

---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN CHATGPT TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
INFORMATIKA DI KELAS VIII SMPN 30 TEBO**

Vivi Revina Sari<sup>1</sup>, Ahmad Ridoh<sup>2</sup>, Yogi Irdes Putra<sup>3</sup>

Vivirevinasari3@gmail.com<sup>1</sup>, ridohadriati@gmail.com<sup>2</sup>, yogiip28@gmail.com<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan model pembelajaran PBL yang didukung oleh ChatGPT mempengaruhi kreativitas dan prestasi belajar siswa di kelas VIII SMPN 30 Tebo. Tipe penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang menggunakan desain kelompok yang sudah ada. Sampel terdiri dari semua siswa kelas VIII SMPN 30 Tebo yang berjumlah 84 siswa, dari mana 46 siswa dipilih dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup kuesioner untuk menilai kreativitas siswa serta ujian untuk mengukur capaian belajar yang telah diuji validitas dan konsistensinya. Analisis data dilakukan melalui pengujian normalitas, homogenitas, dan independent sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dampak signifikan dari pelaksanaan model pembelajaran PBL yang didukung ChatGPT terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Bukti dari temuan ini terlihat dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan dukungan ChatGPT dapat meningkatkan baik kreativitas maupun hasil belajar siswa dalam materi informatika..

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning, ChatGPT, Kreativitas, Hasil Belajar, Informatika*

### Abstract

*This research looks to see how using the Problem Based Learning (PBL) method with help from ChatGPT impacts the creativity and learning success of Grade VIII students in the Informatics class at SMP Negeri 30 Tebo. The study used numbers and an experimental style with a design called Intact Group Comparison. There were 84 students in the entire eighth grade, and*

*the researchers chose 46 students to form two groups: one was the experimental group, and the other was the control group. To gather data, they used a creativity survey and a test to measure learning progress, both of which were checked to ensure they were accurate and reliable. The data was analyzed through tests for normality, homogeneity, and an independent sample t-test. The findings from the study showed that using the PBL method with ChatGPT significantly improved students' creativity and learning results. This was supported by the t-test results that indicated a significance level below 0.05. PBL method with ChatGPT is a good way to enhance students' creativity and their performance in Informatics.*

**Keywords:** Problem Based Learning, ChatGPT, creativity, learning outcomes, Informatics

## PENDAHULUAN

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang masih tradisional di banyak sekolah cenderung membuat siswa pasif, sehingga kemampuan berpikir kritis dan inovatif kurang berkembang (Zitteliana, 2003). Di era digital saat ini, kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Kreativitas sendiri melibatkan kemampuan berpikir cepat, fleksibel, orisinal, dan detail, yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran(Jasmine & Supriatna, 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa, seperti Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), yang menekankan pemecahan masalah nyata, kerja sama, dan pengembangan kreativitas.

Penelitian ini juga menghadirkan kebaharuan melalui integrasi penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran interaktif. ChatGPT dapat membantu siswa mencari informasi, memberikan jawaban yang interaktif, dan mendorong ide-ide baru, sehingga mendukung kreativitas serta hasil belajar siswa (Panjaitan et al., 2024). Fokus penelitian pada penerapan PBL berbantuan ChatGPT di mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas VIII SMPN 30 Tebo menunjukkan pendekatan baru yang jarang diteliti, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal dalam pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah di tingkat sekolah menengah pertama. Dengan kemajuan teknologi, ChatGPT sebagai salah satu produk kecerdasan buatan bisa digunakan sebagai alat pendukung belajar. ChatGPT bisa

memberikan jawaban yang interaktif, membantu siswa mencari informasi, dan mendorong ide-ide baru. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan ChatGPT dapat meningkatkan komunikasi serta hasil belajar siswa (Saputri & Prasetyawati, 2024).

Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini dilakukan guna melihat apakah ada pengaruh penggunaan model PBL yang dibantu ChatGPT terhadap kedua variabel dalam pelajaran Informatika di kelas VIII SMPN 30 Tebo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah perbandingan antara dua kelompok yang setara, yaitu membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh ChatGPT, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran tradisional. Kegiatan penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Tebo pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini mencapai 84 siswa dari kelas VIII, dengan pemilihan sebanyak 46 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah perbandingan antara dua kelompok yang setara, yaitu membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh ChatGPT, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran tradisional. Kegiatan penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Tebo pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini mencapai 84 siswa dari kelas VIII, dengan pemilihan sebanyak 46 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas.

Penggunaan alat untuk penelitian ini terdapat kuesioner guna menghitung kreativitas siswa dan tes untuk menilai hasil belajar. Sebelum digunakan, alat-alat tersebut sudah diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Menurut (Soegihartono, 2022) analisis data yang dilakukan mencakup pengujian normalitas, pengujian homogenitas, dan pengujian Independent Sample t-Test untuk melihat adanya pengaruh dalam penggunaan model PBL dengan bantuan ChatGPT terhadap kreativitas dan pencapaian belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

## 1. Deskripsi Data

Penelitian ini memiliki satu variabel yang bersifat independen, yaitu Model Pembelajaran PBL yang diintegrasikan dengan ChatGPT (X1), dan dua variabel yang bersifat dependen, yakni Kreativitas (Y1) dan Hasil Belajar Siswa (Y2). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang mengimplementasikan ChatGPT dapat memengaruhi kreativitas serta hasil pembelajaran peserta didik dalam pelajaran Informatika pada siswa kelas VIII di SMPN 30 Tebo. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal dengan 4 opsi jawaban serta melalui kuesioner, melibatkan 23 responden dalam kelompok eksperimen dan 23 responden dalam kelompok kontrol. Temuan dari penelitian ini berisi deskripsi mengenai data yang diperoleh dari tes dan kuesioner, dan penjelasan terkait data tersebut bisa dilihat pada tabel yang tersedia di bawah ini.

**Tabel 1. Deskripsi Data Kreativitas dan Eksperimen**

	N	Rendah	Tinggi	Sedang	Std. Deviation
eksperimen_kreatifitas	23	27.00	59.00	47.6522	8.04876
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, di kelas percobaan yang menggunakan metode PBL dengan bantuan ChatGPT, terdapat 23 siswa. Skor kreativitas siswa berkisar antara angka terendah 27 dan tertinggi 59, dengan rata-rata 47,65 dan deviasi standar 8,05.

**Tabel 2. Deskripsi Data Kreativitas Kelas Kontrol**

	N	Rendah	Tinggi	Sedang	Std. Deviation
kontrolkreativitas	23	34.00	47.00	40.1739	3.02493
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dalam kelas kontrol yang memakai model PBL dengan bantuan ChatGPT, terdapat 23 siswa. Untuk nilai kreativitas siswa, skor terendah adalah 34 dan tertinggi 47, dengan rata-rata 40,17 dan deviasi standar 3,02.

**Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

	N	Rendah	Tinggi	Sedang	Std. Deviation
eksperimen_hasilbljr	23	12.00	20.00	16.3043	2.94549
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, pada kelas eksperimen yang memakai metode PBL dengan bantuan ChatGPT, terdapat 23 siswa. Skor yang diperoleh siswa berkisar antara 12

sebagai nilai terendah dan 20 sebagai nilai tertinggi, dengan rata-rata (mean) mencapai 16,30 dan deviasi standar sebesar 2,94.

**Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
kontrol_hasilblr	23	10.00	18.00	15.0435	1.98811
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan analisis yang dilakukan di atas, di kelas kontrol yang memakai metode pembelajaran yang disebut Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan ChatGPT, terdapat 23 siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai terendah adalah 10 dan tertinggi 18, dengan rata-rata nilai 15,04 dan deviasi standar sebesar 1,98.

## 2. Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas

Uji keabsahan bertujuan untuk menilai sebuah kuesioner dan evaluasi tersebut valid atau tidak. Kuesioner dan evaluasi dinyatakan valid jika seluruh pernyataan dan pertanyaan mampu mencerminkan apa yang seharusnya diukur oleh kuesioner dan evaluasi itu. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa alat yang digunakan pada penelitian ini sudah sesuai kriteria validitas. Untuk variabel Kreativitas (Y1), ada 20 pernyataan dalam kuesioner yang memiliki nilai r Hitung lebih tinggi dari r Tabel (0,3202) dan menunjukkan arah positif. Ini berarti pernyataan-pernyataan tersebut bisa mengukur variabel kreativitas dengan baik. Sementara itu, untuk variabel Hasil Belajar (Y2), semua pertanyaan pada tes memiliki nilai r Hitung yang lebih dari r Tabel (0,3202) dan juga menunjukkan arah positif. Ini menunjukkan bahwa semua pertanyaan pada tes itu valid dan bisa mengukur variabel hasil belajar dengan akurat.

### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan tahap yang digunakan sesudah melakukan uji Validitas, di mana hanya item yang sudah teruji valid yang dievaluasi. Untuk menentukan apakah instrumen tersebut memiliki keandalan, kita menerapkan kriteria 0,6. Apabila nilai reliabilitas berada di bawah 0,6, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut kurang memadai. Di sisi lain, jika nilainya mencapai 0,7, maka dapat dikatakan bisa diterima, sedangkan nilai di atas 0,8 dianggap baik (Khakim et al., 2022).

**Tabel 7. Uji Reliabilitas Variabel**

No	Variabel	Nilai r A	Output
----	----------	-----------	--------

1	Kreativitas (Y1)	0,769	Reliabel
2	Hasil Belajar (Y2)	0,661	Reliabel

Nilai Cronbach's alpha untuk variabel Kreativitas ialah 0,769, ini lebih dari 0,6. Hal ini memperlihatkan kreativitas bisa dipercaya. Lalu, nilai Cronbach's alpha untuk variabel Hasil Belajar adalah 0,661, yang juga lebih besar dari 0,6. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar juga bisa diandalkan. Jika alpha lebih dari 0,6, itu berarti alat pengukur yang digunakan sudah cukup bagus dan bisa dipercaya hasilnya

#### c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesulitan soal adalah angka yang menunjukkan seberapa mudah atau sulitnya sebuah soal. Untuk menentukan apakah nilai dari soal tersebut mudah atau susah, kita perlu melakukan uji kesulitan dengan menggunakan program SPSS versi 26 (Pradita et al., 2023).

**Tabel 8. Uji Hasil Tingkat Kesukaran Soal**

Nomor Soal	Hasil
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38	Mudah
22, 26, 29, 35, 36, 39, 40	Sedang

Hasil menunjukkan bahwa kita bisa mengetahui nilai daya beda soal. Jika nilainya antara 0.00 sampai 0.29, berarti soalnya sulit. Jika nilainya antara 0.30 sampai 0.69, berarti soalnya sedang. Dan jika nilainya antara 0.70 sampai 1.00, berarti soalnya mudah.

#### d. Uji Daya Pembeda Soal

Untuk mengetahui seberapa baik suatu tes membedakan antara siswa, semua siswa akan diurutkan dari yang mendapatkan nilai terbaik sampai yang terendah. Pengujian kemampuan membedakan dilakukan pada 25 soal menggunakan SPSS IBM 26 (Amananti, 2024).

**Tabel 9. Hasil Uji Daya Pembeda**

Nomor Soal	Hasil
5, 11, 12, 20	Baik
4, 7, 10, 13, 14, 15, 17, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 30, 33, 36, 37, 38, 39, 40	Jelek
1, 2, 3, 6, 8, 9, 16, 18, 21, 24, 28, 29, 31, 32, 34, 35	Cukup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kita dapat menentukan nilai daya beda dari pertanyaan. Apabila nilai tersebut berkisar antara 0,71 hingga 1,00, maka pertanyaan itu sangat baik. Sementara itu, jika nilainya berada dalam rentang 0,41 hingga 0,70, maka itu sudah baik. Jika nilai

terletak pada rentang 0,21 hingga 0,40, maka itu cukup. Sedangkan jika nilainya berada antara 0,00 sampai 0,20, maka pertanyaan tersebut kurang baik.

### **3. Hasil Uji Analisis Data**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji Normalitas merupakan cara untuk mengecek bagaimana data dalam satu kelompok atau variabel tersebar, apakah data itu mengikuti pola normal atau tidak. Dalam studi ini, uji ini digunakan untuk menguji menggunakan uji Satu Sampel Kolmogorov – Smirnov dengan nilai sig. 0,05 (5%) (Amananti, 2024).

#### **1. Uji Normalitas Kreativitas**

**Tabel 10. Uji Normalitas Kelas Kontrol Variabel Y1 dan Y2**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	1	.195	23	.024	.884	23	.012
	2	.143	23	.200*	.964	23	.543

Berdasarkan tes Kolmogorov-Smirnov, data kreativitas di kelas yang dicoba (signifikansi 0,024) dan kelas yang tidak dicoba (Sig. 0,200) menunjukkan angka melebihi 0,05. Ini berarti kita bisa bilang bahwa data kreativitas di kedua kelas itu mengikuti pola distribusi yang normal. Jadi, data ini sudah memenuhi salah satu syarat untuk analisis parametrik.

#### **2. Uji Normalitas Hasil Belajar**

**Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASILBELAJAR	1	.174	23	.068	.884	23	.012
	2	.135	23	.200*	.930	23	.107

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, pengukuran di kelas eksperimen dengan (Sig. 0,068) dan di kelas kontrol (Sig. 0,200) memiliki distribusi yang normal, jadi sudah sesuai untuk analisis dengan metode parametrik.

#### **b. Uji Homogenitas**

**Tabel 12. Uji Homogen Variabel**

No	Variabel	N	Sig.
1	Kreativitas (Y1)	46	0.080

2	Hasil Belajar (Y2)	46	0.240
---	--------------------	----	-------

Berdasarkan pengujian keseragaman, rata-rata untuk kreativitas (0,080) dan hasil belajar (0,240) lebih tinggi dari 0,05, maka data tersebut memiliki variasi yang seragam. Dikarena, kedua kelas sudah layak untuk analisis selanjutnya.

### c. Uji Hipotesis

#### 1. Uji Hipotesis H1

**Tabel 13. Uji Hipotesis Variabel Kreativitas**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Y1	Equal variances assumed	3.215	.080	14.285	44	.000	14.60870	1.02268	12.54761	16.66978
	Equal variances not assumed			14.285	41.618	.000	14.60870	1.02268	12.54427	16.67312

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-arah) = 0,000 dan angka ini lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata kreativitas siswa di antara kelas yang menerapkan model PBL yang didukung oleh ChatGPT dan kelas yang mengikuti metode konvensional.

#### 2. Uji Hipotesis H2

**Tabel 14. Uji Hipotesis Hasil Belajar**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower

Y2	Equal variances assumed	1.416	.240	4.745	44	.000	3.65217	.76977	2.10081	5.20354
	Equal variances not assumed			4.745	37.403	.000	3.65217	.76977	2.09304	5.21130

Hasil dari pengujian menunjukkan nilai signifikan (dua arah) = 0,000 lebih rendah dari 0,05. Hal ini memperlihatkan terjadinya perbedaan penting dalam rata-rata nilai belajar antara kelompok yang menerapkan model PBL dengan dukungan ChatGPT dan kelompok yang belajar dengan metode konvensional.

### 3. Uji Hipotesis H3

Hipotesis yang ketiga mengatakan bahwa ada dampak besar dari model pembelajaran PBL yang dibantu oleh ChatGPT terhadap kedua variabel secara bersamaan di pembelajaran Informatika untuk kelas VIII SMPN 30 Tebo. Pengujian ini dilakukan menggunakan MANOVA dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

#### a. Uji Asumsi

**Tabel 15. Uji Asumsi**

Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>	
Box's M	22.644
F	7.176
df1	3
df2	348480.000
Sig.	.000

Hasil dari uji Box's Test menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Jadi, kita bisa menyimpulkan bahwa asumsi homoskedastisitas pada matriks kovarian sudah terpenuhi.

**Tabel 16. Levenes Test**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	Based on Mean	9.456	1	44	.004
	Based on Median	7.708	1	44	.008
	Based on Median and with adjusted df	7.708	1	27.601	.010
	Based on trimmed mean	8.833	1	44	.005
Hasilbelajar	Based on Mean	8.840	1	44	.005
	Based on Median	5.655	1	44	.022

	Based on Median and with adjusted df	5.655	1	41.492	.022
	Based on trimmed mean	8.526	1	44	.006

Uji Levene's Test dipakai untuk melihat apakah varians di antara kelompok sama untuk setiap variabel yang tergantung. Hasilnya menunjukkan bahwa untuk kreativitas, nilai dari Levene's Test adalah 9,456 dengan angka signifikan 0,004, dan untuk hasil belajar, nilai Levene's Test adalah 8,840 dengan Sig. 0,005. Karena Sig. lebih kecil dari 0,05, bisa diartikan bahwasanya varians di antara kelompok tidak homogen.

### b. Uji Manova (Multivariat Test)

**Tabel 17. Uji Manova**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.992	2716.542 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.992
	Wilks' Lambda	.008	2716.542 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.992
	Hotelling's Trace	126.351	2716.542 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.992
	Roy's Largest Root	126.351	2716.542 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.992
Model_Pembelajaran	Pillai's Trace	.366	12.399 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.366
	Wilks' Lambda	.634	12.399 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.366
	Hotelling's Trace	.577	12.399 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.366
	Roy's Largest Root	.577	12.399 <sup>b</sup>	2.000	43.000	.000	.366

Sesuai dengan ulasan yang dikerjakan memakai SPSS, nilai Sig. yang diperoleh adalah 0,000, yang terletak di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara kolektif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengenai kreativitas serta pencapaian belajar siswa.

## 4. Persentase Kontribusi Kedua Kelas

### a. Persentase Kontribusi kelas kontrol dan kelas eksperimen

Data dasar penelitian :

1. Total sampel : 46 siswa
2. Kelas kontrol : 23 siswa (50%)

3. Kelas eksperimen : 23 siswa (50%)

**Tabel 18. Persentase Variabel Y1**

Kelompok	Rata-rata skor	Kontribusi (%)	Peningkatan (%)
Kelas Eksperimen	54,78	57,69%	+36,37% (Lebih tinggi)
Kelas Kontrol	40,17	42,31%	- (baseline)
Total	94,95	100%	-
Selisih	14,61	15,38%	-

**Tabel 18. Persentase Variabel Y2**

Kelompok	Rata-rata skor	Kontribusi (%)	Peningkatan (%)
Kelas Eksperimen	18,70	55,47%	+24,33%
Kelas Kontrol	15,04	44,57%	-
Total	33,74	100%	-
Selisih	3,66	10,86%	-

### b. Analisis Presentase Peningkatan

Kreativitas (Y1) :

1. Kelas :  $((\text{Eksperimen} - \text{Kontrol}) / \text{Kontrol}) \times 100\%$
2. Perhitungan :  $((54,78 - 40,17) / 40,17) \times 100\% = 36,37\%$
3. Interpretasi : kelas eksperimen menujukan peningkatan kreativitas sebesar 36,37% dibandingkan kelas kontrol

Hasil Belajar (Y2) :

1. Kelas :  $((\text{Eksperimen} - \text{Kontrol}) / \text{Kontrol}) \times 100\%$
2. Perhitungan :  $((18,70 - 15,04) / 15,04) \times 100\% = 24,33\%$
3. Interpretasi : kelas eksperimen menujukan peningkatan Hasil belajar sebesar 24,33% dibandingkan kelas kontrol

## B. Pembahasan

Kreativitas adalah kemampuan penting yang harus dikembangkan dalam proses belajar, terutama di masa kini yang serba digital. Menurut Supriatna (2022), kreativitas terdiri dari beberapa aspek seperti kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan dalam memandang masalah dari berbagai sudut, keaslian dalam menemukan hal baru, serta keterincian dalam mengembangkan gagasan lebih lanjut. Dalam konteks belajar, kreativitas siswa berarti kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi yang inovatif, serta pendekatan yang berbeda dalam menyelesaikan masalah secara akademik.

---

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang didukung oleh ChatGPT adalah inovasi yang menggabungkan strategi PBL dengan teknologi kecerdasan buatan, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan individu. ChatGPT berperan sebagai pendamping digital di setiap tahapan pembelajaran berbasis masalah. Pada tahap mengidentifikasi masalah, ChatGPT membantu siswa memahami latar belakang permasalahan melalui percakapan dan pertanyaan eksploratif. Saat tahap mengumpulkan informasi, ChatGPT memberikan referensi dari berbagai sumber yang relevan serta membantu mengevaluasi kredibilitas informasi tersebut, sehingga meningkatkan pemahaman dan makna belajar yang lebih dalam (Putra et al., 2024).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL yang melibatkan ChatGPT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa. Melalui analisis uji-t, ditemukan nilai signifikansi untuk kreativitas sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada 0,05, serta untuk prestasi belajar sebesar 0,000 yang juga lebih rendah dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis pertama dan kedua diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang mengadopsi PBL dengan ChatGPT dan kelas yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, analisis MANOVA menunjukkan bahwa dampak PBL yang didukung ChatGPT terhadap kedua variabel tersebut adalah signifikan ( $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$ ), sehingga hipotesis ketiga juga diterima. Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor seperti keterlibatan siswa yang aktif, bimbingan guru, dan kemudahan akses informasi melalui ChatGPT.

Hasil penelitian mendukung teori Supriyatna (2022) yang mengatakan bahwa kreativitas bisa dikembangkan dengan berpikir kritis, kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian ide. PBL mendorong siswa untuk aktif mencari solusi masalah, sementara ChatGPT memberikan stimulasi ide dan referensi tambahan. Peningkatan prestasi akademik juga selaras dengan prinsip pendidikan yang berorientasi pada siswa, yaitu menekankan pembangunan pengetahuan secara aktif. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian (Ramadhani et al., 2024) yang menyatakan PBL meningkatkan kreativitas, yang menunjukkan PBL meningkatkan hasil belajar, perbedaannya, penelitian ini menggunakan ChatGPT sebagai pendamping digital, sehingga siswa lebih mudah untuk mengembangkan ide kreatif dan memahami materi secara lebih dalam.

---

Temuan simultan juga sesuai dengan penelitian Tuffahati Sholihah (2024) yang menyatakan integrasi PBL dengan teknologi digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa. Model PBL berbantuan ChatGPT terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini bisa diaplikasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di era digital. Guru dapat menggunakannya untuk memberikan referensi, menjawab pertanyaan, serta mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif. Penelitian ini juga memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam pembelajaran berbasis masalah yang didukung teknologi digital.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang relatif sedikit, durasi penelitian yang terbatas, serta faktor luar seperti kemampuan awal siswa dan kondisi lingkungan belajar yang sulit dikendalikan. Instrumen yang digunakan hanya berupa tes pilihan ganda dan angket, sehingga beberapa aspek kreativitas atau pemahaman materi mungkin tidak terukur sepenuhnya. Penelitian berikutnya dapat memperluas jumlah sampel, menambah variabel lain seperti motivasi belajar atau interaksi sosial, serta menguji pemanfaatan teknologi AI selain ChatGPT untuk melihat efektivitas PBL secara lebih menyeluruh.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang didukung oleh ChatGPT memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas serta hasil belajar siswa pada subjek Informatika di kelas VIII SMPN 30 Tebo. Implementasi model PBL yang dibantu oleh ChatGPT terbukti mampu mendorong kreativitas siswa dengan memberikan rangsangan dan inspirasi saat menghadapi masalah, serta meningkatkan hasil pembelajaran melalui proses yang aktif dan bantuan tambahan dari ChatGPT. Secara bersamaan, kombinasi PBL dan ChatGPT sangat efektif dalam memajukan kedua aspek tersebut dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amananti, W. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI DI SMAN 2 MUARA BUNGO*. 4(02), 7823–7830.
- Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024). Efektivitas Model Problem

- 
- Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. *Prima*, 7, 724–730.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Video Digital pada Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.  
<https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Panjaitan, K. L., Sinurat, J. M., Isma, Tarigan, Y., & Gustianingsih. (2024). Pengaruh ChatGPT Terhadap Pengerjaan Tugas Kuliah Pada Mahasiswa di Era Society 5.0. *Jurnal Manajemen Dan Inovasi*, 5(1), 1–19.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.
- Putra, Y. I., Idrus, A., & Firman, F. (2024). Technology and entrepreneurship combine: Shaping an innovative future. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 5(3), 158–164.  
<https://doi.org/10.20527/jee.v5i3.11866>
- Saputri, A. E., & Prasetyawati, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Chat GPT Terhadap Efisiensi Komunikasi Pada Karyawan PT Modern Abadi. *JURIHUM : Jurnal Inovasi Dan Humaniora*, 1(5), 679–693.
- Soegihartono, S. (2022). Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Tahu Bakso Khanza Lana Semarang Timur). *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(1), 214–231.