

Pengetahuan Kewarganegaraan Peserta Didik Ditinjau Dari Penggunaan *Chat-Generative Pre-Trained Transformer*

Diva Andika^{1*}, Anton Prasetyo², Munandar Sadli³

¹Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: divaandika94@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 14 Juli 2026

Disetujui: 15 Agustus 2026

Kata kunci:

Chat-GPT, Pengetahuan
Kewarganegaraan, Sumber
Belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Chat-GPT sebagai sumber belajar terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang pelaksanaannya dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Medan. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Medan dan untuk sampel pada penelitian ini sebanyak 30 peserta didik yang pengambilan sampelnya menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar pengamatan, kemudian untuk teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu analisis regresi sederhana. Hasil penelitian terungkap dan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Chat-GPT (Generative Pre-trained Transformer) sebagai sumber belajar yang positif dan signifikan terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien $\beta_1 = 0,35$ yang berbentuk positif yang menunjukkan bahwa pengetahuan kewarganegaraan peserta didik diperkirakan akan meningkat sebesar 0,35 untuk penggunaan Chat-GPT sebagai sumber belajar sebesar satu skor.

Abstrac

This study aims to determine the effect of using ChatGPT as a learning resource on students' civic knowledge in the Civics subject State Senior High School 4 Medan. The study employs a quantitative approach and was conducted at State Senior High School 4 Medan. The population consisted of Grade XI students at the school, and the sample comprised 30 students selected using the simple random sampling technique. An observation sheet served as the research instrument, while data analysis involved both descriptive statistics and inferential statistics specifically, simple regression analysis. The results reveal a positive and significant effect of using ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) as a learning resource on students' civic knowledge in the Civics subject. This is evidenced by a positive coefficient value of $\beta_1 = 0.35$, indicating that students' civic knowledge is estimated to increase by 0.35 for every one-point increase in the use of ChatGPT as a learning resource.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, menghargai keberagaman, menjunjung tinggi nilai demokrasi serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Affizah, 2025). Dengan kata lain, PPKn memiliki peran penting dalam membangun identitas kebangsaan dan memperkuat karakter warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu aspek utama dalam pembelajaran PPKn adalah pengembangan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) (Halawa et al., 2025). Pengetahuan kewarganegaraan merupakan pemahaman peserta didik mengenai berbagai konsep, prinsip, nilai, norma serta sistem yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengetahuan ini mencakup pemahaman tentang Pancasila, konstitusi, hak asasi manusia, sistem pemerintahan, demokrasi, hukum serta berbagai isu kewarganegaraan yang berkembang dalam masyarakat. Penguasaan pengetahuan kewarganegaraan menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk dapat menjalankan perannya sebagai warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab.

Namun, berbagai penelitian dan hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan kewarganegaraan peserta didik masih menghadapi berbagai permasalahan. Dimana banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi PPKn (Nurhalisyah et al., 2024; Oktanisa et al., 2023; Simanjuntak et al., 2023). Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama sering kali menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk mendalami materi yang dipelajari. Selain itu, materi PPKn yang sarat dengan konsep normatif dan teoritis sering dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Disisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi secara masif telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Kehadiran internet, perangkat digital serta berbagai platform pembelajaran berbasis teknologi telah mengubah paradigma pendidikan dari yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam paradigma baru ini, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam mencari, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan melalui berbagai sumber belajar yang tersedia secara digital (Madani et al., 2025)

Perubahan tersebut semakin dipercepat dengan berkembangnya teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang kini mulai diterapkan dalam dunia Pendidikan (Isdayani et al., 2024). Kecerdasan buatan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu administratif, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif dan interaktif. Salah satu inovasi teknologi AI yang saat ini banyak digunakan adalah *chat-GPT* (*Generative*

Pre-trained Transformer), sebuah model bahasa berbasis kecerdasan buatan yang mampu memahami dan menghasilkan teks secara alami berdasarkan pertanyaan atau instruksi yang diberikan oleh pengguna. *Chat-GPT* memungkinkan pengguna memperoleh informasi secara cepat dan memperoleh penjelasan konsep yang kompleks dengan bahasa yang lebih sederhana (Suharmawan, 2023).

Fenomena meningkatnya penggunaan *chat-GPT* oleh peserta didik menunjukkan bahwa teknologi ini telah menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran modern. Banyak peserta didik memanfaatkan *chat-GPT* untuk mencari informasi, menjawab pertanyaan akademik, maupun memperoleh penjelasan tambahan mengenai materi Pelajaran (Haidir et al., 2024; T. Wibowo et al., 2023). Namun demikian, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan *chat-GPT* terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PPKn di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pemanfaatan *chat-GPT* dalam pembelajaran bahasa, penulisan akademik, atau mata pelajaran sains dan teknologi.

Keterbatasan penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian. Mengingat pentingnya pengetahuan kewarganegaraan dalam membentuk warga negara yang berkualitas serta semakin luasnya penggunaan teknologi AI dalam pendidikan, maka diperlukan kajian empiris untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *chat-GPT* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kewarganegaraan peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah mengenai efektivitas pemanfaatan teknologi informasi sebagai sumber belajar dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya *chat-GPT*, menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Namun, pengaruh penggunaan *chat-GPT* terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik masih perlu dibuktikan melalui penelitian yang sistematis dan empiris. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*) sebagai sumber belajar terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menerapkan metode survei. Gambar berikut menunjukkan desain pada penelitian yang dilakukan ini.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan

X : Penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*)

Y : Pengetahuan kewarganegaraan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Medan. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Medan dan untuk sampel pada penelitian ini sebanyak 30 peserta didik yang pengambilan sampelnya menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar pengamatan, kemudian untuk teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu analisis regresi sederhana yang sebelumnya dilakukan pengujian normalitas dan pengujian linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil analisis statistik deskriptif

a. Variabel Penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*)

Analisis deskriptif yang dilakukan pada data penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*) menggunakan bantuan program SPSS. Berikut ini hasil analisisnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Statistik Penggunaan *chat-GPT*

Deskriptif statistik	Nilai
Mean	85,55
Median	85
Mode	85
Standar deviasi	3,46
Skor Minimum	75
Skor Maksimum	95

Memperhatikan Tabel 1 terlihat bahwa diperoleh nilai rata-rata 85,55, nilai tengah 85, modus 85, standar deviasi 3,46, nilai minimum 75 dan nilai maksimum 95. Selanjutnya nilai-nilai tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan pengkategorian penggunaan *chat-GPT* berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan. Berikut disajikan hasil perhitungan tersebut.

Tabel 2. Kategori Penggunaan *chat-GPT*

Skor perolehan	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
$X \geq 80$	Sangat Tinggi	25	83
$80 > X \geq 76$	Tinggi	5	17
$76 > X \geq 65$	Rendah	0	0
$X < 65$	Sangat Rendah	0	0

Merujuk pada tabel 2 diperoleh skor dengan frekuensi terbanyak yaitu pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa pada umumnya penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*) adalah sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari 30 peserta didik yang menjadi sampel penelitian terdapat 83% berada pada kategori sangat tinggi.

b. Variabel pengetahuan kewarganegaraan

Hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada data pengetahuan kewarganegaraan menggunakan bantuan program SPSS. Berikut ini hasil analisisnya disajikan pada tabel 2.

Tabel 3. Hasil statistik Berpikir Kreatif

Deskriptif statistik	Nilai
Mean	90
Median	90
Mode	90
Standar deviasi	4,17
Skor Minimum	80
Skor Maksimum	95

Merujuk pada Tabel 3 terlihat bahwa diperoleh nilai mean 90, median 90, modus 90, standar deviasi 4,17, nilai minimum 80 dan nilai maksimum 95. Selanjutnya nilai-nilai tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan pengkategorian pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan. Berikut disajikan hasil perhitungan

Tabel 4. Kategori Berpikir Kreatif

Skor perolehan	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
$X \geq 80$	Sangat Tinggi	28	93
$80 > X \geq 76$	Tinggi	2	7
$76 > X \geq 65$	Rendah	0	0
$X < 65$	Sangat Rendah	0	0

Merujuk pada tabel 4 diperoleh skor dengan frekuensi terbanyak yaitu pada kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa pada umumnya pengetahuan kewarganegaraan peserta didik adalah sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat 93 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi.

2. Hasil analisis statistik inferensial

a. Hasil uji normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* menggunakan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisisnya.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	sig	Keterangan
Penggunaan Chat-GPT	0,14	Normal
Pengetahuan kewarganegaraan	0,11	Normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* di atas, diperoleh nilai *asym.sig. (2-tailed)* untuk Penggunaan Chat-GPT

sebesar 0.14, dan untuk pengetahuan kewarganegaraan sebesar 0,11. Hasil yang diperoleh lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan data terdistribusi normal.

b. Hasil uji linearitas

Pengujian linearitas menggunakan *defiation for linearity* berbantuan program SPSS. Berikut disajikan rangkuman hasil analisisnya.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Variabel	sig	Keterangan
X-Y	0,64	Linear

Berdasarkan pada Tabel 6 di atas, diperoleh hasil uji linieritas pada setiap variabel dengan deviasi linearnya $> sig \alpha 0,00$, sehingga dapat dikemukakan bahwa data yang diperoleh linear.

c. Hasil analisis regresi

Mengenai pengaruh penggunaan *chat-GPT (Generative Pre-trained Transformer)* sebagai sumber belajar terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn maka perolehan data di analisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Berikut disajikan hasil analisisnya.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	13,22	4,27		3,19	0,00
penggunaan Chat-GPT	0,35	0,067	0,428	4,45	0,02

Merujuk pada Tabel 7 di atas maka dapat diketahui persamaan regresi yang diperoleh yaitu sebagai berikut: $\hat{Y} = 13,22 + 0,35X$. Model persamaan regresi tersebut menjelaskan bahwa jika penggunaan Chat-GPT bernilai konstanta nol, maka pengetahuan kewarganegaraan peserta didik akan bernilai konstanta sebesar 13,22. Kemudian di peroleh nilai koefisien $\beta_1 = 0,35$ (positif) artinya pengetahuan kewarganegaraan peserta didik diperkirakan akan meningkat sebesar 0,35 untuk penggunaan Chat-GPT sebesar satu skor. Selanjutnya diperoleh nilai signifikan $0,02 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *chat-GPT (Generative Pre-trained Transformer)* sebagai sumber belajar yang positif dan signifikan terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *chat-GPT (Generative Pre-trained Transformer)* sebagai sumber belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-

konsep kewarganegaraan yang meliputi nilai-nilai Pancasila, konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, sistem pemerintahan, serta berbagai isu kebangsaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Peningkatan pengetahuan kewarganegaraan yang diperoleh peserta didik dapat dijelaskan melalui karakteristik *chat-GPT* yang mampu menyediakan informasi secara cepat, interaktif, dan mudah dipahami. Berbeda dengan sumber belajar konvensional yang umumnya bersifat satu arah, *chat-GPT* memungkinkan peserta didik untuk melakukan dialog secara langsung melalui pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing. Interaksi yang bersifat personal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam sehingga proses konstruksi pengetahuan dapat berlangsung secara optimal (Hermila et al., 2024). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi kewarganegaraan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungan belajarnya (Fathurrahman & Puspita, 2025; Voon & Amran, 2021). Dalam konteks penggunaan *chat-GPT*, peserta didik secara mandiri mencari informasi, mengajukan pertanyaan, serta memperoleh penjelasan yang membantu mereka menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Nufus, 2024). Proses tersebut mendorong terjadinya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan kewarganegaraan peserta didik. Semakin tinggi intensitas peserta didik memanfaatkan *chat-GPT* sebagai sumber belajar, semakin besar pula peluang mereka untuk memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap materi PPKn.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *chat-GPT* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selama ini, mata pelajaran PPKn sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan didominasi oleh hafalan konsep. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, melalui penggunaan *chat-GPT*, peserta didik dapat memperoleh penjelasan yang lebih variatif, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Setiyanti & Pipa, 2025). Kemampuan *chat-GPT* dalam memberikan contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan peserta didik menjadikan materi kewarganegaraan lebih mudah dipahami dan relevan dengan realitas sosial yang mereka hadapi. Hal ini berdampak pada meningkatnya ketertarikan peserta didik untuk mempelajari berbagai isu kewarganegaraan secara lebih mendalam.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *chat-GPT* juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Mustafa, 2023). Dalam pembelajaran PPKn, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal fakta dan konsep, tetapi juga mampu menganalisis berbagai fenomena sosial, politik, hukum, dan kebangsaan yang terjadi di masyarakat. Melalui interaksi dengan *chat-GPT*, peserta didik dapat mengajukan berbagai pertanyaan lanjutan, membandingkan informasi, serta mengevaluasi berbagai perspektif mengenai suatu permasalahan kewarganegaraan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa *chat-GPT* mendukung pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) yang menjadi salah satu karakteristik pembelajaran modern. Peserta didik tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru atau buku teks sebagai sumber informasi utama. Mereka memiliki akses terhadap berbagai informasi yang dapat diperoleh kapan saja dan di mana saja melalui teknologi digital (Dharma & Ansyarif, 2023). Kemudahan akses ini memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi yang belum dipahami, mencari penjelasan tambahan serta memperkaya pengetahuan mereka di luar jam pembelajaran formal (Hakiki et al., 2023). Kondisi tersebut memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan pengetahuan kewarganegaraannya secara berkelanjutan.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *chat-GPT* membantu peserta didik memahami isu-isu kewarganegaraan yang bersifat aktual dan kontekstual. Dalam mata pelajaran PPKn, pembahasan mengenai demokrasi, hak asasi manusia, partisipasi politik, keberagaman, serta tantangan kehidupan berbangsa dan bernegara memerlukan pemahaman yang tidak hanya bersumber dari teori, tetapi juga dari realitas sosial yang terjadi di masyarakat. *chat-GPT* memungkinkan peserta didik memperoleh informasi dan penjelasan mengenai berbagai isu tersebut secara lebih luas sehingga wawasan kewarganegaraan mereka menjadi lebih komprehensif. Kemampuan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata merupakan salah satu faktor yang mendukung peningkatan pengetahuan kewarganegaraan peserta didik.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa penggunaan *chat-GPT* sebagai sumber belajar tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran (Hanum et al., 2023). Guru tetap memiliki fungsi penting sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah dalam membantu peserta didik memahami materi secara benar dan kritis. Informasi yang dihasilkan oleh *chat-GPT* perlu diverifikasi karena terdapat kemungkinan munculnya informasi yang kurang akurat atau tidak sesuai dengan konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *chat-GPT* harus disertai dengan kemampuan literasi digital yang baik agar peserta didik mampu mengevaluasi dan memanfaatkan informasi secara bertanggung jawab.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan pengguna dalam memanfaatkannya secara efektif (Songsienchai, 2025). Dalam pembelajaran PPKn, guru perlu mengarahkan peserta didik untuk menggunakan *chat-GPT* sebagai alat bantu belajar yang mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis, bukan sekadar sebagai sarana memperoleh jawaban instan. Dengan pendampingan yang tepat, penggunaan *chat-GPT* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewarganegaraan.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan *chat-GPT* sebagai sumber belajar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA. Peningkatan tersebut terjadi karena *chat-GPT* mampu menyediakan akses informasi yang cepat, interaktif, dan relevan, meningkatkan motivasi belajar, mendukung pembelajaran mandiri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi

salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan kewarganegaraan di era digital. Oleh karena itu, pemanfaatan *chat-GPT* perlu terus dikembangkan secara terencana dan bertanggung jawab guna mendukung terciptanya generasi muda yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan yang baik, literasi digital yang kuat, serta kesiapan menghadapi tantangan masyarakat abad ke-21.

SIMPULAN

Penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *chat-GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*) sebagai sumber belajar yang positif dan signifikan terhadap pengetahuan kewarganegaraan peserta didik pada mata pelajaran PPKn. kesimpulan tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien $\beta_1 = 0,35$ yang berbentuk positif yang menunjukkan bahwa pengetahuan kewarganegaraan peserta didik diperkirakan akan meningkat sebesar 0,35 untuk penggunaan *chat-GPT* sebagai sumber belajar sebesar satu skor.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan *chat-GPT* perlu diintegrasikan secara bijaksana dalam pembelajaran PPKn sebagai sumber belajar pendukung yang dapat memperkaya pemahaman peserta didik. Guru diharapkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menggunakan teknologi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Selain itu, sekolah perlu mendorong penguatan literasi digital serta penyediaan kebijakan yang mendukung pemanfaatan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Affizah, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa SMA. *Progresivisme: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 21–30. <https://jurnal.usy.ac.id/index.php/progresivisme>
- Dharma, S., & Ansyarif, A. (2023). The Influence of Digital Literacy of Teachers on the Implementation of Online Learning at High Schools in Gowa Regency. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 8(3), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/ijer.v8i3.297>
- Fathurrahman, F., & Puspita, R. (2025). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 18 Dodu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2883>
- Haidir, H., Muhamad, T., Roviati, R., Evi, E., & Deka, D. (2024). Penerapan Chat GPT dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(3), 35–44. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i3.1064>
- Hakiki, M., Fadli, R., & Samala, A. (2023). Exploring the impact of using Chat-GPT on student learning outcomes in technology learning: The comprehensive experiment. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 43–54. <https://doi.org/10.25082/amlr.2023.02.013>

- Halawa, F., Lase, B., Hulu, S., & Lase, F. (2025). Strategi Guru dalam Mengintegrasikan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 32–42. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9341>
- Hanum, S., Hasmayni, B., & Lubis, A. (2023). The Analysis of Chat GPT Usage Impact on Learning Motivation among Scout Students. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 112–121. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230774>
- Hermila, A., Bau, R., & Bouty, A. (2024). Penggunaan ChatGPT Sebagai Sumber Pembelajaran Adaptif Untuk Menanggapi Kebutuhan Individu Siswa. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 5(2), 69–79. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v5i2.170>
- Isdayani, I., Thamrin, A., & Milani, A. (2024). Implementasi Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Sistem Pendidikan dan Analisis Pembelajaran di Indonesia. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 46–56. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4512>
- Madani, I., Aprilianata, A., & Karo, S. (2025). Kewarganegaraan Digital: Etika dan Tanggung Jawab Peserta Didik dalam Pemanfaatan AI pada Mata Pelajaran PPKn di Era Cybernetic 5.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 13(1), 29–38. <https://doi.org/10.31764/civicus.v13i1.29741>
- Mustafa, M. (2023). Aktivitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Berpikir Komputasi Berbantuan Chat-GPT. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 32–42. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.3469>
- Nufus, H. (2024). Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STMIK Antar Bangsa. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 10(1), 72–82. <https://doi.org/10.51998/jti.v10i1.561>
- Nurhalisyah, A., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2024). Pentingnya Kewarganegaraan Dalam Pendidikan Pelajar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 63–72. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.130>
- Oktanisa, S., Marshinta, F. U., Maja, I., Rini, R., & Meirani, W. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 62–72. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i1.1399>
- Setiyanti, A. A., & Pipa, S. (2025). Implikasi Ketergantungan Siswa terhadap Penggunaan Chat GBT sebagai Alat Bantu Pembelajaran dalam Pendidikan di Era Digital. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 67–78. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7527>
- Simanjuntak, A., Andriani, A., Pradityo, K., Wahidah, K., Putri, T., & Nababan, R. (2023). Analisis Pengaruh Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pedoman Membangun Sikap Toleransi Dalam Memperkuat Integrasi Bangsa Indonesia Di SMAN 12 Medan. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(4), 26–5. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss4.924>
- Songsingchai, S. (2025). Implementation of Artificial Intelligence (AI): Chat GPT for Effective English Language Learning among Thai Students in Higher Education. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 13(1), 542–552. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.13n.1p.302>

-
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 55–64.
<https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Voon, S., & Amran, M. (2021). Pengaplikasian Teori Pembelajaran Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika. *Sains Insani*, 6(2), 22–32.
<https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol6no2.285>
- Wibowo, T., Akbar, F., Ilham, S., & Fauzan, M. (2023). Tantangan dan Peluang Penggunaan Aplikasi Chat GPT Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Dimensi 5.0. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 37–47.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4226>