi observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah *free situation*, *free situation* artinya klien diamati dalam keadaan bebas, tidak terganggu, dan tidak mengetahui bahwa ia atau mereka sedang diamati. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data berupa angka yang menunjukkan nilai dari masing-masing indikator penilaian/aspek yang diamati kemudian dari angka tersebut akan diketahui kategori yang didapatkan. Dari 19 aspek yang diamati dalam lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 19 aspek yang diamati tersebut adalah 3,43. Nilai tersebut dalam skala penilaian masuk kategori baik/efektif. Bila dilihat dari masing-masing aspek penilaian, ada perbedaan nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek yang diamati.

Rentang nilai yang diperoleh dalam lembar observasi adalah 3,00 – 4,00. Nilai 3,00 masuk dalam kategori baik / efektif, namun jika dibandingkan dengan nilai yang lain, nilai ini merupakan nilai yang terendah. Indikator penilaian yang mendapat nilai rendah tersebut adalah “media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.” Aspek ini berhubungan dengan pengaplikasian media ChatGPT (penguasaan). Hal ini membuktikan bahwa pendidik belum optimal dalam menerapkan media ChatGPT tersebut dalam pembelajaran. Menurut M. Dalyono motivasi dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Ini berarti sebagai seorang pendidik perlu mempunyai kemampuan yang dapat memberikan daya tarik kepada para siswanya.

Dalam hal ini beberapa cara bisa dilakukan untuk memberikan daya tarik kepada siswa guna membuat motivasi siswa tetap terjaga selama proses pembelajaran. Misalnya dengan memberikan games atau *ice breaking* disela-sela pembelajaran, memberikan sebuah cerita yang berhubungan dengan materi yang dipelajari, dan sebagainya. Selain itu, motivasi juga berasal dari hati sanubari. Dalam hal ini guru hanya memberikan usaha yang bertujuan untuk membangkitkan dan menjaga motivasi siswa, ketika usaha yang dilakukan pendidik optimal, maka kemungkinan motivasi yang berasal dari hati sanubari siswa akan lebih tinggi untuk mendapatkan minat tersebut.

b) Motivasi Belajar Siswa pada Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar dikategorikan baik/efektif dengan nilai rata-rata dari 15 aspek penilaian adalah 3,22.

Data motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi oleh dua observer selama tiga pertemuan pembelajaran di kelas X Akuntansi. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipatif. Dalam hal ini observer menggunakan lembar yang didalamnya telah tercantum aspek-aspek yang perlu diperhatikan atau diamati pada waktu pengamatan untuk kemudian diisi berdasarkan situasi yang terjadi dan kejadian yang sebenarnya. Situasi observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah situasi *free situation*, *free situation* artinya klien diamati dalam keadaan bebas, tidak terganggu, dan tidak mengetahui bahwa ia atau mereka sedang diamati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh data berupa angka yang menunjukkan nilai dari masing-masing indikator penilaian/aspek yang diamati kemudian dari angka tersebut akan diketahui kategori yang didapatkan.

Aspek yang diamati berjumlah 15 aspek dalam lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 15 aspek yang diamati tersebut adalah 3,22. Nilai tersebut dalam skala penilaian masuk kategori baik/efektif. Dilihat dari masing-masing aspek penilaian, ada perbedaan nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek yang diamati. Rentang nilai yang diperoleh dalam lembar observasi adalah 2,50 – 3,67. Nilai 2,50 masuk dalam kategori baik/efektif, namun jika dibandingkan dengan nilai yang lain, nilai ini merupakan nilai yang terendah. Indikator penilaian yang mendapat nilai rendah tersebut adalah “bersemangat dan fokus dalam pembelajaran” dan “Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas”. Aspek ini berhubungan dengan pengaplikasian dari karakter Interest (motivasi). Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak percaya diri dalam proses pembelajaran karena kurangnya dorongan (motivasi).

Menurut penulis, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ini berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lukmanul Hakim (2018), motivasi adalah sesuatu yang memotivasi orang untuk berperilaku, yang secara langsung menyebabkan perilaku seseorang untuk melakukan suatu tindakan, betapapun sulitnya, jika ia mempunyai motivasi yang tinggi. Demikian pula motivasi memegang peranan penting dalam mencapai hasil.

2. Media pembelajaran ChatGPT

Dari analisis deskriptif dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran ChatGPT pada kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi namun jika dilihat dari nilai siswa yang paling tinggi ialah 83 sedangkan skor maksimumnya ialah 95, nilai terendah atau skor minimum 43. Jika dilihat dari persentase kategori nilai tinggi angket siswa terdapat 70,8% siswa

dengan frekuensi 75 siswa dengan nilai tinggi dan persentase kategori nilai yaitu 29,2% dengan frekuensi 31 siswa.

Berdasarkan jawaban dari angket yang telah diisi oleh siswa, rata-rata murid memilih skor 1-3 ketika menyangkut penggunaan media pembelajaran Chatgpt dan rata-rata murid memilih 3-5 ketika menyangkut senang atau tidaknya siswa saat guru menggunakan media pembelajaran ChatGPT. Hal ini berarti bahwa penggunaan ChatGpt dalam pembelajaran telah di terapkan namun belum maksimal juga belum di kenalkan secara menyeluruh dan secara umum dan siswa senang ketika guru menggunakan media pembelajaran ChatGPT saat mengajar ataupun dalam menyelesaikan suatu pertanyaan, kasus ataupun diskusi.

Media pembelajaran berupa ChatGPT merupakan salah satu faktor motivasi siswa dalam belajar. Sebab media pembelajaran akan menunjang pelaksanaan pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar atau mencari bahan materi ajar sehingga murid lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini karena siswa akan merasakan langsung dalam mengoperasikan AI dalam mencari dan memahami materi atau menyelesaikan pertanyaan dengan cepat serta melatih pikiran siswa agar lebih kritis dalam mengambil atau mengutip materi yang telah siswa temukan pada AI. Hal ini memberikan pengalaman atau *experience* baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Dari analisis deskriptif dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar tergolong tinggi yaitu dari 106 siswa terdapat 84 siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan ada 22 siswa yang

memiliki motivasi belajar yang rendah. Namun, ada beberapa butir pertanyaan yang memiliki skor rendah seperti jika tugas siswa mendapat nilai jelek maka siswa malas untuk belajar lagi dan siswa lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Motivasi belajar diperlukan untuk menggerakkan siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri murid maupun dari luar atau secara intern dan ekstern. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat murid mencapai prestasi belajar bahkan prestasi dalam kegiatan bermanfaat lainnya juga.

4. Pengaruh ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai $r = 0,411$ dan besarnya sumbangan variabel media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar ialah 16,81% dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa data ialah signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar murid yaitu faktor ekstrinsik. Media pembelajaran juga sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga murid akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik serta yang masih terkesan baru dan modern akan membuat murid lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran yang mereka alami lebih berwarna dan terkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pemanfaatan media ChatGPT dalam Pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 untuk semua aspek yang diamati dikategorikan baik. Sedangkan motivasi belajar siswa siswa selama proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 untuk semua aspek yang diamati juga pada dikategorikan baik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil perhitungan melalui SPSS *windows* versi 25 dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran ChatGPT dan motivasi belajar murid tergolong sedang. Besarnya sumbangan variabel media pembelajaran ChatGPT terhadap variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah tergolong sedang. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar dengan pengaruh yang berifat positif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai yaitu bagi siswa, tingkatkan lagi motivasi belajar baik dari dalam diri maupun dari luar, pilihlah lingkungan belajar yang baik sehingga membawa dampak positif terhadap prestasi belajar. Bagi guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga murid akan lebih semangat dalam

belajar dan penyampaian pembelajaran akan lebih berwarna dan berkesan. Bagi sekolah, diharapkan sekolah menyediakan fasilitas belajar khususnya media pembelajaran untuk menunjang penyampaian pembelajaran. Kepada para guru dan peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian serupa, hendaknya lebih cermat dan teliti dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian agar memperoleh data dan hasil penelitian yang lebih akurat. Kepada para guru dan peneliti lain juga yang berminat melakukan penelitian serupa, hendaknya melakukan persiapan yang matang terhadap instrumen penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P. & Rohmani. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Aiman Faiz, Imas K, 2023 Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), Vol. 5, No. 1 (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, diakses pada 25 Mei 2023)
- Emzir, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Indarta, dkk, 2022. Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), Volume 4 Nomor 2, (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, diakses pada 19 Juli 2023)
- Iriyani, dkk, 2023. Analisis Bibliometrik dengan VOSViewer: Studi Artificial Intelligence dalam Pendidikan. *Jurnal Simki Pedagogi*, (Online), Volume6 Issue 2 (<https://jiped.org/index.php/JSP>, diakses pada 19 Juli 2023)
- Jasmiati, 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi diterbitkan. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. PGSD. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Lian, dkk, 2022. Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (Online), Vol. 1, (<https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/download/299/203>, diakses 12 juni 2023)
- Maulana, dkk, 2023. Penggunaan ChatGPT dalam pendidikan berdasarkan perspektif etika akademik. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, (Online), Volume 10, No. 01, (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/21090/pdf>, diakses pada 19 Juli 2023)
- Muhammad Nur Rachman Nidhi Suryono, Rommy Esvaldo Bhagaskara, Muhammad Aldi Pratama, & Arista Pratama. 2023. Analisis Pengaruh ChatGPT Terhadap Produktivitas Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 364-373. (<https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.511>, diakses Juni 2023)

- Mulianingsih, dkk, 2023. Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *Journal of Social Science Teaching*, (Online), Vol. 4 No. 2, (<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia>, diakses pada 19 Juli 2023)
- Nailus S. & Hasanudin C.(2023). Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro* (<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1724>, diakses pada 10 april 2024)
- Rahmad Dwi Cahyono, 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Arias (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) Pada Materi Pokok Ruang Dimensi Tiga Di Kelas X Sma Hasan Munahir Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi diterbitkan. Talungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Talungagung
- Ramadhan, dkk, 2023. Pemanfaatan ChatGPT dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Flash*. (Online), Vol. 9, No. 1, (<http://jurnal.pnk.ac.id/index.php/flash/article/view/1069>, diakses pada 19 Juli 2023)
- Rifa,i, A. 2021. Pengantar Metodologi Peneliti. Yogyakarta: Suka-Press Serdianus dan Tjendawangi S, 2023. Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, (Online), Volume 3, No 1, (<https://masokan.iakn-toraja.ac.id>, diakses pada 19 Juni 2023)
- Setiawan, dkk, 2023. Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal PETISI*, (Online), Vol. 04, No. 1, (<https://unimuda.e-journal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/3680>, diakses 23 mei2023)
- Supriadi, dkk, 2022. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/>, diakses 25 mei 2023)
- Tjahyanti, dkk, 2022. Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, (Online), Vol. 1, No. 1, (<https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1062>, diakses 23 mei 2023)

Universitas Negeri Yogyakarta. 2023. *Penelitian Ex Post Facto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh dari: <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808327/pengabdian/8penelitian-ex-post-facto.pdf>, diakses 23 mei 2023)

Zahara, dkk, 2023 Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, (Online), Vol. 3, No. 1, (<https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mipa/>, diakses 30 Juni 2023)





LAMPIRAN

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, "MAKASSAR" is below it, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is arched across the bottom.

Lampiran 1

**Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi Di
SMK Negeri 6 Makassar**

Nama-Nama Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar yang di jadikan sampel

NO.	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	Kelas
1	A. AULIA	P	X AK 1
2	AINI NURSYAHRANI	P	X AK 1
3	AISYAH INDAH LESTARI	P	X AK 1
4	AMELIAH PRATIWI RISAR	P	X AK 1
5	ANANDHITA KYLANY	P	X AK 1
6	ANDI ZASKIA ISKANDAR	P	X AK 1
7	ANDIKA PRATAMA	L	X AK 1
8	ANNE RUFADA	P	X AK 1
9	ARIFA NILA AMELIA ARIF	P	X AK 1
10	ASFIRAYHANU	P	X AK 1
11	ATHIFAH ALYA SYARIFAH	P	X AK 1
12	ATIFA	P	X AK 1
13	AUDY ALFISYAH DWIPUTRI	P	X AK 1
14	AULIA NUR ALFAHIRA	P	X AK 1
15	AURELIA MARIANA RUBI MALLI	P	X AK 1
16	BUNGA RAMADHANI S	P	X AK 1
17	CINTA LESTARI	P	X AK 1
18	CLAUDIA ERIKA PUTRI	P	X AK 1
19	DEWI INTAN	P	X AK 1
20	DINIS FAUZIAH	P	X AK 1
21	DWI MUTHIA NURAL	P	X AK 1
22	ELVIRA AGUSTIN. P	P	X AK 1

23	FEBI KARMILA	P	X AK 1
24	FIKA INDIRA	P	X AK 1
25	FIRDA WINARSIH	P	X AK 1
26	GISKA AYUDIA HARSINEN	P	X AK 1
27	HAERA NURUL ANISA	P	X AK 1
28	JENNIFER HARTONO	P	X AK 1
29	JESSE EYLIN JUUL FRYDHERIKA	P	X AK 1
30	JIHAN ALIIFAH	P	X AK 1
31	KARTIKA SARI	P	X AK 1
32	KEISYA GOSALIOE	P	X AK 1
33	KRISPINUS IKRA LOGA	L	X AK 1
34	MUH. ADITIA PUTRA PRATAMA	L	X AK 1
35	MUH. ALFAN PUTRA DWITAMA	L	X AK 1
36	VRICILIA ZTEVANNY R.	P	X AK 1
37	KEYLA RAISYA SALAM	P	X AK 2
38	KHAILA NURINAYAH K	P	X AK 2
39	KHUMAIRAH AZZAHRA M	P	X AK 2
40	LALITA AULIA KIRANIA	P	X AK 2
41	LUNA SYAFIQAH RAMADHANI AP	P	X AK 2
42	MAHARANI NURSYAM TANGALAYUK	P	X AK 2
43	MARISSA YULIANTI	P	X AK 2
44	MELATI	P	X AK 2
45	MICHELLE EKA PUTRI NURU	P	X AK 2
46	MUH. ALSIDIK	L	X AK 2

47	MUH. FAHRI ALATAS	L	X AK 2
48	MUH. FAJAR ARIYANTO	L	X AK 2
49	MUH. FAZRIL FAIZ	L	X AK 2
50	MUH. IQRA	L	X AK 2
51	MUTIA AZAHARA N	P	X AK 2
52	MUTIARA ADE FARSA	P	X AK 2
53	MUTMAINNA	P	X AK 2
54	NABILA AHDA YANTI	P	X AK 2
55	NABILAH HAZIATULLAILI RAHMAT	P	X AK 2
56	NAILA MUSTAFA	P	X AK 2
57	NAJWA NURSUCI RAMDHANIA	P	X AK 2
58	NAMIRA NUR AULIA	P	X AK 2
59	NAQIBA FAADILLAH	P	X AK 2
60	NAYFA WINDA APRILIA	P	X AK 2
61	NOER ALFADIZA MULYA	P	X AK 2
62	NUR AFNIARSIH	P	X AK 2
63	NUR ALIFAH USMAN	P	X AK 2
64	NUR ANNISA USMAN	P	X AK 2
65	NUR FADILLAH ANANDA	P	X AK 2
66	NUR FANI	P	X AK 2
67	NUR INDAH CAHYANI SYAM	P	X AK 2
68	NUR INTAN RAHMADANY JEFRI	P	X AK 2
69	NUR MAINNA NASRUL	P	X AK 2
70	NURHALIMAH	P	X AK 2
71	REYNALDY WILIANGAN	L	X AK 2

72	MUH.SULTAN AL-GAZALI	L	X AK 3
73	MUHAMMAD FACHRY SYATHA	L	X AK 3
74	NURUL EKA PERTIWI	P	X AK 3
75	NURUL FEBRIYANTI	P	X AK 3
76	NURUL FIQRIYAH	P	X AK 3
77	NURUL MAHDIYAH	P	X AK 3
78	NURWIDAD FAUZIYAH WAFIYAH	P	X AK 3
79	PRATIWI RAMADANI. K	P	X AK 3
80	RAHANA	P	X AK 3
81	RAIKE RAKABUMI	L	X AK 3
82	REVAN YAZKIEL LAKELANGI	L	X AK 3
83	REZKY MAULANA	L	X AK 3
84	RISK NUR FATIKA NABILA BALKIS	P	X AK 3
85	RIVA ERINA SYAM	P	X AK 3
86	SAMSUDDIN	L	X AK 3
87	SASKIA SALSABILA	P	X AK 3
88	SASKIA SUCI RAMADHANI	P	X AK 3
89	SASRIANI ILHAM	P	X AK 3
90	SERA SAFRIR	P	X AK 3
91	SERLY PUTU' LEPPAN	P	X AK 3
92	SITI DIFIANA CAHAYA MULIA	P	X AK 3
93	SITTI ALISYANA HAMRIATI	P	X AK 3
94	SRI RAHA YU NINGSIH	P	X AK 3
95	ST.WAHYUNI ZAHRA.Z	P	X AK 3
96	ST.FADHILA NUR AINI	P	X AK 3

97	SURIANA	P	X AK 3
98	SURIANI	P	X AK 3
99	SYAHRUL RAMADHAN SYARIFUDDIN	L	X AK 3
100	SYARIFA NURBARANI	P	X AK 3
101	ULFIAH KHAIRUNNISA RIDWAN	P	X AK 3
102	VINSENSIUS PLEA	L	X AK 3
103	WAJIHAH ADELIA.H	P	X AK 3
104	WASTELINE DAJOH	P	X AK 3
105	ZASKIA RAMADHANI	P	X AK 3
106	NUR FADILAH ATIRAH	P	X AK 3

Laki-Laki 18
Perempuan 88
Total 106



Lampiran 2

INSTRUMEN PENELITIAN

- 1. Lembar Observasi Penggunaan ChatGPT**
- 2. Angket Penelitian**
 - a. Angket Media Pembelajaran ChatGPT**
 - b. Angket Motivasi Belajar Siswa**
- 3. Lembar Observasi**
 - a. Lembar Observasi Media Pembelajaran ChatGPT**
 - b. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa**

1. Lembar Observasi Penggunaan ChatGPT

No	Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa			Total Siswa
			Kelas Ak 1	Kelas Ak 2	Kelas Ak3	
1.	Kemampuan Mengoperasikan ChatGPT	a. Siswa yang dapat membuka dan menggunakan ChatGPT				
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi				
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menjawab pertanyaan				
		d. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas				

2.	Kemampuan Memahami Informasi dari ChatGPT	a. Siswa yang dapat memahami informasi ChatGPT				
		b. Siswa yang dapat membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat				
		c. Siswa yang dapat menggunakan informasi ChatGPT untuk belajar				
3.	Kemampuan Menggunakan ChatGPT secara Bertanggung jawab	a. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT dengan etika yang baik				
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT tanpa plagiarisme				

		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan pembelajaran mereka				
--	--	--	--	--	--	--

2. Angket Penelitian

Angket Tentang Media Pembelajaran ChatGPT

A. Identitas Responden

Nama :
 Kelas :
 Jurusan :
 Jenis kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

1. Petunjuk pengisian

- Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
- Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
- Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan atanda ceklis(√) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

2. Alternatif jawaban

SL : selalu
 SR : sering
 KK : kadang-kadang
 J : jarang
 TP : tidak pernah

c. Angket

No	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	J	TP
1.	Apakah guru selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?					
2.	Saat mengajar guru memperlihatkan atau mengajarkan cara menggunakan AI atau ChatGPT dalam pembelajaran?					
3.	Saat mengajar apakah guru menggunakan AI atau ChatGPT dalam memperjelas atau mengefisienkan waktu dalam proses pembelajaran?					
4.	Apakah guru menjelaskan materi dengan menggunakan AI atau ChatGPT?					
5.	Apakah anda bosan saat guru menjelaskan hanya dengan berceramah saja?					
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi menggunakan AI atau ChatGPT agar pembelajaran lebih mudah di pahami ?					
7.	Guru menggunakan Internet saat mengajar untuk membantu penyampaian pesan.					
8.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi berbantu AI atau ChatGPT?					
9.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?					
10.	Apakah guru menggunakan media AI atau ChatGPT yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajari atau yang bersifat korelasi dalam proses pembelajaran?					
11.	Anda senang saat guru menggunakan AI atau ChatGPT.					
12.	Media yang dipakai guru masih baik untuk digunakan.					

13.	Apakah guru menggunakan media yang itu-itu saja dalam pembelajaran?					
14.	Apakah guru pernah menggunakan ChatGPT atau AI memperjelas materi pembelajaran?					
15.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?					
16.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lancar saat menggunakan media pembelajaran.					
17.	Apakah anda senang saat guru hanya menjelaskan dengan berceramah?					
18.	Apakah guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?					
19.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.					

Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama :
 Kelas :
 Jurusan :
 Jenis kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

1. Petunjuk pengisian

- Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
- Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
- Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan atanda ceklis (√) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

2. Alternatif jawaban

SL : selalu
 SR : sering
 KK : kadang-kadang
 J : jarang
 TP : tidak pernah

c. Angket

No	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	J	TP
Tekun menghadapi tugas						
1.	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan semangat setelah guru menjelaskan materi?					
2.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.					
3.	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.					
Ulet menghadapi kesulitan						
4.	Saya yakin tugas yang sulit bisa saya kerjakan setelah guru menjelaskan dengan media pembelajaran.					
5.	Jika tugas saya mendapat nilai jelek maka saya malas untuk belajar lagi.					
6.	Apakah anda tetap mengerjakan tugas meski nilai tugas anda jelek?					
7.	Saya mencari pinjaman catatan materi pelajaran dari teman apabila berhalangan hadir/tidak masuk sekolah.					
Menunjukkan minat menghadapi masalah						
8.	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.					
9.	Saya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.					
10.	Saya bertanya kepada teman yang lebih pandai mengenai materi yang belum saya pahami.					

Senang bekerja mandiri					
11.	Saya puas dengan hasil pekerjaan sendiri ketika mengerjakan tugas.				
12.	Saya tidak mencontek jawaban teman karena saya percaya dengan jawaban saya ketika mengerjakan tugas.				
Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin					
13.	Saya cepat bosan ketika belajar hanya mencatat saja.				
14.	Saya cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.				
15.	Apakah cepat bosan ketika guru hanya memberi tugas?				
Dapat mempertahankan pendapatnya					
16.	Jika ada pendapat yang berbeda maka saya akan menanggapi.				
Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu					
17.	Saya lebih yakin dengan mengerjakan tugas sendiri daripada mencontek tugas teman				
Senang mencari dan mengerjakan memecahkan soal-soal					
18.	Saya berusaha mengerjakan soal- soal di buku/ modul/ LKM meskipun belum diperintahkan guru.				
19.	Apakah anda senang mengerjakan soal-soal yang ada dibuku paket?				

2. Lembar Observasi

Lembar Observasi Media ChatGPT Di SMK Negeri 6 Makassar

A. Identitas Observer

1. Nama :
2. NIM :

3. Prodi/Fakultas :

B. Identitas Lokasi Observeri

1. Nama Guru :
2. Kelas :
3. Mata Pelajaran :

No.	Indikator	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Pilihan Jawaban				
			SL	SR	KK	J	TP
1.	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	a. Media yang digunakan pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		b. Media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.					
		c. Melalui media guru dapat memberikan tugas- tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang					
2.	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran					
		b. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi					

		c. Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.					
		d. Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.					
3.	Kepraktisan, Keluwesan dan Relativitas waktu penggunaan media	a. Media yang ada pada materi mudah untuk diperoleh					
		b. Media pada materi kapan pun dan dimana pun. dapat digunakan					
		c. Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran					
		d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.					
		e. Media yang digunakan pada materi dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.					
4.	Keterampilan guru dalam menggunakan media	a. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran					

		b. Guru mampu menguasai materi melalui media yang digunakannya.					
5.	Pengelompokan sasaran	a. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok besar					
		b. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok kecil					
		c. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan perorangan					
6.	Mutu Teknis Media	a. Media yang digunakan yang digunakan guru pada materi telah jelas					
		b. Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi					

Ket:

SL : selalu

SR : sering

KK : kadang-kadang

J : jarang

TP : tidak pernah

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar

A. Identitas Observer

1. Nama :
2. NIM :
3. Prodi/Fakultas :

B. Identitas Lokasi Observer

1. Nama Guru :
2. Kelas :
3. Mata Pelajaran :

No	Deskripsi Pengamatan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	J	TP
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran		*			
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami					
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu					
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.					
5	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.					
6	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.					
7	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru					
8	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas					

9	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik					
10	Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari					
11	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil					
12	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.					
13	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran					
14	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas					
15	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya					

Ket:

SL : selalu

SR : sering

KK : kadang-kadang

J : jarang

TP : tidak pernah



Lampiran 3

HASIL ANGKET PENELITIAN

1. Data responden tentang ChatGPT

No Responden	ChatGPT (X)																			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	3	3	1	1	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	70
2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	5	3	1	4	3	1	5	62
3	3	1	1	1	4	5	4	4	4	2	4	4	5	1	3	4	3	3	4	60
4	5	3	3	5	5	3	5	3	3	3	4	5	3	4	5	4	5	3	5	76
5	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	3	1	3	5	66
6	4	5	5	5	4	5	5	4	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	58
7	2	1	1	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	4	3	3	3	3	53
8	3	1	1	1	4	5	4	4	4	2	4	4	5	1	3	4	3	3	4	60
9	3	1	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	52
10	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	60
11	3	4	1	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	1	3	3	3	3	4	60
12	3	1	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	52
13	2	1	1	1	4	5	4	5	4	1	5	4	4	1	4	4	1	3	5	59
14	4	3	5	3	4	5	4	3	4	4	5	5	4	3	5	4	3	4	3	75
15	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	2	2	1	1	2	1	2	1	60
16	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	5	3	1	4	3	1	5	60
17	5	3	5	3	1	3	5	3	5	3	1	5	3	5	1	5	1	5	3	65
18	2	1	3	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	61
19	2	1	1	1	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	54
20	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	3	2	1	1	1	2	2	2	3	58
21	5	2	3	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	83
22	2	1	1	1	3	3	2	3	3	1	1	2	4	1	3	4	3	2	3	43
23	5	2	5	2	5	5	5	5	4	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	65
24	5	1	1	1	3	4	3	4	5	2	5	5	2	2	3	4	5	5	5	65
25	2	3	1	1	3	3	4	4	3	5	3	4	4	3	2	2	2	3	1	53
26	2	1	1	1	5	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	5	4	5	5	57
27	5	3	5	2	2	5	5	5	3	2	5	5	2	2	1	5	5	2	5	69
28	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	3	1	3	5	66
29	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	2	1	1	70
30	3	1	1	1	4	5	4	4	4	2	4	4	5	1	4	4	3	3	4	61
31	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	2	2	1	1	2	1	1	2	58
32	3	3	3	3	1	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	3	2	1	70
33	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	2	2	2	2	3	69
34	2	2	1	1	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	51

35	5	1	1	1	3	5	4	5	4	1	5	3	4	1	5	4	3	3	4	62
36	1	3	3	3	5	3	1	1	3	3	3	4	3	1	1	5	3	3	1	50
37	3	2	1	1	3	2	5	1	3	5	3	4	4	5	3	3	5	3	5	61
38	3	2	2	2	5	3	4	3	3	2	3	3	5	5	5	5	5	5	5	70
39	3	3	3	2	4	2	4	3	2	2	5	3	2	5	5	4	4	3	3	62
40	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	5	2	2	2	5	2	3	5	50
41	2	2	2	3	3	4	3	5	4	3	4	4	3	2	4	4	2	3	5	62
42	2	2	2	1	5	3	3	3	4	5	3	4	5	5	4	3	1	3	4	62
43	3	2	2	2	4	5	4	5	3	2	4	4	3	1	3	5	1	2	4	59
44	3	2	2	2	3	2	3	2	2	4	1	5	2	2	5	5	3	3	5	56
45	3	2	1	1	2	1	5	1	3	1	3	4	4	1	5	5	5	5	5	57
46	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	2	80
47	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	1	1	1	70
48	5	5	5	5	3	5	5	5	5	2	5	2	5	5	4	4	2	2	1	75
49	3	2	5	2	2	4	5	4	3	2	5	5	4	2	3	5	2	3	4	65
50	3	1	3	3	4	4	3	1	5	4	1	4	3	5	2	1	1	4	3	55
51	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	1	1	2	3	2	2	65
52	3	2	1	1	3	3	5	2	3	2	3	3	4	4	1	3	4	4	3	54
53	3	2	1	1	3	1	5	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
54	5	4	4	5	5	4	5	5	3	3	4	5	5	3	1	1	1	1	1	65
55	3	2	1	1	5	3	4	2	3	2	4	3	4	1	4	3	2	2	4	53
56	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	5	3	3	3	4	57
57	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	1	1	76
58	3	1	3	3	4	5	3	3	3	4	3	3	1	4	4	5	3	5	2	62
59	3	3	2	2	5	1	5	1	3	2	1	4	5	1	3	5	1	2	1	50
60	3	2	2	2	5	3	4	3	3	2	3	3	4	2	5	5	4	5	5	65
61	3	3	2	1	5	3	3	5	4	3	4	4	5	5	3	3	2	5	5	68
62	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	2	1	1	72
63	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1	5	1	1	5	76
64	3	1	1	1	4	1	3	1	4	1	1	3	3	5	5	5	5	5	5	57
65	2	2	1	1	3	3	5	1	3	1	3	4	4	1	3	5	5	5	5	57
66	2	1	1	1	3	1	3	3	4	1	1	4	3	1	3	4	3	4	3	46
67	3	2	2	2	3	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	4	4	4	4	60
68	2	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	1	3	2	5	3	5	56
69	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	5	2	2	2	5	3	3	5	50
70	3	1	1	1	2	5	4	5	3	4	5	3	5	1	5	3	2	4	5	62
71	5	4	4	5	5	4	5	5	3	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	58
72	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	2	1	1	65

73	2	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	75
74	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	2	1	1	1	71
75	2	1	1	1	3	4	3	4	4	2	4	3	4	1	3	3	2	2	5	52
76	3	2	2	3	4	4	4	5	3	3	5	3	5	3	4	5	3	3	5	69
77	4	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	3	1	2	1	4	5	5	5	54
78	3	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	5	3	2	2	5	5	3	3	64
79	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	2	1	1	1	1	1	65
80	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	70
81	2	1	1	1	3	4	4	3	3	2	5	5	4	4	3	4	4	4	4	61
82	1	1	2	1	2	4	5	3	5	2	3	5	3	1	4	5	2	3	5	57
83	3	1	1	1	4	5	5	5	5	4	5	4	5	2	5	5	5	5	5	75
84	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	1	1	1	1	1	65
85	4	2	2	2	5	5	2	5	4	2	5	4	4	2	3	4	1	3	5	64
86	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	80
87	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	1	1	1	1	1	65
88	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	4	5	5	5	57
89	2	1	1	1	3	4	3	4	3	5	4	4	4	2	3	4	3	2	3	56
90	5	3	3	2	2	3	4	3	4	2	3	5	2	3	4	4	5	5	3	65
91	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	2	1	1	1	1	70
92	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	79
93	3	2	2	1	4	4	5	5	3	4	4	5	3	4	5	5	2	1	5	67
94	3	1	1	1	2	4	3	4	3	2	4	4	4	1	2	4	3	2	3	51
95	2	1	2	1	3	3	3	5	1	1	3	3	5	4	1	4	2	5	4	53
96	2	1	2	1	3	3	3	5	1	1	3	3	5	4	1	4	2	5	3	52
97	5	1	1	1	5	1	4	4	4	1	5	3	5	5	3	4	2	5	3	62
98	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	1	1	1	75
99	3	2	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	1	73
100	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	64
101	4	3	5	5	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	2	5	4	3	4	68
102	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	2	1	75
103	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	79
104	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	1	1	1	1	70
105	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	79
106	3	1	1	1	2	4	3	4	3	2	4	4	4	1	2	4	3	2	3	51

2. Data responden tentang motivas belajar

No Responden	Motivasi Belajar																			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	5	4	3	1	4	5	1	4	4	5	4	1	1	1	3	3	3	4	60
2	3	3	2	3	3	5	3	1	3	5	4	3	4	1	4	1	3	1	4	56
3	3	4	3	4	1	5	5	1	4	3	5	4	3	4	4	2	4	3	4	66
4	4	5	4	3	1	5	5	1	5	5	5	5	2	5	1	5	3	2	5	71
5	3	4	4	3	2	4	5	2	2	5	5	4	3	4	3	4	2	2	3	64
6	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	49
7	3	3	3	5	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	58
8	3	4	3	4	2	5	5	3	3	5	5	3	4	3	4	4	4	2	2	68
9	5	4	4	4	1	5	5	1	4	3	4	4	1	1	2	3	4	2	4	61
10	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	53
11	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	2	3	3	3	3	3	4	66
12	5	5	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	1	1	1	4	4	2	3	59
13	5	5	5	3	1	3	4	1	5	5	5	3	4	3	4	2	3	2	4	67
14	4	4	3	3	2	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	74
15	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	54
16	3	3	3	4	3	5	4	1	3	4	3	3	1	1	1	2	2	2	4	52
17	5	3	3	5	1	5	5	2	3	5	5	3	3	1	5	3	3	2	5	67
18	3	4	5	3	3	5	5	2	4	5	5	3	2	3	3	3	3	2	2	65
19	4	4	4	4	1	4	5	1	5	4	4	4	2	4	4	4	5	2	3	68
20	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	48
21	5	5	4	5	1	4	5	1	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	81
22	3	3	2	2	1	5	5	1	4	5	3	2	2	1	4	2	2	1	5	53
23	5	4	2	2	2	5	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	4	2	5	59
24	5	5	4	5	1	5	5	1	5	5	5	5	1	4	4	3	5	2	5	75
25	5	5	3	5	1	5	3	1	3	5	5	3	2	1	1	3	2	1	3	57
26	5	3	2	3	3	4	1	3	3	5	5	5	5	5	3	3	5	3	4	70
27	5	5	3	2	1	5	5	1	5	5	5	5	1	1	3	3	5	2	3	65
28	3	3	4	3	2	4	5	2	2	5	5	4	3	4	3	4	3	2	3	64
29	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	58
30	3	4	3	4	1	5	5	1	4	3	5	4	3	3	4	2	4	3	4	65
31	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	49
32	4	5	4	3	1	4	5	1	4	4	5	4	1	1	1	3	3	3	4	60
33	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	59
34	5	3	3	3	1	4	3	1	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	55

35	5	5	5	4	4	5	3	2	4	2	5	4	1	2	4	3	4	3	5	70
36	3	3	4	3	1	5	4	1	5	5	3	3	5	5	5	3	3	1	3	65
37	4	5	5	3	1	1	3	2	4	2	5	3	3	3	3	3	2	2	5	59
38	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	5	5	3	3	3	3	3	74
39	3	4	3	4	1	5	5	2	3	3	3	2	1	5	3	1	2	3	3	56
40	3	3	2	3	3	5	4	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	5	57
41	3	4	3	3	2	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	2	2	1	5	55
42	4	4	3	3	2	4	5	1	3	3	4	3	5	5	4	2	4	3	4	66
43	3	5	5	3	3	3	5	1	4	5	5	3	4	4	3	3	3	3	3	68
44	3	3	3	5	1	3	5	2	5	5	5	3	3	5	3	1	2	1	3	61
45	4	4	3	4	3	5	3	4	5	3	4	2	4	4	5	5	4	4	5	75
46	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	74
47	3	3	3	3	1	5	5	3	5	3	5	5	3	3	3	1	5	3	3	65
48	3	4	4	3	1	5	5	1	3	4	5	5	2	4	4	5	5	1	3	67
49	4	5	4	3	5	4	4	2	4	4	4	3	2	4	2	4	2	5	4	69
50	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	62
51	3	5	4	3	1	1	3	2	4	2	5	3	3	3	3	3	2	2	5	57
52	3	4	3	3	2	4	5	3	2	4	5	2	3	3	2	4	3	2	3	60
53	5	5	4	3	5	5	5	2	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	83
54	2	3	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	50
55	4	5	4	4	1	5	5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	65
56	3	4	4	3	1	4	5	3	3	4	3	3	5	5	3	3	3	3	4	66
57	5	5	3	4	1	4	5	1	5	5	4	3	2	3	2	4	3	2	1	62
58	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	60
59	4	4	5	5	3	5	5	1	4	4	4	3	2	4	4	5	3	1	1	67
60	5	5	4	3	5	5	5	1	4	4	4	4	2	4	4	3	3	5	3	73
61	3	4	3	4	1	4	5	1	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	3	73
62	2	3	5	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	65
63	5	5	5	3	1	5	5	1	5	5	5	4	1	1	5	5	4	4	5	74
64	3	4	3	5	1	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	3	3	3	3	73
65	3	5	4	3	3	4	5	2	5	4	5	3	4	5	5	5	5	2	3	75
66	3	5	4	3	1	5	5	1	4	5	5	3	1	5	3	3	3	4	4	67
67	4	4	4	3	2	4	5	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	61
68	3	5	4	3	1	1	3	2	4	2	5	3	3	3	3	3	2	2	5	57
69	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	50
70	3	5	4	3	1	5	5	1	5	5	5	3	3	3	1	5	3	3	4	67
71	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	46
72	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	52

73	5	5	4	3	3	5	5	1	5	5	5	4	3	2	1	5	5	2	5	73
74	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	60
75	4	5	3	4	2	4	5	1	3	3	5	2	2	4	3	5	4	3	2	64
76	4	5	4	3	1	5	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	60
77	5	4	4	4	2	2	3	2	4	4	5	5	2	3	3	4	3	2	3	64
78	5	4	3	3	2	2	2	2	4	3	5	2	3	3	2	3	4	2	2	56
79	3	3	3	1	2	4	5	1	3	5	5	3	3	2	1	1	3	3	3	54
80	5	5	3	3	2	5	2	3	2	4	2	2	5	2	5	4	3	4	2	63
81	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	64
82	3	5	3	5	2	5	5	3	5	1	5	3	3	3	1	5	4	1	3	65
83	5	5	4	4	1	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	80
84	3	3	2	1	3	5	5	1	3	3	3	3	5	5	3	1	1	1	5	56
85	5	5	5	4	1	4	4	1	5	3	5	3	3	4	3	4	4	1	3	67
86	5	4	3	5	1	5	4	1	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	5	70
87	4	4	5	5	1	5	5	1	5	5	5	3	3	5	4	3	3	2	4	72
88	5	5	4	4	1	5	5	1	4	5	5	3	1	3	3	4	3	4	5	70
89	3	3	4	3	3	5	5	1	4	5	5	3	1	1	1	3	3	3	5	61
90	3	4	4	3	1	5	5	1	4	4	5	3	4	2	4	2	2	2	5	63
91	4	5	3	4	1	5	2	1	3	1	5	4	2	5	5	4	5	4	4	67
92	5	5	4	4	1	5	5	1	5	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	75
93	4	3	5	5	1	5	2	1	4	4	5	3	3	3	4	5	4	3	5	69
94	3	4	4	4	1	5	1	1	2	5	5	3	1	4	3	5	4	1	5	61
95	3	3	5	3	1	3	5	1	2	5	5	4	5	3	3	1	3	1	3	59
96	5	5	5	3	1	3	5	3	5	5	5	3	3	3	3	1	3	1	3	65
97	5	3	4	4	4	5	3	1	4	4	5	3	2	2	4	2	3	4	5	67
98	5	4	2	1	1	5	4	1	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	3	68
99	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	63
100	4	5	4	5	1	2	4	1	5	5	5	3	4	4	5	3	3	2	5	70
101	5	4	5	4	1	4	5	1	4	4	5	3	4	2	4	5	3	1	5	69
102	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	62
103	5	5	3	4	1	5	5	3	5	5	5	2	4	4	4	1	5	3	3	72
104	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	60
105	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	67
106	5	5	5	5	1	4	5	1	4	3	3	5	1	1	1	4	5	2	5	65

3. Nilai Variabel X dan Y

No.	X ₁	Y ₁	X ²	Y ²	X.Y
1	70	60	4.900	3.600	4.200
2	62	56	3.844	3.136	3.472
3	60	66	3.600	4.356	3.960
4	76	71	5.776	5.041	5.396
5	66	64	4.356	4.096	4.224
6	58	49	3.364	2.401	2.842
7	53	58	2.809	3.364	3.074
8	60	68	3.600	4.624	4.080
9	52	61	2.704	3.721	3.172
10	60	53	3.600	2.809	3.180
11	60	66	3.600	4.356	3.960
12	52	59	2.704	3.481	3.068
13	59	67	3.481	4.489	3.953
14	75	74	5.625	5.476	5.550
15	60	54	3.600	2.916	3.240
16	60	52	3.600	2.704	3.120
17	65	67	4.225	4.489	4.355
18	61	65	3.721	4.225	3.965
19	54	68	2.916	4.624	3.672
20	58	48	3.364	2.304	2.784
21	83	81	6.889	6.561	6.723
22	43	53	1.849	2.809	2.279
23	65	59	4.225	3.481	3.835
24	65	75	4.225	5.625	4.875
25	53	57	2.809	3.249	3.021
26	57	70	3.249	4.900	3.990
27	69	65	4.761	4.225	4.485
28	66	64	4.356	4.096	4.224
29	70	58	4.900	3.364	4.060
30	61	65	3.721	4.225	3.965
31	58	49	3.364	2.401	2.842
32	70	60	4.900	3.600	4.200

33	69	59	4.761	3.481	4.071
34	51	55	2.601	3.025	2.805
35	62	70	3.844	4.900	4.340
36	50	65	2.500	4.225	3.250
37	61	59	3.721	3.481	3.599
38	70	74	4.900	5.476	5.180
39	62	56	3.844	3.136	3.472
40	50	57	2.500	3.249	2.850
41	62	55	3.844	3.025	3.410
42	62	66	3.844	4.356	4.092
43	59	68	3.481	4.624	4.012
44	56	61	3.136	3.721	3.416
45	57	75	3.249	5.625	4.275
46	80	74	6.400	5.476	5.920
47	70	65	4.900	4.225	4.550
48	75	67	5.625	4.489	5.025
49	65	69	4.225	4.761	4.485
50	55	62	3.025	3.844	3.410
51	65	57	4.225	3.249	3.705
52	54	60	2.916	3.600	3.240
53	73	83	5.329	6.889	6.059
54	65	50	4.225	2.500	3.250
55	53	65	2.809	4.225	3.445
56	57	66	3.249	4.356	3.762
57	76	62	5.776	3.844	4.712
58	62	60	3.844	3.600	3.720
59	50	67	2.500	4.489	3.350
60	65	73	4.225	5.329	4.745
61	68	73	4.624	5.329	4.964
62	72	65	5.184	4.225	4.680
63	76	74	5.776	5.476	5.624
64	57	73	3.249	5.329	4.161
65	57	75	3.249	5.625	4.275
66	46	67	2.116	4.489	3.082
67	60	61	3.600	3.721	3.660
68	56	57	3.136	3.249	3.192

69	50	50	2.500	2.500	2.500
70	62	67	3.844	4.489	4.154
71	58	46	3.364	2.116	2.668
72	65	52	4.225	2.704	3.380
73	75	73	5.625	5.329	5.475
74	71	60	5.041	3.600	4.260
75	52	64	2.704	4.096	3.328
76	69	60	4.761	3.600	4.140
77	54	64	2.916	4.096	3.456
78	64	56	4.096	3.136	3.584
79	65	54	4.225	2.916	3.510
80	70	63	4.900	3.969	4.410
81	61	64	3.721	4.096	3.904
82	57	65	3.249	4.225	3.705
83	75	80	5.625	6.400	6.000
84	65	56	4.225	3.136	3.640
85	64	67	4.096	4.489	4.288
86	80	70	6.400	4.900	5.600
87	65	72	4.225	5.184	4.680
88	57	70	3.249	4.900	3.990
89	56	61	3.136	3.721	3.416
90	65	63	4.225	3.969	4.095
91	70	67	4.900	4.489	4.690
92	79	75	6.241	5.625	5.925
93	67	69	4.489	4.761	4.623
94	51	61	2.601	3.721	3.111
95	53	59	2.809	3.481	3.127
96	52	65	2.704	4.225	3.380
97	62	67	3.844	4.489	4.154
98	75	68	5.625	4.624	5.100
99	73	63	5.329	3.969	4.599
100	64	70	4.096	4.900	4.480
101	68	69	4.624	4.761	4.692
102	75	62	5.625	3.844	4.650
103	79	72	6.241	5.184	5.688
104	70	60	4.900	3.600	4.200

105	79	67	6.241	4.489	5.293
106	51	65	2.601	4.225	3.315
Jumlah	ΣX 6.677	ΣY 6.763	ΣX^2 428.291	ΣY^2 437.349	$\Sigma X.Y = 428.764$



Lampiran 4

**ANALISIS DESKRIPTIF
HASIL PENELITIAN**



1. Media Pembelajaran ChatGPT

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
ChatGPT	Mean		62.9906	.83192
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.3410	
		Upper Bound	64.6401	
	5% Trimmed Mean		62.8753	
	Median		62.0000	
	Variance		73.362	
	Std. Deviation		8.56515	
	Minimum		43.00	
	Maximum		83.00	
	Range		40.00	
	Interquartile Range		13.00	
	Skewness		.187	.235
	Kurtosis		-.554	.465

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
ChatGPT	106	40	43	83	6677	62.99	.832	8.565	73.362
Valid N (listwise)	106								

2. Motivasi Belajar

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Motivasi_Belajar	Mean		63.8019	.72541
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.3635	
		Upper Bound	65.2402	
	5% Trimmed Mean		63.8312	
	Median		65.0000	



Lampiran 5

HASIL UJI PRASYARAT ANALISIS

a. Uji normalitas data

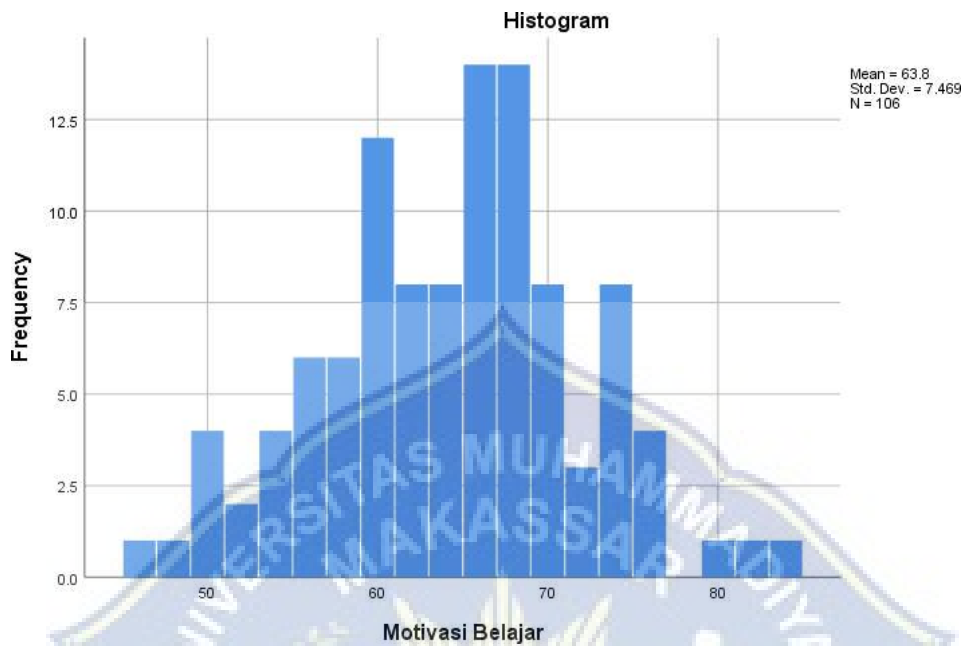
1. Media pembelajaran ChatGPT

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ChatGPT	.077	106	.135	.983	106	.200
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						



2. Motivasi Belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.073	106	.200*	.991	106	.730
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						



b. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar ChatGPT	Based on Mean	2.685	1	210	.103
	Based on Median	2.405	1	210	.122
	Based on Median and with adjusted df	2.405	1	208.770	.122
	Based on trimmed mean	2.660	1	210	.104

c. Uji linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ChatGPT * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	3267.476	30	108.916	1.842	.018
		Linearity	1299.504	1	1299.504	21.973	.000
		Deviation from Linearity	1967.972	29	67.861	1.147	.311
	Within Groups		4435.514	75	59.140		
	Total		7702.991	105			



Lampiran 6

**HASIL ANALISIS PEARSON
PRODUCT MOMENT**

Correlations			
		ChatGPT	Motivasi Belajar
ChatGPT	Pearson Correlation	1	.411**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	106	106
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.411**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	106	106

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



T Tabel Untuk Alpha α 5%

df	0,05	0,025
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.014
47	1.678	2.013
48	1.677	2.012
49	1.677	2.011
50	1.676	2.010
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007

df	0,05	0,025
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997
67	1.668	1.996
68	1.668	1.995
69	1.667	1.995
70	1.667	1.994
71	1.667	1.995
72	1.666	1.993
73	1.666	1.993
74	1.666	1.993
75	1.665	1.992
76	1.665	1.992
77	1.665	1.991
78	1.665	1.991
79	1.664	1.990
80	1.664	1.990
81	1.664	1.990
82	1.664	1.989
83	1.663	1.989
84	1.663	1.989
85	1.663	1.988
86	1.663	1.988
87	1.663	1.988
88	1.662	1.987
89	1.662	1.987
90	1.662	1.987
91	1.662	1.986
92	1.662	1.986
93	1.661	1.986
94	1.661	1.986
95	1.661	1.985
96	1.661	1.985
97	1.661	1.985
98	1.661	1.984
99	1.660	1.984
100	1.660	1.984
101	1.660	1.984
102	1.660	1.983
103	1.660	1.983
104	1.660	1.983

df	0,05	0,025
105	1.659	1.983
106	1.659	1.983
107	1.659	1.982
108	1.659	1.982
109	1.659	1.982
110	1.659	1.982
111	1.659	1.982
112	1.659	1.981
113	1.658	1.981
114	1.658	1.981
115	1.658	1.981
116	1.658	1.981
117	1.658	1.980
118	1.658	1.980
119	1.658	1.980
120	1.658	1.980
121	1.658	1.980
122	1.657	1.980
123	1.657	1.979
124	1.657	1.979
125	1.657	1.979
126	1.657	1.979
127	1.657	1.979
128	1.657	1.979
129	1.657	1.979
130	1.657	1.978
131	1.657	1.978
132	1.656	1.978
133	1.656	1.978
134	1.656	1.978
135	1.656	1.978
136	1.656	1.978
137	1.656	1.977
138	1.656	1.977
139	1.656	1.977
140	1.656	1.977
141	1.656	1.977
142	1.656	1.977
143	1.656	1.977
144	1.656	1.977
145	1.655	1.976
146	1.655	1.976
147	1.655	1.976
148	1.655	1.976
149	1.655	1.976
150	1.655	1.976
151	1.655	1.976
152	1.655	1.976
153	1.655	1.976
154	1.655	1.975
155	1.655	1.975
156	1.655	1.975

df	0,05	0,025
157	1.655	1.975
158	1.655	1.975
159	1.654	1.975
160	1.654	1.975
161	1.654	1.975
162	1.654	1.975
163	1.654	1.975
164	1.654	1.975
165	1.654	1.974
166	1.654	1.974
167	1.654	1.974
168	1.654	1.974
169	1.654	1.974
170	1.654	1.974
171	1.654	1.974
172	1.654	1.974
173	1.654	1.974
174	1.654	1.974
175	1.654	1.974
176	1.654	1.974
177	1.654	1.973
178	1.653	1.973
179	1.653	1.973
180	1.653	1.973
181	1.653	1.973
182	1.653	1.973
183	1.654	1.973
184	1.653	1.973
185	1.653	1.973
186	1.653	1.973
187	1.653	1.973
188	1.653	1.973
189	1.654	1.973
190	1.653	1.973
191	1.653	1.972
192	1.653	1.972
193	1.653	1.972
194	1.653	1.972
195	1.654	1.972
196	1.653	1.972
197	1.653	1.972
198	1.653	1.972
199	1.653	1.972
200	1.653	1.972

Lampiran 7

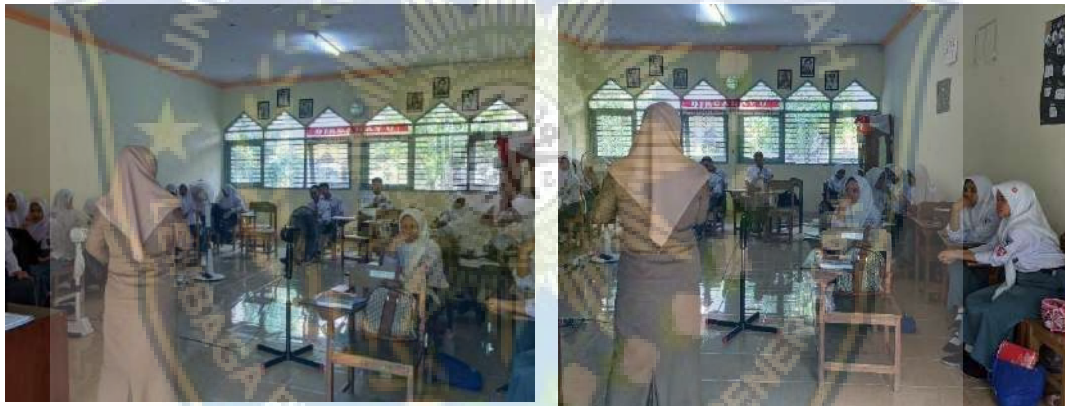
DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi Penelitian



20 Februari 2024 Konsultasi pada Kepala Jurusan Akuntansi



21 Februari 2024 Observasi kegiatan pembelajaran



26 Februari 2024 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Selain ChatGPT di Kelas X Akuntansi 2



26 Februari 2024 Penjelasan Pengisian Angket pada Siswa Kelas X Akuntansi 2



26 Februari 2024 Pengisian Angket Motivasi oleh Siswa Kelas X Akuntansi 2



27 Februari 2024 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Selain ChatGPT di Kelas X Akuntansi 3



**27 Februari 2024 Penjelasan
Pengisian Angket pada Siswa
Kelas X Akuntansi 3**



**27 Februari 2024 Pengisian Angket
Motivasi Oleh Siswa Kelas X
Akuntansi 3**



**28 Februari 2024 Penjelasan
Pengisian Angket pada Siswa Kelas
X Akuntansi 1**



**28 Februari 2024 Pengisian Angket
Motivasi Oleh Siswa Kelas X
Akuntansi 1**



4 Maret 2024 Penjelasan tentang ChatGPT dan Cara Penggunaannya pada Siswa Kelas X Akuntansi 2



4 Maret 2024 Prores Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran ChatGPT Pada Siswa Kelas X Akuntansi 2



4 Maret 2024 Penjelasan Pengisian Angket pada Siswa Kelas X Akuntansi 2



4 Maret 2024 Pengisian Angket ChatGPT Oleh Siswa Kelas X Akuntansi 2



5 Maret 2024 Penjelasan tentang ChatGPT dan Cara Penggunaannya pada Siswa Kelas X Akuntansi 3



5 Maret 2024 Protes Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran ChatGPT Pada Siswa Kelas X Akuntansi 3



5 Maret 2024 Penjelasan Pengisian Angket pada Siswa Kelas X Akuntansi 3



5 Maret 2024 Pengisian Angket ChatGPT Oleh Siswa Kelas X Akuntansi 3



6 Maret 2024 Penjelasan tentang ChatGPT dan Cara Penggunaannya pada Siswa Kelas X Akuntansi 1



6 Maret 2024 Protes Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran ChatGPT Pada Siswa Kelas X Akuntansi 1



6 Maret 2024 Pengisian Angket ChatGPT Oleh Siswa Kelas X Akuntansi 1



Observasi Penggunaan Media Pembelajaran ChatGPT



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
INSTRUMEN OBSERVASI
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp.+62411 066972, Fax.+62411 065500

Lembar Observasi Penggunaan ChatGPT Di SMK Negeri 6 Makassar

Identitas Observer

1. Nama : Eryanda Yunarzat
2. NIM : 105311102120
3. Prodi/Fakultas : Teknologi Pendidikan/FKIP
4. Hari/Tanggal : Senin/26 Februari 2024

No	Indikator	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa			Total Siswa
			Kelas Ak 1	Kelas Ak 2	Kelas Ak 3	
1.	Kemampuan Mengoperasikan ChatGPT	a. Siswa yang dapat membuka dan menggunakan ChatGPT	34	32	33	99
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi	34	31	33	99
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menjawab pertanyaan	30	32	30	95
		d. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas	33	32	30	95

2.	Kemampuan Memahami Informasi dari ChatGPT	a. Siswa yang dapat memahami informasi ChatGPT	28	26	21	75
		b. Siswa yang dapat membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat	12	14	11	37
		c. Siswa yang dapat menggunakan informasi ChatGPT untuk belajar	28	32	30	90
3.	Kemampuan Menggunakan ChatGPT secara Bertanggung jawab	a. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT dengan etika yang baik	33	30	30	93
		b. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT tanpa plagiarisme	14	15	14	43
		c. Siswa yang dapat menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan pembelajaran mereka	25	20	28	73

Angket ChatGPT yang telah di isi oleh siswa



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
ANGKET PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Jl Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp.+62411 866972, Fax.+62411 865588

Angket Tentang Media Pembelajaran ChatGPT

A. Identitas Responden

Nama : Andita Pratama
Kelas : X AK 1
Jurusan : AKUNTANSI
Jenis kelamin : LAKI-LAKI

B. Petunjuk Pengisian

1. Petunjuk pengisian

- Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
- Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
- Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan atanda ceklis (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

2. Alternatif jawaban

SL : selalu
SR : sering
KK : kadang-kadang
J : jarang
TP : tidak pernah

C. Angket/ Kuesioner

No	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	J	TP
1.	Apakah guru selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?				✓	
2.	Saat mengajar guru memperlihatkan atau mengajarkan cara menggunakan AI atau ChatGPT dalam pembelajaran?					✓
3.	Saat mengajar apakah guru menggunakan AI atau ChatGPT dalam memperjelas atau mengefesienkan waktu dalam proses pembelajaran?					✓
4.	Apakah guru menjelaskan materi dengan menggunakan AI atau ChatGPT?				✓	
5.	Apakah anda bosan saat guru menjelaskan hanya dengan berceramah saja?			✓		

1	2	3	4	5	6	7
6.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi menggunakan AI atau ChatGPT agar pembelajaran lebih mudah di pahami ?			✓		
7.	Guru menggunakan Internet saat mengajar untuk membantu penyampaian pesan.		✓			
8.	Apakah anda senang saat guru menjelaskan materi berbantu AI atau ChatGPT?			✓		
9.	Apakah anda sangat paham dengan penjelasan guru tentang materi pembelajaran?			✓		
10.	Apakah guru menggunakan media AI atau ChatGPT yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajari atau yang bersifat korelasi dalam proses pembelajaran?			✓		
11.	Anda senang saat guru menggunakan AI atau ChatGPT.			✓		
12.	Media yang dipakai guru masih baik untuk digunakan.		✓			
13.	Apakah guru menggunakan media yang itu-itu saja dalam pembelajaran?		✓			
14.	Apakah guru pernah menggunakan ChatGPT atau AI memperjelas materi pembelajaran?					✓
15.	Apakah anda bosan ketika guru hanya menggunakan media yang selalu sama?		✓			
16.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lancar saat menggunakan media pembelajaran.			✓		
17.	Apakah anda senang saat guru hanya menjelaskan dengan berceramah?			✓		
18.	Apakah guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?			✓		
19.	Anda senang saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dan variatif.			✓		

Angket Motivasi Belajar yang telah di isi oleh siswa



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
ANGKET PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Jl. Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp.+62411866972, Fax.+62411865588

Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama : Kesya Gosalia
 Kelas : X Ak 2
 Jurusan : Akuntansi
 Jenis kelamin : Perempuan

B. Petunjuk Pengisian

1. Petunjuk pengisian

- a. Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
- b. Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
- c. Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan atanda ceklis (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

2. Alternatif jawaban

SL : selalu
 SR : sering
 KK : kadang-kadang
 J : jarang
 TP : tidak pernah

C. Angket/ Kuesioner

No	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	J	TP
Tekun menghadapi tugas						
1.	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan semangat setelah guru menjelaskan materi?		✓			
2.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.	✓				
3.	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.		✓			
Ulet menghadapi kesulitan						
4.	Saya yakin tugas yang sulit bisa saya kerjakan setelah guru menjelaskan dengan media pembelajaran.			✓		
5.	Jika tugas saya mendapat nilai jelek maka saya malas untuk belajar lagi.					✓
6.	Apakah anda tetap mengerjakan tugas meski nilai tugas anda jelek?		✓			
7.	Saya mencari pinjaman catatan materi pelajaran dari teman apabila berhalangan hadir/tidak masuk sekolah.	✓				

1	2	3	4	5	6	7
Menunjukkan minat menghadapi masalah						
8.	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik.					✓
9.	Saya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.		✓			
10.	Saya bertanya kepada teman yang lebih pandai mengenai materi yang belum saya pahami.		✓			
Senang bekerja mandiri						
11.	Saya puas dengan hasil pekerjaan sendiri ketika mengerjakan tugas.	✓				
12.	Saya tidak mencontek jawaban teman karena saya percaya dengan jawaban saya ketika mengerjakan tugas.		✓			
Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin						
13.	Saya cepat bosan ketika belajar hanya mencatat saja.					✓
14.	Saya cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.					✓
15.	Apakah cepat bosan ketika guru hanya memberi tugas?					✓
Dapat mempertahankan pendapatnya						
16.	Jika ada pendapat yang berbeda maka saya akan menanggapi.			✓		
Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu						
17.	Saya lebih yakin dengan mengerjakan tugas sendiri daripada mencontek tugas teman			✓		
Senang mencari dan mengerjakan memecahkan soal-soal						
18.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal di buku/ modul/ LKM meskipun belum diperintahkan guru.			✓		
19.	Apakah anda senang mengerjakan soal-soal yang ada dibuku paket?		✓			

Lembar Observasi ChatGPT yang telah di isi oleh observer



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 INSTRUMEN OBSERVASI
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Jl. Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp. +62411 866972, Fax. +62411 865588

Lembar Observasi Media ChatGPT Di SMK Negeri 6 Makassar

A. Identitas Observer

1. Nama : Ersyanda Yuharza
2. NIM : 10511102120
3. Prodi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / Fkip

B. Identitas Lokasi Observeri

1. Nama Guru : Noer Wahyuni, S.pd
2. Kelas : X Ak
3. Mata Pelajaran : Bahasa Inggris.

No.	Indikator	Indikator Pemanfaatan ChatGPT di Kelas	Pilihan Jawaban				
			SL	SR	KK	J	TP
1.	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	a. Media yang digunakan pada materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓			
		b. Media yang cocok untuk memahami materi pembelajaran melalui media yang digunakan guru.		✓			
		c. Melalui media guru dapat memberikan tugas- tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang	✓				
2.	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran		✓			

		b. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi		✓				
		c. Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan siswa.	✓					
		d. Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.	✓					
3.	Kepraktisan, Keluwesan dan Relativitas waktu penggunaan media	a. Media yang ada pada materi mudah untuk diperoleh		✓				
		b. Media pada materi kapan pun dan dimana pun, dapat digunakan	✓					
		c. Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran		✓				
		d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan.		✓				
		e. Media yang digunakan pada materi dapat digunakan untuk waktu yang relative lama.		✓				

4.	Keterampilan guru dalam menggunakan media	a. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran	✓				
		b. Guru mampu menguasai materi melalui media yang digunakannya.	✓				
5.	Pengelompokan sasaran	a. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok besar	✓				
		b. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan kelompok kecil	✓				
		c. Media yang digunakan guru pada materi efektif digunakan perorangan	✓				
6.	Mutu Teknis Media	a. Media yang digunakan yang digunakan guru pada materi telah jelas	✓				
		b. Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi	✓				

Ket:

SL : selalu

SR : sering

KK : kadang-kadang

J : jarang

TP : tidak pernah

Lembar Observasi Motivasi Belajar yang telah di isi oleh observer



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
INSTRUMEN OBSERVASI
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Jl. Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp.+62411 866972, Fax.+62411 865588

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA

A. Identitas Observer

- 1. Nama : Ersyonda Nurzat
- 2. NIM : 109311102120
- 3. Prodi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP

B. Identitas Lokasi Observasi

- 1. Nama Guru : Ucer Wahyuni, S.Pd
- 2. Kelas : XI Ak 2
- 3. Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
- 4. Hari Tanggal : 27 Feb 2022

Petunjuk :

Isilah lembar observasi ini berdasarkan data yang dikumpulkan dalam setiap mengamati kegiatan belajar siswa. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

Deskripsi Pengamatan	Pilihan Jawaban				
	1	2	3	4	5
<p>1. Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, apabila dalam dua jam pelajaran (70 menit) siswa aktif dan memperhatikan selama 60 s/d 70 menit. <i>Nilai 4 = baik</i>, apabila dalam dua jam pelajaran (70 menit) siswa aktif dan memperhatikan selama 50 s/d 60 menit <i>Nilai 3 = cukup</i>, apabila dalam dua jam pelajaran (70 menit) siswa aktif dan memperhatikan selama 40 s/d 50 menit <i>Nilai 2 = kurang</i>, apabila dalam dua jam pelajaran (70 menit) siswa aktif dan memperhatikan selama 30 s/d 40 menit. <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, apabila dalam dua jam pelajaran (70 menit) siswa aktif dan memperhatikan selama kurang dari 30 menit.</p>			✓		
<p>2. Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika dalam mengikuti pelajaran siswa bertanya pada guru dan murid lebih dari lima kali. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika dalam mengikuti pelajaran siswa mau bertanya pada guru atau teman 3 s/d 5</p>			✓		

<p>pertanyaan <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika dalam mengikuti pelajaran siswa bertanya pada guru atau teman dua atau tiga pertanyaan <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika dalam mengikuti pelajaran siswa hanya bertanya satu kali saja. <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika dalam mengikuti pelajaran siswa sama sekali tidak mengajukan pertanyaan apapun</p>					
<p>3. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika diberikan tugas mengumpulkannya lebih awal dibandingkan waktu yang telah ditentukan <i>Nilai 4 = baik</i>, jika diberikan tugas siswa dalam mengumpulkan tugas tepat pada waktu yang telah ditentukan. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika diberikan tugas waktu mengumpulkan tugasnya molor maksimal 5 menit. <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika diberikan tugas waktu mengumpulkan tugasnya molor maksimal 8 menit <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika diberikan tugas waktu mengumpulkan tugasnya molor lebih dari 8 menit.</p>		✓			
<p>4. Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika dalam pelajaran siswa diberikan waktu untuk diskusi dengan guru atau siswa lain, siswa tersebut mau bertanya dengan guru maupun siswa lainnya secara berulang-ulang. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika dalam pelajaran siswa diberikan waktu untuk diskusi dengan guru atau siswa lain, siswa tersebut hanya mau bertanya pada guru saja atau siswa lainnya saja secara berulang-ulang. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika dalam pelajaran siswa diberikan waktu untuk diskusi, siswa hanya bertanya sesekali saja. <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika dalam pelajaran siswa diberikan waktu untuk diskusi, siswa hanya membaca-baca buku saja. <i>Nilai 1 = kurang sekali</i> jika dalam pelajaran siswa diberikan waktu untuk diskusi, siswa hanya rame sendiri atau bermain sendiri maupun dengan teman</p>		✓			

<p>5. Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika dalam pelajaran siswa diberi tugas, siswa mengerjakannya dengan membaca bermacam-macam buku, bahkan meminjam di perpustakaan sampai menemukan jawaban yang dicari. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika dalam pelajaran siswa diberi tugas, siswa mengerjakan dengan membaca buku sendiri maupun bertukar dengan teman sampai memperoleh jawabannya. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, siswa dalam mengerjakan tugas hanya membaca buku yang siswa punya saja. <i>Nilai 2 = kurang</i>, siswa dalam mengerjakan tugas hanya mengandalkan ingatan saja sesekali sambil membuka buku yang ada. <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, siswa dalam mengerjakan tugas dikerjakan dengan asal-asalan tidak membuka buku apapun.</p>			✓	
<p>6. Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika siswa dalam berdiskusi aktif bertanya, berpendapat, dan menulis hasil dari diskusi. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika siswa dalam berdiskusi hanya aktif berpendapat dan menulis saja atau aktif bertanya dan berpendapat saja atau aktif bertanya dan menulis saja. (aktif dalam 2 item antara, bertanya, berpendapat dan menulis) <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika siswa dalam berdiskusi hanya aktif bertanya saja, berpendapat saja atau menulis saja <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa dalam berdiskusi hanya mendengarkan saja <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa dalam berdiskusi hanya main sendiri atau ngobrol sendiri.</p>			✓	
<p>7. Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, siswa dalam mengerjakan tugas tekun dalam arti siswa sebelum menyelesaikan soal tersebut dan dianggap benar siswa belum mau mengerjakan hal atau pekerjaan lain. <i>Nilai 4 = baik</i>, siswa dalam mengerjakan tugas tekun dalam arti siswa sebelum menyelesaikan soal yang diberikan siswa belum mau mengerjakan hal lain namun siswa dalam mengerjakan tugas sesekali bertanya sama teman.</p>			✓	

<p><i>Nilai 3 = cukup baik</i>, siswa dalam mengerjakan tugas tekun dalam arti siswa sebelum menyelesaikan soal yang diberikan siswa belum mau mengerjakan hal lain namun siswa dalam mengerjakan tugas berusaha menyelesaikan dengan cepat tanpa meneliti terlebih dahulu.</p> <p><i>Nilai 2 = kurang</i>, siswa dalam mengerjakan tugas dari guru, siswa sesekali diselingi ngobrol dengan teman atau melakukan hal yang tidak berkaitan dengan tugas yang ia kerjakan namun tugasnya masih dapat terselesaikan.</p> <p><i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, siswa dalam mengerjakan tugas terlalu banyak bermain atau ngobrol sehingga tugas tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan</p>					
<p>8. Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas jika mengalami kesulitan atau kesalahan pada jawaban yang ia dapat antusias untuk mencari jawaban yang lain dengan cara bertanya, membaca atau apapun itu sampai mendapatkan jawaban yang membuat siswa merasa puas. <i>Nilai 4 = baik</i>, siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas jika mengalami kesulitan atau kegagalan berusaha mencari solusinya jika tidak dapat akan dicari lain waktu. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika siswa mengalami kegagalan cnggan mengulangi lagi, namun jika diberi tugas baru masih semangat untuk mengerjakannya <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa mengalami kegagalan atau kesulitan dalam mengerjakan hal selanjutnya merasa ogah-ogahan atau malas. <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa mengalami kegagalan atau kesulitan di kelas tidak melakukan hal apapun hanya diam saja.</p>			✓		
<p>9. Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika siswa saat disuruh mengerjakan soal di depan kelas dan salah, siswa tidak malu walaupun diejek teman dan selanjutnya berani untuk maju ke depan lagi. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika siswa disuruh mengerjakan soal di depan kelas dan salah, siswa tidak malu walaupun diejek teman dan berusaha mencari jawan yang benar di belakang. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika siswa disuruh</p>			✓		

<p>mengerjakan soal di depan kelas dan salah, siswa tidak malu namun enggan mencari jawaban yang benar di belakang</p> <p><i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa disuruh mengerjakan soal di depan kelas dan salah, siswa minder dan enggan jika suatu saat diminta maju lagi</p> <p><i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa disuruh mengerjakan soal di depan kelas, siswa enggan untuk maju ke depan karena takut.</p>					
<p>10. Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>Keterangan:</p> <p><i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas sering membantu teman yang mengalami kesulitan dalam masalah pejaran ataupun masalah yang lain.</p> <p><i>Nilai 4 = baik</i>, jika siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas senang membantu teman yang mengalami kesulitan dalam hal pelajaran saja.</p> <p><i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas senang membantu teman yang mengalami kesulitan yang bukan dalam haln pelajaran.</p> <p><i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa caggan membantu teman lain yang mengalami kesulitan dalam hal apapun, walaupun sesekali membantu jika diberi imbalan.</p> <p><i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa sama sekali enggan membantu teman yang mengalami kesulitan di kelas.</p>		✓			
<p>11. Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil</p> <p>Keterangan:</p> <p><i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika siswa dalam mengerjakan sesuatu di kelas ada teman lain yang belum berhasil siswa tersebut membantunya sekuat tenaga sampai teman tersebut berhasil.</p> <p><i>Nilai 4 = baik</i>, jika siswa dalam mengerjakan sesuatu di kelas ada teman lain yang belum berhasil siswa tersebut membantunya sebisanya walaupun kadang belum sampai berhasil.</p> <p><i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika siswa dalam mengerjakan sesuatu di kelas ada teman lain yang belum berhasil siswa tersebut membantunya walaupun tidk semuanya di bantu</p> <p><i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa dalam mengerjakan sesuatu di kelas ada teman lain yang belum berhasil, siswa tersebut tidak membantu dan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengapa belum berhasil?</p>		✓			

<p><i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa dalam mengerjakan sesuatu di kelas ada teman lain yang belum berhasil, siswa tersebut hanya diam dan cenderung mengolok-olok teman yang belum berhasil tersebut.</p>					
<p>12. Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, siswa dalam mengerjakan tugas individu mengerjakan sesuai kemampuannya tanpa buka buku ataupun bertanya kepa teman lain, dan mengulangi jawaban secara berulang ulang setelah yakin baru dikumpulkan. <i>Nilai 4 = baik</i>, siswa dalam mengerjakan tugas individu mengerjakan sesuai kemampuannya tanpa buka buku atau bertanya, tanpa mengulang jawaban kembali. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, siswa dalam mengerjakan tugas individu mengerjakan sesuai kemampuannya namun sesekali (kurang dari 3 kali) bertanya kepada teman lain. <i>Nilai 2 = kurang</i>, siswa dalam mengerjakan tugas individu mengerjakan sesuai kemampuannya namun sering bertanya pada teman lain (bertanya lebih dari 3kali) <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, siswa dalam mengerjakan tugas individu sering bertanya pada teman lain dan bahkan membuka buku secara sembunyi sembunyi.</p>			✓		
<p>13. Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, sering maju kedepan mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan tanpa di minta oleh guru. (dalam satu kali pertemuan maju ke depan lebih dari 3 kali) <i>Nilai 4 = baik</i>, sering maju ke depan mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan tanpa diminta oleh guru. (dalam satu kali pertemuan maju ke depan 2 s/d 3 kali) <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, maju ke depan mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan apabila diminta oleh guru <i>Nilai 2 = kurang</i>, maju ke depan mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan apabila diminta oleh guru dan ditemani oleh teman yang lain saat maju ke depan <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, enggan maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal maupun menjawab pertanyaan sama sekali</p>			✓		

<p>14. Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, siswa tanpa disuruh berani menyampaikan banyak pendapat dalam diskusi kelas beserta alasan-alasan yang menguatkan pendapatnya. <i>Nilai 4 = baik</i>, siswa tanpa disuruh berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas beserta alasan-alasan yang menguatkan pendapatnya. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, siswa dengan disuruh berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas beserta alasan yang menguatkan pendapatnya. <i>Nilai 2 = kurang</i>, siswa dengan disuruh berkali-kali baru berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, siswa sama sekali tidak berani menyampaikan pendapat di forum diskusi kelas walaupun sudah disuruh berkali-kali.</p>		✓			
<p>15. Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya</p> <p>Keterangan: <i>Nilai 5 = baik sekali</i>, jika dalam berdiskusi siswa mampu mempertahankan pendapatnya dengan alasan-alasan yang bisa diterima oleh anggota diskusi hingga pendapat tersebut dipakai dan diterima. <i>Nilai 4 = baik</i>, jika dalam berdiskusi siswa mampu memberikan beberapa (banyak) pendapat sehingga salah satu pendapat yang disampaikan dapat diterima oleh anggota kelompok yang lain. <i>Nilai 3 = cukup baik</i>, jika dalam berdiskusi siswa menyampaikan pendapat, namun ditolak oleh anggota lain namun masih berusaha menyampaikan pendapat yang lain walaupun belum tentu diterima. <i>Nilai 2 = kurang</i>, jika siswa dalam berdiskusi menyampaikan pendapat dan ditolak, enggan untuk berpendapat lagi dan cenderung diam hanya mendengarkan saja <i>Nilai 1 = kurang sekali</i>, jika siswa dalam berdiskusi menyampaikan pendapat namun ditolak sehingga menimbulkan kemarahan, tidak mau ikut berdiskusi lagi</p>		✓			

Lampiran 8

PERSURATAN



**Surat Izin Penelitian ke Gubernur dan Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP
Provinsi Sulawesi Selatan**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail : lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3499/05/C.4-VIII/I/1445/2024

27 January 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

15 Rajab 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15624/FKIP/A.4-II/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 24 Januari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ERSYANDA YUNARZAT

No. Stambuk : 10531 1102120

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Makassar

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 30 Januari 2024 s/d 30 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761

Surat Izin Penelitian ke Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 1908/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Sulawesi Selatan
Lampiran : -
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3499/05/C.4-VIII/11445/2024 tanggal 27 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : ERSYANDA YUNARZAT
Nomor Pokok : 105311102120
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DISMK NEGERI 6 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **30 Januari s/d 30 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 27 Januari 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*

Nomor: 1908/S.01/PTSP/2024

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :
<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>



Surat Keterangan Penggunaan Media ChatGPT



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT. SMK NEGERI 6 MAKASSAR

Jl. Andi Djemma No.132 Telp. (0411) 854636 Fax (0411) 854636 Makassar 90222
Website : www.smkn6mks.sch.id Email : smk6makassar@yahoo.com



SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK

No. 421.5/069a/SMKN6/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANDI NURSYIDAH GALIGO, S.PD., M.PD**
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah : SMK Negeri 6 Makassar
Alamat : Jln. Andi Djemma, Makassar

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang digunakan oleh Mahasiswa:

Nama : **ERSYANDA YUNARZAT**
NIM : 105311102120
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP
Produk : Media Pembelajaran ChatGPT

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran ChatGPT telah digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 Maret 2024

Kepala Sekolah,



Andi Nursyidah Galigo
ANDI NURSYIDAH GALIGO S.Pd M.Pd/

Pangkat : Pembina Tk 1

NIP. 197708142006042012

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT. SMK NEGERI 6 MAKASSAR

Jl. Andi Djemma No.132 Telp. (0411) 854636 Fax (0411) 854638 Makassar 90222
Website : www.smkn6mks.sch.id Email : smk6makassar@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

No. 421.5/069/SMKN6/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah SMK Negeri 6 Makassar menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : ERSYANDA YUNARZAT
NIM : 105311102120
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Mahasiswa tersebut benar melakukan kegiatan penelitian di SMK Negeri 6 Makassar pada tanggal 30 Januari 2024 s/d 25 Maret 2024 dengan judul "Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Makassar"

Demikian surat keterangan ini kami dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 Maret 2024

Kepala Sekolah,



Nursyidah Galigo
NURSYIDAH GALIGO S.Pd M.Pd

Pangkat : Pembina Tk 1

NIP. 197708142006042012

Surat Keterangan Bebas Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ersyanda Yunarzat
Nim : 105311102120
Program Studi : Teknologi Pendidikan

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	2 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 24 April 2024
Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Lampiran 9

HASIL TURNITIN SKRIPSI



BAB I Ersyanda Yunarzat

105311102120

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 02:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2359110910

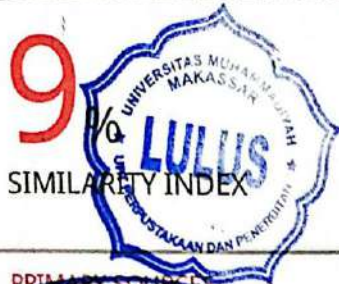
File name: NEW_SKRIPSI_ACC_ERSYANDA_YUNARZAT_BAB_1.docx (56.46K)

Word count: 1463

Character count: 10967

BAB I Ersyanda Yunarzat 105311102120

ORIGINALITY REPORT



9

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCE



1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Makassar

Student Paper

9%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB II Ersyanda Yunarzat

105311102120

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 02:51PM (UTC+0700)

Submission ID: 2359111369

File name: NEW_SKRIPSI_ACC_ERSYANDA_YUNARZAT_BAB_2.docx (51.82K)

Word count: 3726

Character count: 29059

BAB II Ersyanda Yunarzat 105311102120

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Makassar

Student Paper

1%

2

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

1%

Exclude quotes

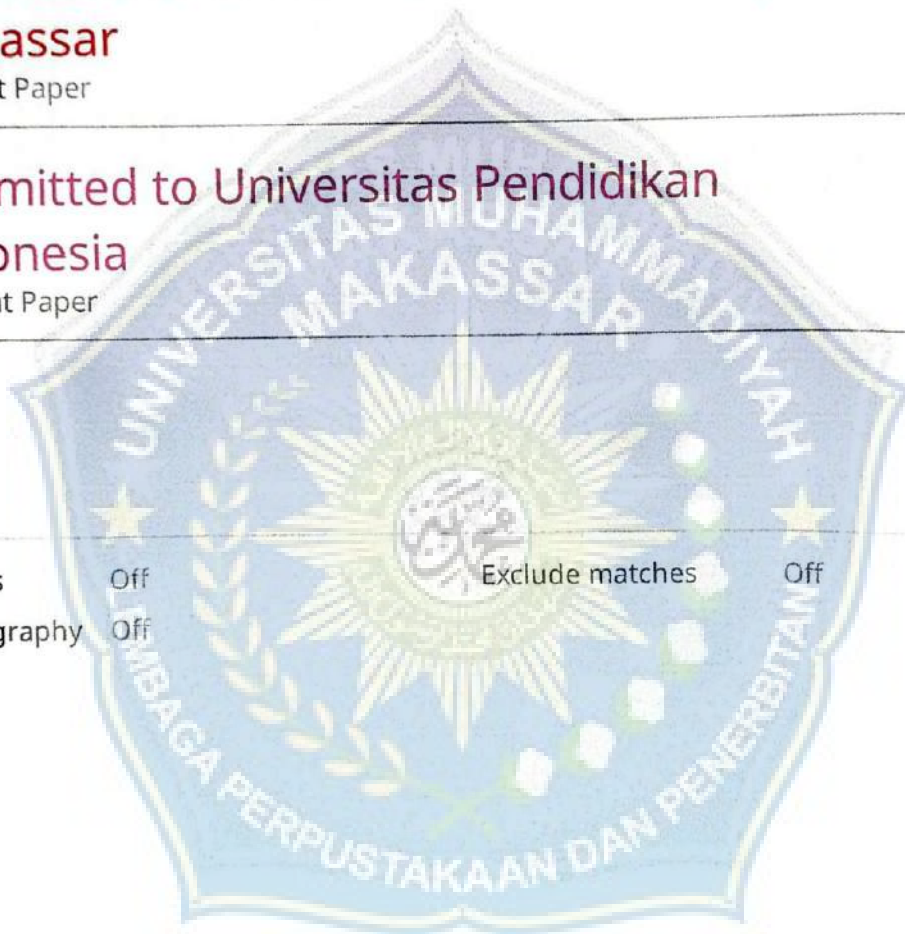
Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



BAB III Ersyanda Yunarzat

105311102120

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 02:51PM (UTC+0700)

Submission ID: 2359111582

File name: NEW_SKRIPSI_ACC_ERSYANDA_YUNARZAT_BAB_3.docx (50.74K)

Word count: 2653

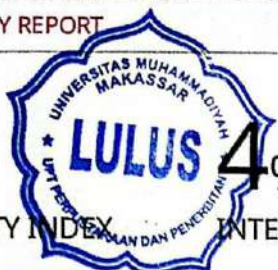
Character count: 20441

BAB III Ersyanda Yunarzat 105311102120

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1	Submitted to Universitas Bangka Belitung Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Hang Tuah Surabaya Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	1%
7	ejournal.umm.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1%

9

repository.metrouniv.ac.id
Internet Source

<1 %

10

www.coursehero.com
Internet Source

<1 %

11

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



BAB IV Ersyanda Yunarzat

105311102120

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 02:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 2359111934

File name: NEW_SKRIPSI_ACC_ERSYANDA_YUNARZAT_BAB_4.docx (126.44K)

Word count: 5375

Character count: 36125

BAB IV Ersyanda Yunarzat 105311102120

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



1%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unm.ac.id

Internet Source

1%

2

Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY

Student Paper

<1%

3

Submitted to ECPI College of Technology

Student Paper

<1%

4

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

<1%

5

id.scribd.com

Internet Source

<1%

6

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



BAB V Ersyanda Yunarzat

105311102120

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 02:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2359112149

File name: NEW_SKRIPSI_ACC_ERSYANDA_YUNARZAT_BAB_5.docx (28.47K)

Word count: 808

Character count: 6860

BAB V Ersyanda Yunarzat 105311102120

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Makassar

Student Paper

3%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



Lampiran 10

RIWAYAT HIDUP



Riwayat Hidup



Ersyanda Yunarzat. Lahir di Ujungloe, salah satu kecamatan di Kabupaten Bulukumba pada tanggal 15 Agustus 2001. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Ayahanda

Bahrin. Dengan Ibunda Sastrawati. Pendidikan formal dimulai dari SD Negeri 008 Sebatik Tengah pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2014 pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Sebatik Tengah dan tamat pada tahun 2017 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Sebatik Tengah dan Lulus pada tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis mendaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar dan diterima sebagai mahasiswa S1 (Strata Satu) pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat rahmat Tuhan yang Maha kuasa dan iringan do'a dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan – rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa serta dosen jurusan Teknologi Pendidikan, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Makassar”**