

PENGARUH CHAT GPT TERHADAP KARAKTER KETEKUNAN DALAM PEMBELAJARAN PAK KELAS XI

Herlina Manihuruk¹, Imelda Butarbutar², Udur E. Aitonang³

¹Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP
Nommensen, Medan, Indonesia; herlina.manihuruk@student.uhn.ac.id

²Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP
Nommensen, Medan, Indonesia; imelda.butarbutar@uhn.ac.id

³Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP
Nommensen, Medan, Indonesia; udur.aritonang@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-08-14

Revised 2025-08-25

Accepted 2025-08-30

ABSTRAK

Dalam konteks PAK, pemanfaatan AI berpotensi untuk membantu para pendidik dalam merancang proses belajar-mengajar yang lebih inovatif dan kreatif, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pembelajaran Agama Kristen secara lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengaruh ChatGPT terhadap karakter ketekunan dalam pembelajaran PAK kelas XI di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap karakter ketekunan siswa. Hal ini ditunjukkan melalui uji korelasi yang menghasilkan nilai r sebesar -0,106. Selanjutnya, uji signifikansi memperlihatkan bahwa nilai t hitung sebesar -0,565 lebih kecil dibandingkan t tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 0,05%. Dengan demikian, hipotesis penelitian ditolak. Artinya, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan ChatGPT dengan karakter ketekunan siswa dalam pembelajaran PAK di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

Kata Kunci: ChatGPT; Karakter Ketekunan; Pendidikan Agama Kristen; siswa

ABSTRACT

In the context of Christian Religious Education (PAK), the use of AI has the potential to assist educators in designing more innovative and creative teaching and learning processes, as well as facilitating students' understanding of Christian Religious Education more broadly. This study aims to determine the extent of the influence of ChatGPT on the character of perseverance in Christian Religious Education learning for grade XI students at SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. This study used a quantitative descriptive method with data collection techniques through a Likert scale questionnaire that has been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out using statistics. The results showed that ChatGPT had no effect and was not significant on the character of perseverance of students. This was demonstrated through a correlation test that

produced an r value of -0.106. Furthermore, a significance test showed that the calculated t value of -0.565 was smaller than the t table of 2.048 at a significance level of 0.05%. Thus, the research hypothesis was rejected. This means that there is no significant relationship between the use of ChatGPT and the character of perseverance of students in Christian Religious Education learning in grade XI students at SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

Keyword: ChatGPT, perseverance character, Christian Religious Education, students

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Herlina Manihuruk

Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Hkbp Nommensen, Medan, Indonesia;

1. PENDAHULUAN

Penggunaan artificial intelligence (AI) sudah lama ada di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan, di era digital yang semakin maju. Salah satu bentuk AI yang paling populer adalah chat GPT, yang telah memiliki dampak yang cukup besar pada berbagai aspek kehidupan (Muñoz, Letechi, & Zamora, 2024).. Dalam konteks pendidikan, siswa saat ini dihadapkan pada interaksi yang semakin intensif dengan teknologi AI. Mereka sebelumnya mengerjakan tugas dan memperoleh informasi melalui berbagai media, tetapi sekarang mereka mulai bekerja sama dengan Chat GPT untuk menyelesaikan tugas dan meningkatkan kreativitas mereka. Pengaruh Chat GPT pada pendidikan memiliki banyak konsekuensi. Salah satu masalah dengan penggunaan ChatGPT dan kecerdasan buatan lainnya adalah masalah hak cipta atau copyright yang terkait dengan membuat konten yang dianggap tidak asli. Dalam hal ini, ChatGPT memiliki potensi yang luar biasa untuk digunakan dalam pendidikan, tetapi juga dapat menyebabkan efek negatif seperti penurunan kualitas berpikir kritis dan ketergantungan pada solusi instan (Permana, Hazizah, & Herlambang, 2024).

Dalam konteks PAK, pemanfaatan AI berpotensi untuk membantu para pendidik dalam merancang proses belajar-mengajar yang lebih inovatif dan kreatif, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pembelajaran Agama Kristen secara lebih luas. Tujuan utama PAK adalah membentuk peserta didik dengan spiritualitas yang kokoh dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial (Sun, Ni, Zhao, Shen, & Wang, 2019), meskipun metode tradisional seperti ceramah dan diskusi masih umum digunakan, perkembangan teknologi menuntut para guru PAK untuk terus berinovasi agar tetap relevan bagi generasi yang akrab dengan teknologi. AI telah memainkan peran penting dalam modernisasi pendidikan agama Kristen. Teknologi ini mampu membantu personalisasi pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan spiritual dan intelektual individu, serta menyediakan sumber daya yang relevan untuk memperdalam

pemahaman keagamaan. Dengan memanfaatkan AI, pendidik PAK dapat menciptakan lingkungan belajar yang memiliki perubahan, memungkinkan setiap siswa untuk belajar dengan metode yang paling efektif bagi mereka (Gorshkova, 2023).

Dalam bidang pendidikan agama, khususnya dalam pendidikan agama Kristen, sangat penting untuk menganggap AI sebagai alat bantu, bukan pengganti pendidik, menekankan pentingnya bimbingan manusia dalam refleksi spiritual dan integrasi pengetahuan. AI harus digunakan untuk memperkaya dan mendukung peran pendidik, bukan menggantikannya (García, Ruby, Galeana-Victoria, Flores-Azcanio, & Elizabeth, 2023). Sementara AI dapat meningkatkan pengalaman belajar melalui pendekatan yang disesuaikan dan umpan balik real-time, guru Kristen tetap penting dalam memberikan wawasan kontekstual dan memfasilitasi hubungan siswa antara pengetahuan dan pengalaman pribadi. Integrasi AI dalam pendidikan agama harus bertujuan untuk melengkapi peran pendidik, memberdayakan mereka untuk memberikan pelajaran yang lebih efektif dan menarik sambil menjunjung tinggi nilai-nilai desain algoritma etis dan perlindungan privasi. Pendekatan kolaboratif ini memastikan bahwa teknologi memperkaya proses pendidikan tanpa mengurangi peran penting guru Kristen dalam memelihara pertumbuhan dan pemahaman spiritual siswa (Darawong & Widayati, 2022).

PAK merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai ajaran Kristen, dan juga membantu individu dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Kristen. PAK adalah pendidikan yang berfokus pada pengajaran nilai-nilai dan doktrin Kristen kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memahami ajaran-ajaran agama Kristen, memperdalam hubungan mereka dengan Tuhan, serta membentuk karakter dan moral yang baik (Meilina et al., 2024).

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan, khususnya ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI, telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di tingkat SMA. ChatGPT sebagai model bahasa berbasis AI mampu menjawab, menjelaskan, bahkan memberikan bimbingan belajar secara personal kepada siswa. Hal ini membawa pengaruh terhadap karakter siswa, khususnya karakter ketekunan, yang merupakan elemen penting dalam proses belajar yang mendalam dan berkelanjutan. Karakter ketekunan, menurut (Duckworth et al., 2007), merujuk pada semangat dan ketahanan seseorang dalam mencapai tujuan jangka panjang, terlepas dari tantangan dan kegagalan yang mungkin dihadapi. Dalam konteks ini, muncul pertanyaan penting: apakah penggunaan teknologi seperti ChatGPT mendukung atau justru mengurangi pembentukan karakter ketekunan dalam proses pembelajaran?

Beberapa penelitian sebelumnya telah memberikan wawasan berharga mengenai topik ini. Salah satunya adalah Penelitian yang dilakukan oleh (Veletsianos & Shepherdson, 2015) yang berfokus pada dampak ChatGPT di dunia akademik dan bagaimana para akademisi memandang dampak ini. Studi ini mengungkapkan penggunaan ChatGPT dalam konteks akademis, serta potensi manfaat dan kelemahan yang ditawarkannya (Veletsianos &

Shepherdson, 2016). Selain itu, penelitian ini juga menyoroti sikap dan pendapat para akademisi terhadap ChatGPT serta penggunaannya dalam lingkungan akademis. penelitian ini juga membahas status terkini penerapan teknologi ChatGPT di dunia akademik dan pandangan mereka tentang perkembangan di masa depan (Said, 2023).

Meskipun penelitian tersebut memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman dampak teknologi dalam pendidikan, belum banyak yang secara spesifik meneliti hubungan antara penggunaan ChatGPT dengan pembentukan karakter ketekunan dalam konteks pendidikan agama, khususnya Pendidikan Agama Kristen di Indonesia. Riset-riset terdahulu lebih banyak berfokus pada hasil belajar kognitif atau motivasi belajar, bukan pada karakter sebagai variabel utama (Ramadhan, 2024). Penelitian ini berusaha menjembatani celah (research gap) yang ada, yaitu sejauh mana teknologi ChatGPT memengaruhi pembentukan karakter ketekunan dalam pembelajaran PAK (Budiarti, Sensuse, Santoso, Hidayat, & Purwaningsih, 2024). Pendidikan PAK, yang pada dasarnya berbasis nilai-nilai kehidupan, spiritualitas, dan refleksi pribadi menjadi fokus utama dalam kajian ini.

Sejak kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT, terjadi perubahan yang cukup besar dalam pola belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Melalui observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru serta siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan bahkan mulai memanfaatkan platform AI ini dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah dan mencari informasi yang mendukung proses belajar mereka (Febriyani & Muthi, 2024).

Di satu sisi, kehadiran ChatGPT dapat memberikan kemudahan dan mengakses cepat terhadap informasi, yang dapat mendukung pembelajaran mandiri. Namun, di sisi lain, terdapat fenomena dimana siswa mulai bergantung pada jawaban instan yang diberikan oleh AI, tanpa melakukan proses berpikir yang mendalam. Situasi ini memunculkan kekhawatiran akan menurunnya karakter ketekunan di kalangan siswa, yang selama ini menjadi salah satu nilai penting dalam pengembangan karakter pendidikan nasional kita (Azwar, 2024)..

Beberapa guru di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi melaporkan bahwa terdapat indikasi menurunnya usaha siswa dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dan konsisten. Misalnya, dalam tugas-tugas yang memerlukan proses berpikir analitis atau penyusunan esai, sebagian siswa langsung menyerahkan teks hasil copy-paste dari AI, tanpa memahami isinya. Selain itu, motivasi untuk membaca buku sumber dan menggali informasi dari berbagai referensi mulai berkurang, karena siswa merasa cukup hanya dengan mengetikkan pertanyaan pada platform seperti ChatGPT (Tuncgenc, Greig, & Cohen, 2024).

Dengan kondisi ini dapat menimbulkan tantangan baru dalam proses pembentukan karakter siswa, khususnya karakter ketekunan yang mencakup aspek kegigihan dalam menyelesaikan tugas, konsistensi dalam belajar, serta kemampuan untuk menghadapi kesulitan tanpa menyerah. Jika tidak dikelola secara bijak, penggunaan ChatGPT bisa berdampak negatif terhadap pembentukan karakter ini (Akbar, 2017).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menguji pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pembentukan karakter ketekunan siswa dalam pembelajaran

PAK di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Urgensi penelitian ini sangat signifikan, baik dari aspek akademik maupun praktis (Kantawala, 2023). Secara akademik, penelitian ini berkontribusi pengayaan kajian interdisipliner yang menghubungkan teknologi pendidikan, pembentukan karakter, dan studi keagamaan (Adeoye, Wirawan, Pradnyani, & Septiarini, 2024). Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti ChatGPT dengan bijak. Hal ini penting agar teknologi tersebut dapat mendukung bukan menggantikan, nilai-nilai pendidikan karakter yang menjadi inti dari kurikulum PAK (Sutopo, 2021).

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara intensitas dan metode penggunaan ChatGPT oleh siswa dan tingkat ketekunan mereka dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan metode survei dan studi korelasional. Sehingga dari pemaparan diatas penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul tentang “Pengaruh ChatGPT Terhadap Karakter Ketekunan di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi”

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini melibatkan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian serta analisis data secara statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel pertama tentang ChatGPT sebagai variabel bebas (variabel x) dan karakter ketekunan sebagai variabel terikat (variabel y). Sehingga dapat dipelajari bahwa metode penelitian ini akan melakukan pendekatan metode kuantitatif dengan judul skripsi “Pengaruh ChatGPT Terhadap Karakter Ketekunan Dalam Pembelajaran PAK Di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi (Citrawati, Oktavianus, Nurmawati, Irdawati, & Herwanfakhrizal, 2024).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi, Jalan K.L. Yos Sudarso. Kel. Rantau Laban, kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ilmiah, populasi perlu diterapkan beberapa kelompok dalam melakukan sebuah penelitian agar penelitian ini dianggap berlaku dalam pembuatan untuk mengukur ketekunan siswa. Populasi merupakan keseluruhan elemen dalam penelitian yang meliputi objek/subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik sebuah kesimpulannya dalam pembuatan penelitian (Bai, 2024). Dengan demikian populasi yang akan diterapkan adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA N 2 Tebing Tinggi. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal itu digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel (Songni, Rahim, & Zeng, 2024).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh. sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini merupakan salah satu metode nonprobability sampling yang digunakan saat melakukan penelitian karena dianggap lebih mudah dan efektif digunakan oleh peneliti (Rahma, Bundu, & Syahrir, 2024).

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI dengan jumlah peserta didik 40 peserta didik dari keseluruhan kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif merupakan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan data numerik atau data yang dapat diukur secara statistik. Teknik pengumpulan data adalah cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk menghimpun data atau informasi yang dapat digunakan untuk kepentingan penelitian melalui angket (kuesioner) dan dokumentasi (Conole, 2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistika. Statistika dalam penelitian ini kuantitatif yang dikategorikan ke dalam dua bagian, yaitu: statistika deskriptif dan statistika inferensial. Statistika deskriptif adalah analisis yang menggambarkan secara lebih jelas data yang disajikan. Penyajian data ini biasanya dilakukan dengan tabel, grafik dan ukuran variabelitas data. Statistika inferensial adalah menjelaskan temuan-temuan yang dengan membuat sebuah generalisasi tentang populasi yang lebih besar. Salah satu bagian penting dari statistika inferensial adalah pengujian hipotesis. Hipotesis yang digunakan yaitu: hipotesis nol (simbol H_0) yaitu suatu pernyataan yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama.

Analisis Data

1. Analisis Data Secara Umum Tentang Penggunaan ChatGPT (X).

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi menunjukkan hasil 3,56). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian, maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara ChatGPT dengan Karakter ketekunan siswa kelas XI.

2. Analisis Data Secara Umum Tentang Karakter Ketekunan (Y).

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi menunjukkan hasil 3,60. Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian, maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara ChatGPT dengan Karakter ketekunan siswa kelas XI.

3. Analisis Data Secara Khusus Tentang Penggunaan ChatGPT (X)

a. Memberikan Umpan Balik Instan.

Berdasarkan analisis data bahwa ChatGPT memberikan umpan balik instan menunjukkan hasil 3,473. Jika hasil tersebut dimasukkan ke kriteria penilaian maka dapat dikatakan bahwa maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara ChatGPT dengan Karakter ketekunan

b. Menyesuaikan Materi dan Metode Sesuai Kebutuhan.

Berdasarkan analisis data bahwa hasil dari presentasi dalam menyesuaikan materi dan metode sesuai kebutuhan adalah 3,813. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa ChatGPT berpengaruh terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

c. Memproleh Penjelasan Tambahan.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil dari memperoleh penjelasan tambahan adalah 3,652. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa ChatGPT berpengaruh terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

d. Tentang Memudahkan Akses Pembelajaran.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil tentang memudahkan akses pembelajaran adalah 3,466. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa ChatGPT berpengaruh terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

4. Analisis Data Secara Khusus Tentang Karakter Ketekunan (Y).

a. Kejujuran.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa kejujuran menunjukkan hasil 3,067 (lihat di lampiran 5 tabel 9). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa kejujuran kurang baik terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

b. Disiplin.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa berkontribusi secara aktif menunjukkan hasil 3,415. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa disiplin kurang baik terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

c. Ketahanan terhadap Kegagalan.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa tanggung jawab menunjukkan hasil 3,411. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa ketahanan terhadap kegagalan kurang baik terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

d. Bekerja keras.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa tanggung jawab menunjukkan hasil 3,40. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa bekerja keras kurang baik terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

e. Tanggung jawab.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa tanggung jawab menunjukkan hasil 3,391. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa tanggung jawab kurang baik terhadap karakter ketekunan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

5. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrument penelitian yang digunakan. Penelitian dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari setiap variabel yang diteliti dengan tepat. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat puluh enam dan diselesaikan oleh tiga puluh siswa. Hasil dari uji validitas dapat menunjukkan bahwa seluruh item sebanyak 46 dianggap sah karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Dilihat dari tabel tersebut bahwa nilai r sebesar 0,999 (lihat di lampiran 6).

6. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah suatu metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran dari suatu instrumen. Reabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan dan menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut reliabel dengan instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat puluh enam diselesaikan oleh tiga puluh siswa dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,141 (Clarke, 2013). Reliabilitas ini memberikan jaminan bahwa data yang diperoleh dari instrumen akan konsisten, akurat, dan dapat dipercaya.

7. Uji Normalitas Data.

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dianalisis dengan perhitungan statistika atau tidak maka dianalisis dengan menguji normalitas data. Dari hasil perhitungan dan tabel kerja yang terdapat dalam lampiran, maka hasil yang didapat adalah:

Uji Normalitas Data Penggunaan ChatGPT.

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $X = 104,03$; $Sdx = 8,028$; X^2 hitung = 26,105 sedangkan X^2 tabel = $n-2 = 30-2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05, diperoleh X^2 tabel = 41,33 maka untuk data $X^2 = X^2$ hitung lebih kecil dari X^2 tabel ($26,105 < 41,33$) (Yousef, Chatti, Schroeder, Wosnitza, & Jakobs, 2015). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data X adalah berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Karakter Ketekunan.

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $Y = 56,9$; $Sdy = 4,336$; Y^2 hitung = 1,45. Dengan data sampel $= N-2 = 30-2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05, diperoleh nilai X^2 tabel = 41,33 Untuk data $Y^2 = Y^2$ hitung lebih kecil dari tabel ($1,45 < 41,33$) (lihat di lampiran 8 tabel 18). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data Y adalah berdistribusi normal.

8. Pengujian Hipotesa.

Koefisien Korelasi.

Dari hasil perhitungan yang dilakukan yaitu koefisien korelasi antara pengaruh ChatGPT terhadap karakter ketekunan siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi diperoleh : $n = 30$; $X = 107,167$; $Y = 108,43$; $X^2 = 11.484,69$; $Y^2 = 11.758,69$; $XY = 11.620$ (Hew & Cheung, 2014). Berdasarkan data dapat dihitung koefisien korelasi dengan menggunakan rumus yang dikemukakan pada bab III, maka diperoleh " r " = -0,106. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara variabel X (penggunaan ChatGPT) dan variabel Y (karakter ketekunan).

Uji Signifikan Korelasi.

Untuk melihat ada tidaknya hubungan yang berarti antara Pengaruh ChatGPT terhadap Karakter Ketekunan Siswa Pada Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi, maka dilakukan uji statistik korelasi yaitu " t ". Dari hasil perhitungan diperoleh harga t hitung = -0,565; $dk = n-2$ ($30-2$) = 28, sehingga diperoleh t tabel = 2,048 (lihat di lampiran 12 bagian b). Dengan demikian $t_{hit} < t_{tab}$ ($-0,565 < 2,048$) maka tidak signifikan, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ChatGPT dengan karakter ketekunan siswa dalam pembelajaran PAK di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi.

Uji Koefisien Determinasi.

Sejauhmana pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien determinasi maka diperoleh : $r^2 \cdot 100\% = (0,50) \cdot (0,50) \cdot 100\% = 25\%$ (lihat di lampiran 12 bagian c). Kesimpulan : Pengaruh ChatGPT terhadap Karakter Ketekunan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi mempunyai nilai 1,12%.

Uji Regresi Linier Sederhana.

Persamaan regresi linier sederhana yang diuji adalah $Y = a + bx$. Dari hasil perhitungan diperoleh harga $a = 0,00013$; $b = 1,011$. Dengan demikian persamaan regresi Y atas X adalah Persamaan $Y = a + bx$ adalah $Y = 0,00013 + 1,011X$ (lihat di lampiran 12 bagian d). Berdasarkan perhitungan itu ternyata angka-angka tersebut menunjukkan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Artinya, setiap peningkatan 1 unit pada X akan meningkatkan nilai Y sebesar 1,011. Fungsi Y adalah untuk menyatakan bahwa Y diperoleh dari regresi dan dibedakan dari Y hasil. Koefisien " b " dinamakan koefisien arah regresi linier dan menunjukkan perubahan rata-rata variabel Y untuk suatu perubahan di variabel X sebesar satu. Dari hasil perhitungan regresi di atas, menunjukkan bahwa apabila di dalam ChatGPT terhadap pengaruh yang lebih baik lagi maka semakin tinggi pula hasil yang diperoleh sehubungan

dengan karakter ketekunan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi .

9. Keterbatasan penelitian

Menyadari akan ketidaksempurnaan penelitian ini, maka disarankan kepada calon guru Pendidikan Agama Kristen yang ingin menindaklanjuti penelitian ini supaya memberikan peningkatan terhadap penelitian selanjutnya dengan cara menjangkau data baik variabel independen dan variabel dependen lebih detail sehingga akan diperoleh data yang valid.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh ChatGPT terhadap Karakter Ketekunan siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Dari hasil pengujian korelasi diperoleh (r) -0,106 dengan uji determinasi sebesar 1,12% dan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya koefisien korelasi pada taraf (α) = 0,05, maka diadakan uji “t” dengan kriteria pengujian t_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan lebih besar ($>$) dari t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = n - 2$ maka hipotesis diterima dan jika t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} maka hipotesis ditolak. Dari hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ (-0,565 < 2,048), maka hipotesis ditolak. Hal ini sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa teknologi AI, termasuk ChatGPT, memiliki dua sisi, yaitu memberikan kemudahan sekaligus potensi menurunkan usaha belajar mandiri siswa (Jordan, 2015).

Dalam kerangka teori, ChatGPT dipandang sebagai inovasi teknologi kecerdasan buatan yang dapat memberikan umpan balik instan, personalisasi materi, penjelasan tambahan, serta akses pembelajaran yang lebih luas. Secara teoretis, kemudahan ini seharusnya mendukung kemandirian belajar siswa dan berpotensi melatih ketekunan (Kizilcec, Piech, & Schneider, 2013). Menurut (Syahid, Istiqomah, & Azwary, 2024), ketekunan mencakup lima indikator utama: kejujuran, disiplin diri, ketahanan terhadap kegagalan, kerja keras, dan tanggung jawab. Faktor-faktor ini sangat erat kaitannya dengan proses belajar yang konsisten dan penuh usaha (Kemp, 2021).

Namun, hasil penelitian ini menunjukkan arah yang berbeda. Siswa justru tidak menunjukkan peningkatan karakter ketekunan meskipun memanfaatkan ChatGPT. Berdasarkan analisis data indikator variabel y menunjukkan hasil dari kejujuran adalah 3,067, disiplin = 3,415, ketahanan terhadap kegagalan = 3,411, dan bekerja keras = 3,400, tanggung jawab = 3,391 (Chappell, 2007). Jika dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa indikator variabel Y memiliki nilai kurang baik. Hal ini sejalan dengan pandangan kritis dan yang menyatakan bahwa ketergantungan pada ChatGPT dapat mengurangi keterlibatan kognitif, menurunkan usaha belajar mandiri, dan berisiko menumbuhkan “pemikir malas”. Artinya, alih-alih membentuk karakter gigih, penggunaan ChatGPT yang instan justru cenderung mengurangi nilai ketekunan (Apriani, 2017).

Jika ditinjau dari nilai koefisien determinasi sebesar 1,12%, dapat disimpulkan bahwa ChatGPT hanya memberikan kontribusi yang sangat kecil terhadap karakter ketekunan. Sisanya (98,88%) dipengaruhi oleh faktor lain (Heldanita, 2018). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa teknologi hanyalah alat bantu. Dampak positif atau negatifnya sangat bergantung pada bagaimana siswa memanfaatkannya dan sejauh mana guru mendampingi penggunaannya. Tanpa kontrol, ChatGPT justru dapat menjadi faktor penghambat ketekunan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian teoritis dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka dikemukakan kesimpulan dan saran yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh ChatGPT terhadap Karakter Ketekunan siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ChatGPT memberikan pengaruh yang negatif dan tidak signifikan terhadap karakter ketekunan siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji korelasi yang menunjukkan nilai r sebesar $-0,106$, serta hasil uji signifikansi yang memperlihatkan bahwa $t_{\text{hitung}} (2,048)$ pada taraf signifikansi $0,05\%$. Dengan demikian, hipotesis penelitian ditolak. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} (-0,565 < 2,048)$ maka tidak signifikan, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ChatGPT dengan karakter ketekunan siswa dalam pembelajaran PAK di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi. Besarnya kontribusi ChatGPT terhadap pembentukan karakter ketekunan siswa adalah $1,12\%$, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Dari aspek penggunaan ChatGPT, indikator yang paling berpengaruh adalah menyesuaikan materi dan metode sesuai kebutuhan. Dari aspek karakter ketekunan, indikator yang menonjol adalah ketahanan terhadap kegagalan, tanggung jawab, disiplin, bekerja keras, sedangkan untuk nilai kejujuran kurang baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh ChatGPT terhadap Karakter Ketekunan siswa pada Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Tebing Tinggi, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat ditujukan kepada berbagai pihak agar memberikan manfaat yang lebih luas.

1. Bagi guru Pendidikan Agama Kristen, disarankan untuk memanfaatkan ChatGPT sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya dalam memberikan umpan balik cepat, penjelasan tambahan, serta variasi metode pengajaran, namun tetap melakukan pendampingan agar siswa tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan ChatGPT secara bijaksana sebagai sarana untuk menambah pemahaman, meningkatkan disiplin, serta melatih ketekunan dalam belajar. Siswa perlu lebih konsisten dalam membangun kebiasaan belajar yang teratur, tidak hanya ketika ada tugas atau ujian. Selain itu, siswa sebaiknya tidak hanya copy paste jawaban dari ChatGPT, tetapi memanfaatkannya sebagai pendukung dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.
3. Bagi sekolah, hendaknya mendorong pemanfaatan teknologi seperti ChatGPT dengan menyediakan fasilitas internet yang memadai, sekaligus menetapkan aturan penggunaan agar sesuai dengan tujuan pendidikan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah jumlah sampel penelitian, memperluas variabel yang diteliti seperti motivasi belajar, kreativitas, dan kolaborasi, serta menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif sehingga hasil penelitian dapat lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing The Power Of The Addie Model For Effective Teaching And Learning. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209.

- Akbar, Z. (2017). Program Peningkatan Keterlibatan Orangtua Melalui Kegiatan Seni Pada Anak Usia Dini. *Sarwaha*, 14(1), 53–60.
- Apriani, A. (2017). Penerapan Tari Kreatif Dengan Eksplorasi Imagery Lingkungan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 112.
- Azwar, I. (2024). *Pendidikan Di Era Digital*.
- Bai, W. (2024). Application Of Interactive Multimedia System In Early Childhood Dance And Artistic Creativity Cultivation. *Applied Mathematics And Nonlinear Sciences*, 9. <https://doi.org/10.2478/Amns-2024-1629>
- Budiarti, B., Sensuse, D., Santoso, H., Hidayat, D. S., & Purwaningsih, E. (2024). Investigating The Drivers And Barriers To Mooc Adoption By Course And Training Institutions. *Eduvest - Journal Of Universal Studies*, 4, 5818–5837. <https://doi.org/10.59188/Eduvest.V4i7.1229>
- Chappell, K. (2007). The Dilemmas Of Teaching For Creativity: Insights From Expert Specialist Dance Teachers. *Thinking Skills And Creativity*, 2(1), 39–56.
- Citrawati, A. A. I. A., Oktavianus, Nurmalena, Irdawati, & Herwanfakhrizal. (2024). Seni Tari Di Era Virtual Dan Augmented Reality. *The Indonesian Journal Of Computer Science*, 13. <https://doi.org/10.33022/Ijcs.V13i2.3779>
- Clarke, T. (2013). The Advance Of The Moocs (Massive Open Online Courses) The Impending Globalisation Of Business Education? *Education+ Training*, 55(4/5), 403–413.
- Conole, G. (2015). Designing Effective Moocs. *Emi Education Media International*, 52(4), 239–252.
- Darawong, C., & Widayati, A. (2022). Improving Student Satisfaction And Learning Outcomes With Service Quality Of Online Courses: Evidence From Thai And Indonesian Higher Education Institutions. *Journal Of Applied Research In Higher Education*, 14(4), 1245–1259.
- Febriyani, S., & Muthi, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Ekstrakurikuler Tari Untuk Penanaman Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 251–256. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i3.3999>
- García, S., Ruby, J., Galeana-Victoria, L. G., Flores-Azcanio, N. P., & Elizabeth, E. (2023). Addie Model As A Methodology For The Design Of Distance Courses. *Revista De Tecnología Informática: Journal Of Information Technology*, 10(30), 16–26.
- Gorshkova, E. (2023). Cultural-Historical Approach To Preschoolers' Dance Creativity: Problems And Solutions. *Cultural-Historical Psychology*, 19, 67–77. <https://doi.org/10.17759/Chp.2023190407>
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.
- Hew, K., & Cheung, W. (2014). Students' And Instructors' Use Of Massive Open Online Courses (Moocs): Motivations And Challenges. *Educational Research Review*, 12. <https://doi.org/10.1016/J.Edurev.2014.05.001>
- Jordan, K. (2015). Massive Open Online Course Completion Rates Revisited: Assessment, Length And Attrition. *International Review Of Research In Open And Distributed Learning*, 16. <https://doi.org/10.19173/Irrddl.V16i3.2112>
- Kantawala, A. (2023). *Reflecting And Adapting: The Role Of Reflective Practice In Transforming Education During The Pandemic And Beyond*. Taylor & Francis.
- Kemp, G. (2021). The Artistic Expression Of Feeling. *Philosophia (Mendoza)*, 49, 1–18. <https://doi.org/10.1007/S11406-020-00252-Z>
- Kizilcec, R., Piech, C., & Schneider, E. (2013). *Deconstructing Disengagement: Analyzing Learner*

- Subpopulations In Massive Open Online Courses*. <https://doi.org/10.1145/2460296.2460330>
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantor, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 27–38.
- Muñoz, G. F. R., Letechi, A. L. L., & Zamora, Y. E. P. (2024). Análisis Comparativo De Los Modelos Instruccionales Addie Y Sam En El Diseño De Entornos De Aprendizaje Digitales. *Reincisol*, 3(5), 745–766.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Rahma, M., Bundu, P., & Syahrir, N. (2024). Development Of A Choreography-Based Learning Model Focused On Independent Learning. *Asian Journal Of Education And Social Studies*, 50(8), 272–277.
- Ramadhan, A. (2024). Peran Guru Dalam Mengembangkan Potensi Siswa. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1).
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal Penkomi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Songni, X., Rahim, N., & Zeng, S. (2024). The Effect Of Mobile Learning On Dance Education: A Systematic Literature Review. *International Journal Of Religion*, 5, 5738–5745. <https://doi.org/10.61707/1fbkhhb50>
- Sun, Y., Ni, L., Zhao, Y., Shen, X., & Wang, N. (2019). Understanding Students' Engagement In Moocs: An Integration Of Self-Determination Theory And Theory Of Relationship Quality. *British Journal Of Educational Technology*, 50(6), 3156–3174.
- Sutopo, A. H. (2021). *Inovasi 360 Derajat: Mengintegrasikan Kreativitas Dalam Setiap Aspek Kehidupan*. Topazart.
- Syahid, I., Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2, 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Tuncgenc, B., Greig, E., & Cohen, E. (2024). Benefits Of An Online Group Dance Program For Adolescents' Social Bonding And Wellbeing. *Journal Of Adolescence*, 96, 1917–1928. <https://doi.org/10.1002/jad.12391>
- Veletsianos, G., & Shepherdson, P. (2015). Who Studies Moocs? Interdisciplinarity In Mooc Research And Its Changes Over Time. *International Review Of Research In Open And Distributed Learning*, 16(3), 1–17.
- Veletsianos, G., & Shepherdson, P. (2016). A Systematic Analysis And Synthesis Of The Empirical Mooc Literature Published In 2013–2015. *International Review Of Research In Open And Distributed Learning*, 17(2), 198–221.
- Yousef, A. M. F., Chatti, M., Schroeder, U., Wosnitza, M., & Jakobs, H. (2015). *The State Of Moocs From 2008 To 2014: A Critical Analysis And Future Visions*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-25768-6_20