EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS NEGOSISASI PADA MURID KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

(Skripsi)

Oleh

MUHAMMAD RAFI MUNANDAR
NPM 2213041059

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS NEGOSISASI PADA MURID KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh

MUHAMMAD RAFI MUNANDAR

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS NEGOSISASI PADA MURID KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh

MUHAMMAD RAFI MUNANDAR

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, khususnya penggunaan *ChatGPT* yang berpotensi mendukung interaksi belajar pada materi kebahasaan. *ChatGPT* memungkinkan terjadinya simulasi percakapan berbasis teks yang relevan dengan karakteristik pembelajaran teks negosiasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan *ChatGPT* sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi pada murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 28 murid kelas X yang dipilih dari populasi sebanyak 312 murid. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berbentuk soal objektif untuk mengukur hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan *ChatGPT* dalam pembelajaran. Data dianalisis menggunakan program SPSS versi 27 melalui uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar murid setelah penerapan *ChatGPT*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,96 meningkat menjadi 76,25 pada *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,424 pada *pretest* dan 0,185 pada *posttest*, sehingga data berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai t = −7,415 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, hasil perhitungan *N-gain* berada pada kategori rendah namun pada nilai *effect size* menunjukkan pengaruh yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan *ChatGPT* efektif sebagai media interaktif dalam mendukung pembelajaran teks negosiasi.

Kata kunci: negosiasi; efektivitas; *ChatGPT*; media pembelajaran; Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING CHATGPT IN TEACHING NEGOTIATION TEXTS TO TENTH-GRADE STUDENTS AT SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

By
Muhammad Rafi Munandar

This study is motivated by the growing use of artificial intelligence in education, particularly the use of ChatGPT, which has the potential to support interactive learning in language-related materials. ChatGPT enables text-based conversational simulations that align with the characteristics of negotiation text learning. This study aims to examine the effectiveness of using ChatGPT as an interactive medium in teaching negotiation texts to tenth-grade students at SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

This research employed a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design. The sample consisted of 28 tenth-grade students selected from a population of 312 students. Data were collected through a pretest and a posttest in the form of objective questions to measure students' learning outcomes before and after the implementation of ChatGPT in the learning process. The data were analyzed using SPSS version 27 through normality testing and a paired sample t-test.

The results indicate a difference in students' learning outcomes after the implementation of ChatGPT. The mean score increased from 66.96 in the pretest to 76.25 in the posttest. The normality test showed significance values of 0.424 for the pretest and 0.185 for the posttest, indicating that the data were normally distributed. The paired sample t-test yielded a t-value of −7.415 with a significance (2-tailed) value of 0.001, indicating a significant difference in learning outcomes before and after the treatment. In addition, the N-gain results were categorized as low, while the effect size indicated a meaningful impact. Therefore, the use of ChatGPT is effective as an interactive medium in supporting the learning of negotiation texts.

Keywords: negotiation; effectiveness; ChatGPT; learning media; Indonesian language.

Judul Skripsi	:	**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CHATGPT TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS NEGOSISASI PADA MURID KELAS X SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**
Nama Mahasiswa	:	*Muhammad Rafi Munandar*
Nomor Pokok Mahasiswa	:	2213041059
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd.
NIP 197808092008012014

Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Aditya Pratama, M.Pd.** .....

Penguji : **Dr. Siti Samhati, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama	:	Muhammad Rafi Munandar
NPM	:	2213041059
Judul Skripsi	:	Efektivitas Penggunaan AI ChatGPT terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Murid Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, serta arahan pembimbing.
2. Dalam karya tulis tidak terdapat karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya, sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 06 April 2026

Muhammad Rafi Munandar
NPM 2213041059

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Kotabumi pada tanggal 23 Februari 2003 dan merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Erwin Munandar dan Ibu Mita Maisyiah. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SDN 01 Beringin Raya yang diselesaikan pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 26 Bandar Lampung pada periode 2015–2018, kemudian meneruskan ke jenjang SMA di SMAN 7 Bandar Lampung dari tahun 2018 hingga 2021. Pada tahun 2022, penulis resmi menjadi mahamurid Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selanjutnya, pada tahun 2025, penulis mengikuti kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama satu bulan di Desa Penawar Jaya, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada kegiatan organisasi tingkat program studi. Pada periode 2022, penulis menjadi Sekretaris Bidang Kaderisasi di Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (Imabsi) FKIP Universitas Lampung. Selain itu, penulis turut berkontribusi dalam kegiatan kepanitiaan selama masa perkuliahan.

MOTO

“Allah tidak akan memberikan suatu cobaan di luar keterbatasan hambanya”
fa inna ma’al-‘usri yusrā, inna ma’al-usri yusrā

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap *alhamdulillahi rabbil 'aalamiin* atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang telah Allah Swt. limpahkan, karya ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta Universitas Lampung, serta orang-orang terkasih yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah penulis.

1. Ayah dan Bunda, terima kasih sudah mau berjuang mencari nafkah untuk setiap perjalanan hidup penulis, memberikan dukungan, dan doa yang dipanjatkan untuk penulis, selalu mendukung setiap kemauan anaknya. Semoga apa yang diberikan oleh kalian kepada penulis, terbalaskan oleh penulis serta menjadi pahala yang besar untuk bisa bahagia di surga nanti, sayang dengan Ayah dan Bunda.
2. Bila, terima kasih sudah selalu hadir dan ikut memperjuangkan keberhasilan dalam setiap rintangan penulis, tidak hanya permasalahan dalam dunia perkuliahan namun juga disetiap permasalahan yang ditimpa oleh penulis. Terima kasih sudah mau menerima penulis apa adanya, mau menerima keegoisan penulis, amarah, dan lainnya. Semoga Bila bisa selalu ada berada di sisi penulis.
3. Kedua adik tersayang, Alea dan Arjuna. Terima kasih sudah selalu mau menuruti setiap permintaan dari penulis, Meski sedikit acuh dengan permintaan kakaknya.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul *Efektivitas Penggunaan AI ChatGPT terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Murid Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung* dapat penulis selesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Lampung. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
4. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, arahan, nasihat, masukan, kritik, saran, dan pengetahuan selama penulis berproses di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. Aditya Pratama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dalam membimbing penulis dengan kesabaran yang tiada tara dan memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Dosen Penguji sekaligus Pembimbing Akademik penulis yang telah meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, masukan, saran dan solusi selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak, Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, wawasan dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa
8. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2022, khususnya teman-teman yang selalu menemani dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
9. Duta Inovasi Wibowo, seseorang yang penulis temui pada tahun 2022 sebagai teman dekat dalam perjalanan perkuliahan penulis menjelajahi Kota Bandar Lampung. Semoga kebaikan senantiasa membersamai setiap langkahmu.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa bagi kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Terakhir, izinkan penulis berterima kasih kepada diri sendiri, Muhammad Rafi Munandar. Terima kasih sudah berjalan sejauh ini, meski langkah sering goyah dan hati yang terkadang ingin menyerah. Terima kasih sudah bertahan dalam diam, merawat harapan ketika dunia terasa berat, dan tetap tersenyum untuk orang lain meski ada luka yang disembunyikan. Rafi, jangan pernah ragu pada diri sendiri, sebab segala lelah yang dijalani adalah benih dari kebahagiaan di masa depan. Teruslah melangkah dengan hati yang kuat serta penuh ikhlas, sebab Rafi pantas untuk meraih semua impiannya.

Bandar Lampung, ….. Maret 2026

Muhammad Rafi Munandar
NPM 2213041059

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
SURAT PERNYATAAN ..... **vi**
RIWAYAT HIDUP ..... **vii**
MOTO ..... **viii**
PERSEMBAHAN ..... **ix**
SANWACANA ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
I. PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Manfaat Penelitian 4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian 6
II. KAJIAN PUSTAKA **7**
2.1 Teknologi Guru dalam Pembelajaran Abad 21 7
2.1.1 Hakikat Teknologi Pembelajaran 7
2.1.2 Tujuan Teknologi Pembelajaran 8
2.1.3 Jenis Teknologi Pembelajaran 9
2.1.4 TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) 11

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran....13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran....13
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran....16
2.2.3 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran....20
2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran....21
2.3 *Artificial Intelligence* (AI)....22
2.4 *ChatGPT*....23
2.4.1 *Platform* AI *ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran....23
2.4.2 *Prompt* dan *Prompt Engineering*....24
2.4.3 *Natural Language Processing* (NLP)....26
2.4.4 *Large Language Model* (LLM)....27
2.5 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia....28
2.5.1 Pembelajaran Teks Negosiasi pada Murid Kelas X SMA....29
2.5.2 Pengertian Teks Negosiasi....29
2.5.3 Struktur Teks Negosiasi....30
2.5.4 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi....31
2.5.5 Tujuan dan Fungsi Teks Negosiasi....31
2.6 Taksonomi Anderson....32
2.7 Kerangka Berpikir....34
2.8 Hipotesis Penelitian....36
III. METODE PENELITIAN....37
3.1 Jenis Penelitian....37
3.2 Desain Penelitian....37
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian....38
3.4 Populasi dan Sampel....38
3.5 Prosedur Penelitian....39
3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data....40
3.7 Variabel Penelitian....41
3.8 Instrumen PenelitianP....45
3.9 Teknik Analisis Data....48
3.10 Jadwal Penelitian....52

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 52
4.1 Hasil Penelitian 52
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian 53
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian 62
4.1.2.1 Deskripsi Pemanfaatan Media AI 62
4.1.2.2 Deskripsi ChatGPT Sebagai Media Interaktif Variabel X .64
4.1.2.3 Deskripsi Hasil Belajar Murid Variabel Y 65
4.1.2.4 Data *Pretest* dan Data *Posttest* 65
4.1.2.5 Uji Validitas dan Reliabilitas 73
4.1.3 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 77
4.1.3.1 Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas) 78
4.1.3.2 Uji *Normalized Gain* (*N-gain*) 86
4.1.3.3 Uji-t Berpasangan (*Paired Sample t-Test*) 87
4.1.3.4 Interpretasi Hasil Analisis 89
4.2 Pembahasan 90
4.2.1 Interpretasi Temuan Kuantitatif 92
4.2.1 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Penggunaan *ChatGPT* (Variabel X) dalam Pembelajaran Teks Negosiasi (Variabel Y) 93
4.2.3 Pemanfaatan AI *ChatGPT* sebagai Media Interaktif terhadap Materi Teks Negosiasi Variabel X 94
4.2.4 Penggunaan *ChatGPT* terhadap Hasil Belajar Teks Negosiasi Variabel Y 95
V. SIMPULAN DAN SARAN 97
5.1 Simpulan 97
5.2 Saran 98
DAFTAR PUSTAKA 100
LAMPIRAN 104

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.2 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* 38
3.6 Kategori Nilai *Pretest* dan *Posttest* 41
3.7 Indikator Ketercapaian Variabel X 43
3.7 Indikator Ketercapaian Variabel Y 44
3.8 Kriteria Validitas 47
3.8 Kriteria Reliabilitas 48
4.1 Uji Normalitas 60
4.1 Uji *Normalized Gain* (*N-gain*) 60
4.1 Uji-t Berpasangan SPSS 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Berpikir.....35
4.1 Grafik *Histogram Pretest*.....80
4.1 *Normal* Q-Q *Plot Pretest*.....81
4.1 *Detrended Normal* Q-Q *Plot Pretest*.....81
4.1 *Boxplot Pretest*.....82
4.1 Grafik *Histogram Posttest*.....83
4.1 *Normal* Q-Q *Plot Posttest*.....84
4.1 *Detrended Normal* Q-Q *Plot Posttest*.....84
4.1 *Boxplot Posttest*.....85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian di Sekolah
Lampiran 2: Kisi-kisi Soal
Lampiran 3: Soal Teks Negosiasi
Lampiran 4: Hasil Uji Validitas Soal
Lampiran 5: Hasil Uji Reliabilitas Soal
Lampiran 6: Instrumen Penelitian
Lampiran 8: Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas X Fase E
Lampiran 9: Tabel Hasil *Pretest*
Lampiran 10: Tabel Hasil *Posttest*
Lampiran 11: Tabel Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Murid
Lampiran 12: Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*
Lampiran 13: Histogram Hasil *Pretest*
Lampiran 14: Histogram Hasil *Posttest*
Lampiran 15: Hasil *N-gain*
Lampiran 16: Hasil Uji T *Pretest* dan *Posttest*
Lampiran 17: Hasil *ChatGPT* Murid
Lampiran 18: Hasil Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada masa kini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor termasuk dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menawarkan potensi besar dalam pembelajaran adalah *Artificial Intelligence* (AI), seperti *ChatGPT* yang memungkinkan terjadinya interaksi berbasis teks secara dinamis dan responsif. Teknologi ini menjanjikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, namun banyak sekolah terutama di tingkat SMA, masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan AI secara efektif. Salah satu hambatan utamanya adalah bagaimana memanfaatkan AI sebagai media interaktif yang mampu mendukung pemahaman materi, termasuk materi yang menuntut pemaknaan mendalam seperti teks negosiasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA masih dihadapkan pada kurangnya simulasi pembelajaran yang kontekstual. Keterampilan memahami teks negosiasi menuntut murid untuk melihat contoh konkret mengenai sebuah negosiasi berjalan dalam konteks nyata. Minimnya kegiatan simulasi atau latihan dialog berbasis situasi menyebabkan murid kesulitan memahami struktur, konteks sosial, serta tujuan komunikatif teks negosiasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman murid, terutama pada fungsi sosial teks negosiasi, serta kurang optimalnya kemampuan mereka menyerap konsep secara mendalam karena kurangnya media interaktif yang dapat mendukung pengalaman belajar yang relevan.

Penerapan *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom dan Moodle di beberapa sekolah masih terbatas pada fungsi dasar, seperti pengumpulan tugas dan penyampaian materi secara satu arah. Padahal, LMS berpotensi besar

dikembangkan menjadi wadah pembelajaran yang lebih interaktif jika dikolaborasikan dengan kecerdasan buatan seperti *ChatGPT*. Integrasi tersebut dapat menciptakan ruang belajar yang adaptif dan kolaboratif, serta memungkinkan murid berinteraksi secara aktif dalam simulasi digital berbasis teks. Penerapan ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada murid dan berbasis pengalaman belajar yang kontekstual.

Penerapan *Large Language Model* (LLM) dalam dunia pendidikan pada masa kini umumnya masih terbatas pada pemanfaatannya sebagai alat bantu penyusunan teks atau pemberi jawaban otomatis. LLM memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui integrasi LLM ke dalam sistem pembelajaran digital, dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis di mana murid dapat berinteraksi secara aktif melalui percakapan berbasis teks yang kontekstual. Penerapan ini tetap relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan bebas memperoleh pengetahuan dari berbagai hal bagi murid.

Pembelajaran teks negosiasi yang menuntut pemahaman terhadap struktur, tujuan, dan konteks komunikatif memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian ini berlatar dari kebutuhan untuk mengevaluasi efektivitas *ChatGPT* sebagai media interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar murid melalui simulasi berbasis teks. Penggunaan teknologi AI seperti *ChatGPT* berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan metode konvensional yang cenderung pasif. Dengan adanya media interaktif ini, pembelajaran diharapkan tidak hanya terbebas dari kesan monoton, tetapi juga lebih mampu mendukung pemahaman murid terhadap materi teks negosiasi.

Konteks pembelajaran berbasis AI, interaksi murid dengan *ChatGPT* terjadi melalui *prompt*, yaitu instruksi teks yang mengarahkan sistem AI untuk menghasilkan respons tertentu. *Prompt* memiliki peran penting dalam menentukan alur percakapan, konteks, serta kualitas interaksi yang dialami murid selama proses pembelajaran. Dengan merancang *prompt* yang tepat, murid dapat terdorong memahami struktur negosiasi, tujuan teks, dan aspek-aspek penting lainnya. Oleh karena itu, *prompt* tidak hanya bertindak sebagai instruksi teknis, tetapi juga

sebagai strategi pembelajaran yang membantu murid membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai teks negosiasi.

Teks negosiasi dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan interaksi dialogis, pertukaran pendapat, serta proses mencapai kesepakatan melalui komunikasi dua arah. Karakteristik tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan simulasi percakapan secara kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran teks negosiasi dinilai relevan untuk dikaji dengan memanfaatkan *ChatGPT* yang didukung teknologi *Natural Language Processing (*NLP), karena mampu menafsirkan maksud tuturan, memahami struktur kalimat, serta memberikan respons sesuai konteks negosiasi. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistis dan bermakna dalam memahami konsep, struktur, dan tujuan teks negosiasi.

Interaksi antara murid dan *ChatGPT* melalui *prompt* memungkinkan terciptanya simulasi digital berbasis teks yang menyerupai situasi negosiasi nyata. Setiap prompt yang digunakan murid dapat menghasilkan respons yang berbeda sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bervariasi. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan *ChatGPT* menawarkan peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran teks negosiasi yang lebih menarik dan relevan.

ChatGPT dipilih sebagai media interaktif utama dalam pembelajaran karena kemampuannya untuk memberikan respons secara dinamis dan kontekstual. Dibandingkan dengan media AI lainnya, *ChatGPT* memiliki keunggulan dalam menghasilkan percakapan yang lebih alami, memungkinkan murid memperoleh pengalaman yang lebih realistis selama proses pembelajaran. Kemampuannya memberikan umpan balik langsung menjadikan *ChatGPT* efektif dalam mendukung proses belajar yang berkelanjutan. Selain itu, *ChatGPT* dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, termasuk pembelajaran teks negosiasi yang membutuhkan media interaktif untuk membantu pemahaman mendalam terhadap materi.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran. Nursafitri dan Maulana (2023) menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam pembelajaran teks negosiasi. Penelitian oleh Fadhlir Rahman dkk. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memberi kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Sementara itu, Aisyah, Hariyanti, dan Suharsono (2025) menemukan bahwa *ChatGPT* dalam model Problem-Based Learning (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Tinjauan penelitian tersebut menunjukkan relevansi dengan topik penelitian ini. Meskipun penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan *ChatGPT* atau simulasi pembelajaran, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui fokus pada efektivitas *ChatGPT* sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi. *ChatGPT* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi interaksi pembelajaran yang lebih dinamis dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan perspektif baru mengenai pemanfaatan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah keefektifan *ChatGPT* terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan serta menilai efektivitas AI ChatGPT sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi, tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas penggunaan *ChatGPT* terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini penulis berharap hasil penelitiannya bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis dan memberi manfaat bagi yang membacanya. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian pembelajaran teks negosiasi melalui pendekatan berbasis teknologi interaktif. Pemanfaatan *ChatGPT* sebagai mitra bermain peran diharapkan dapat memperluas khazanah penelitian dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan kecerdasan buatan sebagai sarana pendukung komunikasi. Temuan penelitian ini juga diharapkan menjadi pijakan teoretis bagi pengembangan studi lanjutan mengenai penerapan kecerdasan buatan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran teks negosiasi yang inovatif dengan memanfaatkan *ChatGPT* sebagai media interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif murid dalam kegiatan bermain peran.

b. Bagi Murid

Penggunaan *ChatGPT* sebagai media interaktif dapat membantu murid meningkatkan keterampilan berkomunikasi, khususnya dalam konteks teks negosiasi. Selain itu, pendekatan ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi murid.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pihak sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penerapan metode ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran inovatif dan memberi ruang bagi pengembangan potensi murid.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengkaji pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan keterampilan berbahasa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung dengan fokus pada murid kelas X yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Penelitian ini hanya mengkaji efektivitas penggunaan *ChatGPT* sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi. Penelitian ini tidak akan mencakup penggunaan *ChatGPT* dalam mata pelajaran lain atau faktor eksternal yang dapat memberikan hasil tambahan pada pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teknologi Guru dalam Pembelajaran Abad ke-21

Konsep pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Konsep ini muncul sebagai respons terhadap tantangan global yang mengharuskan murid mampu beradaptasi dengan perubahan dan kompleksitas zaman. Pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi teknologi, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Dalam konteks Indonesia, Kurikulum Merdeka menjadi salah satu implementasi nyata dari konsep ini. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berdiferensiasi, serta penguatan profil pelajar pancasila sebagai arah pengembangan karakter murid (Kemendikbudristek, 2022).

Teknologi pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan modern, terutama pada era digital yang mendorong penggunaan berbagai media dan perangkat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan alat elektronik, tetapi meliputi kegiatan merancang, mengembangkan, menggunakan, dan menilai sumber belajar yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses belajar. Subbab ini akan membahas: (1) hakikat teknologi pembelajaran, (2) tujuan teknologi pembelajaran, dan (3) jenis teknologi pembelajaran.

2.1.1 Hakikat Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran adalah suatu proses terencana dan sistematis yang melibatkan berbagai unsur mulai dari manusia, prosedur, gagasan, hingga media untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar serta merancang solusi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan penerapan

prinsip-prinsip pembelajaran yang dipadukan dengan beragam media untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif (Heinich dkk, 2019).

Lebih lanjut, teknologi pembelajaran tidak hanya berfokus pada perangkat yang digunakan, melainkan pada keseluruhan proses yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan sistematis (Reiser dan Dempsey, 2018). Teknologi pembelajaran merupakan penerapan teknologi dan langkah-langkah terstruktur untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih mudah dipahami, efektif, dan efisien. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran adalah rangkaian proses yang memanfaatkan beragam sumber, metode, dan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid (Munir, 2020).

2.1.2 Tujuan Teknologi Pembelajaran

Tujuan teknologi pembelajaran pada dasarnya adalah menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik melalui pemanfaatan berbagai media serta penerapan langkah-langkah yang terencana. Menurut Arsyad (2019), teknologi pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menyediakan media yang membantu murid memahami materi secara lebih mendalam. Miarso (2004) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penggunaan metode dan sumber belajar yang tepat.

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran, yaitu menyediakan media, metode, dan strategi yang membuat murid lebih mudah memahami materi.
2. Meningkatkan efisiensi proses belajar, sehingga pembelajaran berlangsung lebih teratur, hemat waktu, dan sesuai kebutuhan.
3. Memperkuat interaksi dalam pembelajaran, baik antara guru dan murid maupun melalui media yang mendukung komunikasi dua arah.
4. Menyediakan pengalaman belajar yang relevan, sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran masa kini.

5. Mempermudah proses evaluasi, karena teknologi memungkinkan pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data hasil belajar secara lebih cepat dan akurat.

Teknologi pembelajaran berperan mendukung guru dalam merancang kegiatan belajar yang sesuai kebutuhan murid, menyediakan media yang menunjang pemahaman, serta membantu dalam menganalisis hasil belajar secara lebih sistematis.

2.1.3 Jenis Teknologi Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 sangat beragam, mencakup perangkat keras, perangkat lunak, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Setiap teknologi memiliki fungsi khusus dalam mendukung penyampaian materi, pengelolaan kelas, dan peningkatan kompetensi digital murid. Teknologi pendidikan pada dasarnya merupakan seperangkat alat, proses, serta sumber belajar yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Munir, 2012).

Integrasi teknologi dalam pendidikan juga berfungsi memperluas akses dan interaktivitas pembelajaran. Teknologi yang terintegrasi dengan baik memungkinkan kegiatan belajar yang lebih fleksibel, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan murid di era digital (UNESCO, 2019). Berikut adalah jenis-jenis teknologi pada abad 21.

1. Teknologi Presentasi (*Presentation Technology*)

Teknologi presentasi seperti PowerPoint, Google Slides, dan Canva digunakan untuk menyampaikan materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami murid. Media visual yang terstruktur membantu menarik perhatian serta mendukung pemahaman konsep melalui pengolahan informasi yang lebih baik (Arsyad, 2016).

2. *Learning Management System* (LMS)

LMS seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo berfungsi sebagai sistem pengelolaan pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan materi, tugas, serta evaluasi secara terorganisasi. LMS meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan mendukung model pembelajaran jarak jauh (Watson, 2007).

3. Aplikasi Pembelajaran Daring (*Online Learning Apps*)

Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, Mentimeter, dan Ruangguru menawarkan kegiatan belajar berbasis permainan dan interaksi real-time. Gamifikasi dalam aplikasi daring mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid melalui tantangan, skor, serta umpan balik langsung (Huang dan Soman, 2013).

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif seperti video, animasi, dan simulasi digital membantu murid memahami konsep abstrak melalui integrasi elemen visual dan audio. Pembelajaran multimedia terbukti meningkatkan pemahaman karena memanfaatkan pemrosesan informasi visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2009).

5. Teknologi *Mobile Learning*

Penggunaan smartphone dan tablet memungkinkan murid belajar kapan saja dan di mana saja. *Mobile learning* memberikan fleksibilitas serta memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Crompton, 2013).

6. Teknologi Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

AI dalam pendidikan mencakup model bahasa seperti *ChatGPT*, *Preplexity*, dan *DeepSeek* adalah sistem tutor cerdas yang dapat mendeteksi kesulitan belajar dan umpan balik otomatis. Teknologi AI mampu memberikan pembelajaran adaptif serta analisis pola belajar murid untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Holmes dkk., 2019)

7. *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR)

Teknologi VR/AR menghadirkan pengalaman belajar imersif melalui simulasi lingkungan virtual dan objek 3D. Teknologi ini efektif dalam membantu murid memahami konsep kompleks yang sulit dijelaskan dengan metode tradisional (Radianti dkk., 2020).

8. Teknologi Kolaborasi Digital

Aplikasi kolaboratif seperti *Google Docs, Padlet, Trello,* dan *Jamboard* mendukung kerja kelompok. Kolaborasi digital membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja tim, serta kolaborasi yang menjadi kompetensi penting di abad ke-21 (Johnson dkk., 2016).

2.1.4 TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*)

TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) merupakan kerangka pengetahuan yang menjelaskan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara terpadu. Mishra dan Koehler (2006) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menuntut penguasaan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memadukannya dengan metode pengajaran serta materi ajar secara menyeluruh. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi, penerapan TPACK sangat penting karena materi ini menuntut siswa untuk berlatih bertukar pendapat, mempertimbangkan posisi tawar, serta mencapai kesepakatan melalui komunikasi yang efektif. Pemanfaatan teknologi seperti ChatGPT dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut melalui penyediaan simulasi negosiasi yang interaktif, dialog dua arah, dan latihan komunikasi yang kontekstual.

Menurut kerangka yang dikembangkan Mishra dan Koehler (2006), TPACK terdiri atas tiga komponen utama berikut:

1. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*/TK) merujuk pada kemampuan guru dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital. Dalam konteks ini, TK terlihat melalui pemanfaatan *ChatGPT* sebagai media interaktif untuk latihan negosiasi. Guru perlu memahami cara mengoperasikan *platform*, menyusun *prompt* yang sesuai, mengelola interaksi siswa dengan AI, serta memantau hasil percakapan untuk dianalisis dalam pembelajaran.

2. Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge*/PK) mencakup pemahaman guru terhadap pendekatan, strategi, dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Penggunaan *ChatGPT* membutuhkan penerapan metode

yang partisipatif dan berorientasi pada siswa, misalnya simulasi negosiasi, diskusi reflektif, atau role play berbasis teks. Guru perlu mengelola aktivitas kelas, memberikan arahan yang jelas, serta memastikan interaksi siswa dengan teknologi berjalan dalam suasana belajar yang kondusif dan bermakna.

3. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge*/CK) berkaitan dengan penguasaan guru terhadap materi teks negosiasi, meliputi struktur, fungsi sosial, kaidah kebahasaan, serta prinsip negosiasi yang baik. Penguasaan konten diperlukan agar guru dapat merancang aktivitas menggunakan *ChatGPT*, memilih situasi negosiasi yang relevan, serta menilai kemampuan siswa dalam menyusun teks negosiasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ketiga komponen tersebut saling terhubung dan menghasilkan bentuk pengetahuan yang lebih kompleks, yaitu:

1. TPK (*Technological Pedagogical Knowledge*): kemampuan memadukan metode pembelajaran dengan teknologi digital, misalnya mengubah latihan negosiasi konvensional menjadi simulasi interaktif bersama *ChatGPT*.
2. TCK (*Technological Content Knowledge*): kemampuan menentukan teknologi yang sesuai dengan karakteristik materi teks negosiasi, seperti memilih fitur percakapan berbasis AI untuk melatih dialog negosiasi.
3. PCK *(Pedagogical Content Knowledge*): kemampuan mengajarkan materi teks negosiasi dengan pendekatan yang tepat, menarik, dan mudah dipahami siswa, seperti role play atau diskusi kasus.

Melalui ketiga pengetahuan tersebut, dikonversikan secara lengkap sebagai TPACK, yaitu kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi *ChatGPT*, strategi pedagogis yang interaktif, dan materi teks negosiasi menjadi sebuah pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, penerapan TPACK melalui pemanfaatan *ChatGPT* sebagai media interaktif yang tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman Murid, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam berlatih bernegosiasi. Dengan demikian, TPACK menjadi dasar teoretis yang memperkuat penggunaan *ChatGPT* sebagai inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki peran strategis dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih sistematis, terarah, dan mudah dipahami oleh murid. Dengan demikian, pemahaman mengenai konsep dasar media pembelajaran menjadi landasan penting dalam mengkaji fungsi, karakteristik, serta implementasinya pada kegiatan belajar mengajar.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai sarana penting yang membantu penyampaian informasi secara efektif kepada murid. Media mencakup berbagai alat grafis, fotografis, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Arsyad, 1997). Selain itu, media juga dapat dipahami sebagai perantara yang digunakan oleh guru atau sumber pesan untuk menyalurkan ide, gagasan, dan pendapat agar informasi dapat diterima dengan baik oleh murid. Dalam hal ini, media tidak hanya terbatas pada alat bantu visual atau digital, tetapi juga meliputi guru, buku teks, serta lingkungan sekolah sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran (Yulianti dan Pustito, 2018).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang sangat berguna bagi guru dan murid dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif (Indriana, 2011). Lebih lanjut, media interaktif memiliki peran ganda, yakni sebagai sarana penyampaian materi sekaligus sebagai alat yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara murid dan media melalui aksi dan reaksi (Yanto, 2019).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu, baik visual, verbal, maupun digital, yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan interaksi, memperkuat pemahaman, serta memperkaya pengalaman belajar murid (Arsyad, 1997; Yulianti dan Pustito, 2018; Indriana, 2011; Yanto, 2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar mengajarkan kemampuan berbahasa. Melalui pembelajaran ini, murid diarahkan untuk memahami berbagai aspek komunikasi, budaya, dan identitas nasional yang tecermin dalam penggunaan bahasa. Dengan demikian, pengajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan struktur bahasa dan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga pada pembentukan sikap kritis, kreatif, serta kemampuan mengapresiasi budaya literasi (Agustina, 2023).

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara guru, murid, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Tujuan utamanya adalah menciptakan situasi yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kualitas interaksi dan kondisi lingkungan belajar. Selanjutnya, Slameto (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya seseorang untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Pandangan ini menekankan bahwa proses belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Dimyati dan Mudjiono, 2006).

Miarso (2004) menegaskan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk membantu murid belajar, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan efektif. Pandangan ini menyoroti pentingnya peran guru dalam mengarahkan, memotivasi, serta mendukung murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sudjana (2005) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid yang bertujuan mengembangkan potensi murid secara optimal. Interaksi tersebut menjadi inti dari proses pembelajaran karena berperan dalam membentuk kemampuan, sikap, dan kepribadian murid secara menyeluruh.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sistematis antara guru, murid, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan potensi murid

melalui pengalaman belajar, kegiatan aktif, dan bimbingan yang berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan perubahan positif dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan murid (Agustina, 2023; Dimyati dan Mudjiono, 2006; Slameto, 2010; Miarso, 2004; Sudjana, 2005).

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Melalui penggunaan media, proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih menarik dan efisien sehingga mendorong keterlibatan murid dalam kegiatan belajar. Media berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar (Suprapto dkk., 1986).

Selain itu, media juga berperan dalam memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan murid di lingkungan guruan. Dengan memanfaatkan berbagai alat, metode, dan teknik pembelajaran, media dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan membantu murid memahami materi dengan lebih baik (Hamalik, 1989).

Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan murid agar tercipta proses belajar yang terarah dan terkendali. Media juga memiliki fungsi untuk mengaktifkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik murid dalam proses pembelajaran (Miarso, 2011).

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga berperan dalam memperkuat komunikasi edukatif antara guru dan murid. Selain itu, media memiliki potensi untuk menstimulasi berbagai aspek kemampuan murid secara sadar dan terarah, sehingga pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar (Suprapto dkk., 1986; Hamalik, 1989; Miarso, 2011).

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan karakteristik murid dalam proses belajar. Setiap jenis media memiliki fungsi dan keunggulan tersendiri dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami serta menarik perhatian murid. Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk utama, yaitu media visual, audio, dan audiovisual, yang masing-masing berperan dalam menyalurkan pesan melalui indera penglihatan maupun pendengaran (Arsyad, 2016). Selain itu, jenis media juga dapat dibedakan berdasarkan tingkat perkembangan teknologinya, mulai dari media konvensional seperti papan tulis dan gambar hingga media modern berbasis digital seperti komputer dan internet (Heinich dkk., 2002). Pemilihan jenis media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik murid, serta materi yang akan disampaikan agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Sadiman dkk., 2014). Berikut merupakan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses belajar secara sesuai dengan kebutuhan murid.

1. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio merupakan salah satu jenis media yang menggunakan suara sebagai saluran utama dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini berfungsi melalui simbol-simbol auditif yang dapat berupa bahasa lisan (verbal) maupun bunyi-bunyian (nonverbal) seperti musik, suara alam, atau efek bunyi lainnya yang relevan dengan konteks pembelajaran. Dalam penerapannya, media ini menuntut murid untuk memanfaatkan indera pendengaran secara optimal guna memahami dan menyerap informasi yang disampaikan. Karena sifatnya yang personal dan cenderung satu arah, media audio efektif dalam menumbuhkan imajinasi murid, meskipun pada beberapa bentuk seperti siaran radio, komunikasi dapat terjadi dua arah secara terbatas (Pagarra dkk., 2022).

Media audio juga memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan murid. Melalui media ini, murid dilatih untuk memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, serta mengembangkan kemampuan

berpikir analitis. Selain itu, media audio membantu murid dalam memahami konteks pembicaraan, menyeleksi informasi penting, dan mengingat kembali pesan yang telah diterima untuk kemudian diolah lebih lanjut (Sudjana dan Rivai dalam Pagarra dkk., 2022).

Kegiatan mendengarkan melalui media audio tidak hanya sebatas menerima suara, tetapi juga melibatkan proses yang lebih kompleks seperti mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat. Oleh sebab itu, dalam penggunaannya, guru perlu merancang aktivitas lanjutan yang dapat mendorong murid mengolah informasi secara mendalam, misalnya dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau membuat rangkuman dari materi yang telah didengarkan (Munadi dalam Pagarra dkk., 2022).

2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan jenis media yang menyampaikan informasi melalui saluran penglihatan sehingga dapat diterima dan dipahami oleh murid melalui indera visual. Pesan yang disajikan dalam media ini dapat berupa bentuk verbal seperti tulisan atau teks, maupun bentuk nonverbal seperti gambar, simbol, atau ilustrasi. Tujuan utama penggunaan media visual adalah untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperjelas penyampaian informasi, serta memperkuat daya ingat murid terhadap materi pelajaran. Melalui tampilan visual, murid memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna karena sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka, khususnya pada jenjang guruan dasar (Pagarra dkk., 2022).

Media visual dapat dibedakan menjadi tiga kategori utama. Pertama, media grafis, yaitu media dua dimensi yang menyampaikan pesan melalui elemen-elemen visual. Bentuk media ini meliputi sketsa yang menggambarkan bagian penting dari suatu objek tanpa detail berlebih, grafik yang menampilkan data dalam bentuk garis, batang, atau lingkaran, serta bagan yang menjelaskan hubungan atau alur proses antar konsep. Selain itu, termasuk pula poster yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan singkat, kartun dan karikatur, peta datar, serta transparansi OHP yang digunakan dengan bantuan proyektor (Pagarra dkk., 2022).

Kedua, media papan, yaitu media yang menggunakan papan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Jenis media ini mencakup papan tulis (baik berbasis kapur maupun spidol), papan flanel dan papan magnetik yang memungkinkan tempel-lepas gambar atau huruf, serta papan *flip chart* berupa lembaran kertas besar yang dapat dibalik secara berurutan untuk mendukung penyajian materi (Pagarra dkk., 2022).

Ketiga, media visual tiga dimensi, yaitu media yang menyajikan objek nyata atau tiruan secara fisik sehingga memungkinkan murid mempelajari bentuk dan struktur objek secara langsung. Contoh dari media ini meliputi globe, model anatomi tubuh manusia, miniatur bangunan bersejarah seperti candi, model pesawat, dan diorama. Melalui media tersebut, murid dapat memahami konsep secara konkret dan kontekstual sesuai dengan pengalaman kehidupan nyata (Pagarra dkk., 2022).

3. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audiovisual merupakan kombinasi antara media suara (audio) dan media gambar (visual) yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara bersamaan melalui dua saluran indera, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan melibatkan kedua indera tersebut, media ini dianggap lebih efektif dalam membantu proses pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, nyata, dan mudah dipahami oleh murid. Jenis media ini banyak digunakan untuk memperjelas materi yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Contoh penerapan media audiovisual antara lain film guruan, video pembelajaran, program multimedia interaktif, serta presentasi berbasis animasi yang mendukung penjelasan konsep secara visual dan dinamis (Pagarra dkk., 2022).

4. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer merujuk pada penggunaan teknologi komputer sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Jenis media ini memfasilitasi penyajian informasi yang interaktif, baik melalui teks, gambar, grafik, suara, maupun video. Komputer memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara pengguna dengan perangkat, sehingga pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi dengan isi pembelajaran. Media ini sangat cocok digunakan

dalam pendekatan pembelajaran mandiri maupun berbasis proyek. Beberapa bentuk aplikasi dari media berbasis komputer termasuk perangkat lunak pembelajaran, simulasi digital, dan program pengajaran berbantuan komputer (Pagarra dkk., 2022).

5. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan jenis media pembelajaran yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi ke dalam satu sistem terpadu yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan media. Dalam penggunaannya, murid dapat memberikan respons serta mengatur alur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Keunggulan utama dari multimedia interaktif terletak pada kemampuannya menyesuaikan tempo belajar individu, menyediakan umpan balik secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Bentuk penerapan media ini dapat ditemukan dalam CD interaktif, modul pembelajaran berbasis web, serta aplikasi edukatif yang dijalankan melalui komputer maupun perangkat seluler (Pagarra dkk., 2022).

6. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan jenis media pembelajaran yang mencakup berbagai bentuk dan variasi. Media ini dapat dibuat secara mandiri oleh guru maupun dimodifikasi dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Contoh dari media serbaneka antara lain alat peraga, benda nyata, model miniatur, boneka, serta permainan edukatif. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari murid, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna (Pagarra dkk., 2022).

2.2.3 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, karena guru perlu memperhatikan berbagai faktor agar media yang digunakan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik murid, tujuan yang ingin dicapai, materi pelajaran,

serta ketersediaan dan kemudahan dalam penggunaannya. Selain itu, aspek teknis seperti biaya, daya tahan, serta sumber daya yang tersedia juga harus diperhitungkan dengan cermat. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru disarankan melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum menentukan media yang akan digunakan, sehingga media yang dipilih dapat berfungsi secara efektif dan efisien (Pagarra dkk., 2022).

Pemilihan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan sejumlah aspek penting agar media yang digunakan dapat mendukung efektivitas proses belajar. Menurut (Soeparno, 1987), terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut.

1. Mengetahui karakteristik dari setiap jenis media yang akan digunakan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Soeparno, 1987).
2. Memilih media yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga penyampaian materi menjadi lebih terarah (Soeparno, 1987).
3. Menentukan media yang sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan agar strategi mengajar dapat berjalan efektif (Soeparno, 1987).
4. Menyesuaikan media dengan materi yang akan dikomunikasikan agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan jelas (Soeparno, 1987).
5. Memilih media yang sesuai dengan kondisi murid, baik dari segi jumlah, usia, maupun tingkat guruannya, agar media dapat diterima secara optimal (Soeparno, 1987).
6. Mempertimbangkan situasi dan kondisi lingkungan tempat media akan digunakan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar (Soeparno, 1987).
7. Tidak memilih media hanya karena media tersebut merupakan satu-satunya yang tersedia, tetapi berdasarkan pada kesesuaian dan efektivitasnya dalam pembelajaran (Soeparno, 1987).

2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan efektivitas Media Pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Pagarra dkk., 2022).

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*) Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar secara efektif melalui berbagai bentuk penyajian, tidak hanya dalam media cetak, tetapi juga dalam bentuk visual dan multimedia. Penggunaan beragam jenis media ini membantu murid dengan kemampuan indera yang berbeda agar dapat menerima dan mengolah informasi secara optimal. Selain itu, variasi media turut mengurangi hambatan dalam memahami materi dan memperkuat daya serap murid terhadap informasi yang disampaikan (Pagarra dkk., 2022).
2. Memotivasi (*To Motivate*) Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar murid, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Melalui media yang tepat, suasana belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif murid. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan mampu membangkitkan semangat belajar murid untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Pagarra dkk., 2022).
3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*) Media pembelajaran juga berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi murid. Melalui media interaktif, murid tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, berdiskusi, atau melakukan simulasi. Dengan demikian, media pembelajaran mampu memberikan pengalaman konkret yang memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan belajar murid (Pagarra dkk., 2022).

2.3 *Artificial Intelligence* (AI)

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang dapat meniru kecerdasan manusia. AI telah digunakan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan jangkauan pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan mesin atau perangkat lunak untuk belajar dari data, membuat

keputusan, serta berinteraksi dengan manusia dalam konteks yang kompleks. AI dikembangkan untuk menciptakan mesin yang mampu berpikir dan bertindak seperti manusia, termasuk pada proses pengambilan keputusan. (Manikandan dkk, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa AI cenderung unggul dalam menangani permasalahan yang memiliki struktur dan kepastian yang tinggi, sementara manusia lebih efektif menangani situasi dengan tingkat ketidakpastian yang tinggi dan memerlukan pertimbangan emosional. Teknologi ini juga mampu melakukan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dari data untuk meningkatkan kemampuannya secara otomatis (Bullock, 2019).

AI memiliki peran besar pada konteks guruan sebagai pendukung proses pembelajaran, antara lain melalui tutor virtual, sistem penilaian otomatis, dan personalisasi pembelajaran. Teknologi ini juga memungkinkan murid untuk berlatih menggunakan skenario yang terstruktur, seperti pada teks negosiasi. AI dapat dimanfaatkan sebagai mitra simulasi yang mendorong murid mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir analitis, serta membuat keputusan yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis interaksi (Bullock, 2019).

2.4 *ChatGPT*

ChatGPT adalah teknologi berbasis AI yang dikembangkan oleh *OpenAI* dan dirancang untuk memahami serta menghasilkan teks secara otomatis berdasarkan perintah pengguna. Teknologi ini menunjukkan kemampuan dalam menjawab pertanyaan, merangkum teks, hingga mensimulasikan percakapan berbasis konteks. *ChatGPT* telah dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teks, melatih keterampilan berpikir kritis, dan membantu murid dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam (Meihan, Sinurat, dan Rukmana, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* mampu meningkatkan hasil belajar murid serta memberi umpan balik secara langsung dan kontekstual (Rahman, Arifin, dan Pratiwi, 2024). Integrasi *ChatGPT* dalam model pembelajaran seperti *problem based learning* terbukti mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif, psikomotorik, dan afektif murid secara seimbang (Aisyah, Hariyanti, dan Suharsono, 2025).

ChatGPT dapat dimanfaatkan pada pembelajaran teks negosiasi untuk menciptakan dialog yang menyerupai situasi nyata. Murid dapat berinteraksi dengan *ChatGPT* untuk berlatih menyampaikan argumen, menanggapi pendapat, dan mencapai kesepakatan, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. *ChatGPT* dapat dimanfaatkan pada pembelajaran teks negosiasi untuk menciptakan dialog yang menyerupai situasi nyata. Murid dapat berinteraksi dengan *ChatGPT* untuk berlatih menyampaikan argumen, menanggapi pendapat, dan mencapai kesepakatan, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

2.4.1 *Platform* AI *ChatGPT* sebagai Media Pembelajaran

ChatGPT dapat digunakan sebagai media interaktif karena sistem ini memiliki kemampuan untuk menghadirkan komunikasi dua arah yang responsif melalui pemrosesan bahasa alami secara mendalam. *ChatGPT* mampu memahami konteks input, menafsirkan maksud pengguna, dan menghasilkan respons yang koheren serta relevan. Kemampuan ini memungkinkan terciptanya interaksi, sehingga proses pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian informasi satu arah, tetapi berkembang menjadi pertukaran gagasan yang baik. Interaktivitas tersebut memberikan ruang bagi seorang yang ingin belajar untuk mengajukan pertanyaan, melakukan klarifikasi konsep, memperoleh penjelasan tambahan, atau melakukan latihan berbasis kasus secara mandiri. *ChatGPT* dapat menyesuaikan tingkat kedalaman penjelasan, gaya uraian, serta alur percakapan sesuai kebutuhan pengguna, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih personal, terarah, dan konsisten.

Karakteristik tersebut menjadikan *ChatGPT* berfungsi bukan hanya sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai mitra dialog yang mampu mendorong aktivitas kognitif, analisis, dan pemahaman konseptual. Oleh karena itu, *ChatGPT* layak digunakan sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran yang menuntut kejelasan, ketepatan, serta kontinuitas komunikasi, termasuk pada materi yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa. Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang pendidikan, termasuk penggunaan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran, berakar pada perkembangan signifikan dalam ranah *Natural Language Processing* (NLP). NLP merupakan cabang kecerdasan buatan yang berfokus pada sebuah

mesin dapat memahami, menafsirkan, dan menghasilkan bahasa manusia. Perkembangan NLP dari pendekatan berbasis aturan menuju pendekatan pembelajaran mendalam menunjukkan bahwa pemrosesan bahasa membutuhkan model yang mampu menangkap hubungan semantik dan konteks dalam satuan teks yang luas serta Kemajuan teknologi kecerdasan buatan, khususnya pada bidang NLP, telah melahirkan beragam *Large Language Model* (LLM) yang memiliki kemampuan memahami dan menghasilkan teks dengan konteks kompleks. (Jurafsky dan Martin, 2023).

2.4.2 *Prompt* dan *Prompt Engineering*

Prompt merupakan instruksi atau perintah yang diberikan oleh pengguna kepada sistem berbasis *Large Language Model* (LLM) untuk menghasilkan keluaran sesuai dengan tujuan tertentu. Melalui perintah atau *prompt* yang disusun secara jelas dan terarah, sistem seperti *ChatGPT* dapat memberikan hasil keluaran yang lebih akurat, relevan, dan sesuai dengan konteks yang diinginkan pengguna (Dermawan dan Herdianto, 2024). Adapun *prompt engineering* dipahami sebagai seni sekaligus ilmu dalam merancang instruksi atau masukan yang diberikan kepada model AI untuk menghasilkan tanggapan yang diharapkan. Dengan menerapkan teknik ini, pengguna dapat mengarahkan sistem agar memberikan jawaban yang informatif, logis, serta sesuai dengan kebutuhan spesifik (Anggreni dkk., 2024).

Prompt engineering memiliki peranan yang semakin signifikan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, guruan, seni, dan kesehatan. Teknik ini memungkinkan pengguna untuk mengontrol konten yang dihasilkan AI, baik berupa teks, gambar, maupun video, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih kontekstual dan bermanfaat (Dermawan dan Herdianto, 2024). Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi *Large Language Model* (LLM), berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan efektivitas *prompt* engineering, salah satunya melalui penyusunan pola *prompt* yang dapat membantu pengguna memahami struktur dan racikan *prompt* yang sesuai untuk berbagai konteks penggunaan (White dkk., 2023). Selain itu, panduan komprehensif tentang teknik, strategi, dan praktik terbaik dalam merancang instruksi yang efektif, memberikan konteks yang relevan, serta menghindari ambiguitas, telah disusun untuk memperkuat efektivitas *prompt*

engineering (Ekin, 2023). Pendekatan serupa diperluas melalui teknik "*Chain Prompting*", yang menyusun serangkaian pernyataan atau informasi saling berkaitan guna meningkatkan pemahaman konteks oleh model (Ling dkk., 2023).

Berbagai metode *prompt engineering* telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan model AI dalam menangkap konteks perintah, salah satunya melalui teknik "*Zero-shot Prompting*" yang memungkinkan AI menangani tugas baru tanpa memerlukan pelatihan tambahan, asalkan *prompt* disusun dengan tepat agar maksud perintah dapat dipahami langsung oleh AI (Zhou dkk., 2022). Selain itu, teknik "*Few-shot Prompting*" memberikan beberapa contoh awal biasanya dua hingga lima agar AI dapat menyesuaikan respons terhadap tugas baru dengan cepat dan akurat, sehingga adaptasi model tetap optimal meskipun data pelatihan terbatas (Meyerson dkk., 2023). Meskipun demikian, penggunaan *prompt* tidak selalu bebas dari masalah, seperti fenomena halusinasi, fenomena halusinasi pada AI maksudnya adalah ketika AI menghasilkan informasi yang terdengar benar tetapi keliru. Mengatasi hal itu, pendekatan "*Multi-turn Prompt Engineering*" dikembangkan, yaitu interaksi berulang antara pengguna dan AI agar AI dapat memperbaiki tanggapan secara bertahap berdasarkan umpan balik manusia (Bang dkk., 2023).

Pendekatan sistematis dapat memfasilitasi perancangan *prompt* secara lebih terstruktur. Dua kerangka konseptual diperkenalkan, yaitu *Framework* APE (*Action, Purpose, Expectation*) dan *Framework* RISE (*Role, Input, Steps, Expectation*), yang masing-masing memiliki peran spesifik dalam proses pembuatan *prompt* (Ryan, 2024 dalam Anggreni dkk., 2024). *Framework* APE memandu pengguna untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan serta tujuan yang ingin dicapai, sedangkan *Framework* RISE memberikan struktur lebih rinci melalui identifikasi peran AI, masukan yang diperlukan, langkah-langkah kerja, dan bentuk keluaran yang diinginkan.

Pandangan para ahli dapat disimpulkan bahwa *prompt engineering* merupakan bidang keahlian baru yang memadukan kemampuan teknis dan kreatif dalam berinteraksi dengan kecerdasan buatan. Teknik ini tidak hanya berfungsi untuk memerintahkan model AI, tetapi juga menjadi sarana untuk mengoptimalkan performa sistem agar memberikan hasil yang sesuai dengan konteks, kebutuhan,

dan tujuan pengguna. Oleh karena itu, keterampilan dalam merancang *prompt* menjadi bagian penting dari kompetensi digital di era perkembangan teknologi kecerdasan buatan modern (Dermawan dan Herdianto, 2024; Anggreni dkk., 2024).

2.4.3 *Natural Language Processing* (NLP)

Natural Language Processing (NLP) Merupakan bidang dalam ilmu komputer yang berfokus pada kemampuan mesin untuk memahami makna dan maksud di balik bahasa manusia. Berbeda dengan manusia yang secara alami mampu menafsirkan struktur linguistik dan hubungan makna dalam kalimat, komputer memerlukan sistem dan algoritma khusus agar dapat memproses bahasa alami secara tepat dan kontekstual. Penggunaan teknologi NLP sangat penting dalam sistem pencarian informasi berbasis teks alami. NLP memungkinkan sistem untuk memahami maksud pencarian melalui kalimat manusia. Dengan penerapan NLP, sistem dapat menginterpretasikan makna kalimat secara kontekstual, bukan hanya berdasarkan kata kunci, sehingga hasil pencarian menjadi lebih akurat dan relevan (Huda, 2019; Allen, 1995).

Proses kerja NLP terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu *tokenization* (pemisahan kata atau frasa dari kalimat), *part of speech tagging* (penentuan kelas kata), *named entity recognition* (identifikasi entitas seperti lokasi atau organisasi), *normalization* (penyamaan format entitas), serta *query building* (penyusunan perintah berdasarkan analisis). Setiap tahap penting dalam mengubah bahasa manusia menjadi bentuk yang dapat dipahami komputer. Berdasarkan hasil implementasi, sistem pencarian berbasis NLP menunjukkan tingkat akurasi dan keandalan yang tinggi dengan nilai *precision* sebesar 0,97 dan *recall* sebesar 0,91. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan NLP mampu meningkatkan efektivitas pencarian lokasi, meskipun masih terdapat kendala teknis pada tahap identifikasi kelas kata. NLP berperan penting dalam memungkinkan sistem memahami kalimat kompleks berbahasa manusia, termasuk kalimat yang mengandung beberapa entitas lokasi dan relasi spasial sekaligus. Dengan demikian, NLP menjadi fondasi utama dalam pengembangan sistem pencarian informasi yang lebih cerdas dan adaptif terhadap variasi struktur bahasa alami (Huda, 2019).

2.4.4 *Large Language Model* (LLM)

Large Language Model (LLM) merupakan sistem kecerdasan buatan berbasis *deep learning* yang dikembangkan dengan melatih model pada data teks berukuran masif, sehingga mampu memahami serta menghasilkan bahasa alami dengan konteks yang kompleks. Fondasi arsitekturnya menggunakan *Transformer*, yang memungkinkan pemrosesan data secara paralel dan mendukung kemampuan pemahaman konteks yang luas. Kemajuan teknologi berbasis kecerdasan buatan, khususnya pada bidang NLP, telah membentuk sebuah inovasi baru yaitu *Large Language Model* (LLM) yang memiliki kemampuan memahami dan menghasilkan teks dengan konteks kompleks. Model seperti GPT, *Preplexity*, dan *DeepSeek* telah dimanfaatkan secara luas dalam bentuk aplikasi, mulai dari asisten virtual, sistem tanya jawab, hingga analisis data otomatis serta membantu proses pengambilan keputusan (Kusuma, dkk., 2025).

Model LLM umumnya memiliki jumlah parameter yang sangat besar, sehingga menuntut kapasitas komputasi tinggi dan tidak efisien bila dijalankan pada perangkat dengan sumber daya terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan teknik kuantisasi dengan format GGUF yang berfungsi memperkecil ukuran model serta menghemat penggunaan memori, tanpa menyebabkan penurunan kualitas keluaran secara signifikan (Kusuma, dkk., 2025). LLM telah menunjukkan kinerja luar biasa pada berbagai bahasa, performanya dalam konteks Bahasa Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan. Hal ini disebabkan oleh dominasi data berbahasa Inggris yang mengakibatkan kemampuan pemahaman model terhadap struktur linguistik Bahasa Indonesia belum optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan penyesuaian model agar mampu bekerja efektif dalam konteks lokal (Kusuma, dkk., 2025).

LLM memiliki potensi besar untuk dioptimalkan dalam berbagai bidang, termasuk pemrosesan bahasa alami berbahasa Indonesia. Model ini tidak hanya efektif dalam menjawab pertanyaan dan menyusun kesimpulan berbasis data, tetapi juga mampu menghasilkan narasi berita secara otomatis. LLM dapat dimanfaatkan oleh industri media untuk otomatisasi penulisan berita maupun oleh lembaga pemerintah dan sosial untuk mempercepat pembuatan publikasi resmi (Kusuma, dkk., 2025).

2.5 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses terencana yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa murid sebagai sarana komunikasi dan ekspresi diri. Menurut Tarigan (2008), pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah kebahasaan, seperti tata bahasa dan kosakata, tetapi juga pada keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dikembangkan secara terpadu agar murid mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi, baik formal maupun nonformal.

Tarigan (2008) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir murid. Melalui kegiatan berbahasa, murid dilatih untuk berpikir secara kritis, logis, kreatif, dan sistematis dalam memahami serta menghasilkan berbagai jenis teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai wahana pengembangan kepribadian, sikap sosial, dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya bangsa, sehingga bahasa tidak hanya dipandang sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan identitas murid, Salah satunya adalah materi teks negosiasi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2.5.1 Pembelajaran Teks Negosiasi pada Murid Kelas X SMA

Pembelajaran teks negosiasi pada kelas X SMA merupakan bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada pengembangan kemampuan memahami dan memproduksi berbagai jenis teks. Tarigan (2008) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa bertujuan membentuk kecakapan murid dalam memahami dan menggunakan teks sesuai konteks komunikasi (Tarigan, 2008). Dalam kerangka tersebut, teks negosiasi diperkenalkan sebagai bentuk komunikasi yang digunakan untuk mencapai kesepakatan, seperti yang sudah dijelaskan Keraf (2010) bahwa negosiasi merupakan proses pertukaran pendapat secara persuasif untuk memperoleh mufakat (Keraf, 2010).

Tahap pengenalan, murid dipahami terlebih dahulu tentang struktur dasar dan ciri kebahasaan teks negosiasi sebagai bagian dari kompetensi berteks. Kosasih (2018)

menegaskan bahwa struktur teks berfungsi sebagai pedoman dalam mengorganisasi gagasan secara runtut (Kosasih, 2018). Selain itu, pembelajaran materi ini menekankan penggunaan bahasa yang santun dan efektif, sesuai pandangan Santosa (2017) bahwa kesantunan berbahasa menjadi kunci keberhasilan interaksi negosiasi (Santosa, 2017).

2.5.2 Pengertian Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda dan bertujuan untuk mencapai kesepakatan bersama. Materi ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X karena membantu murid mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup menyampaikan pendapat, menanggapi argumen, dan membangun kesepakatan. Teks negosiasi tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai demokrasi dan toleransi.

Negosiasi dipahami sebagai bentuk interaksi sosial yang ditujukan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak dengan kepentingan yang tidak selalu sejalan (Kosasih, 2014). Selain itu, teks negosiasi juga dapat diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan oleh lebih dari satu pihak dengan kepentingan berbeda yang diarahkan untuk menghasilkan kesepakatan yang menguntungkan semua pihak (Hodijah, 2022).

2.5.3 Struktur Teks Negosiasi

Struktur teks negosiasi merupakan kerangka yang menunjukkan tahapan proses terjadinya negosiasi antara pihak-pihak yang berkepentingan. Menurut Kosasih (2014), teks negosiasi umumnya tersusun atas beberapa bagian utama, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup. Orientasi berfungsi sebagai pengenalan situasi dan pihak yang terlibat, sedangkan pengajuan dan penawaran menjadi inti proses tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan. Persetujuan menandai tercapainya titik temu, dan penutup berfungsi mengakhiri proses negosiasi secara santun.

Pemahaman terhadap struktur teks negosiasi sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena membantu murid memahami alur logis dan tujuan setiap bagian teks. Dengan memahami struktur tersebut, murid tidak hanya mampu menganalisis teks negosiasi yang dibaca atau didengar, tetapi juga mampu menyusun teks negosiasi secara runtut dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahsun (2014) yang menyatakan bahwa penguasaan struktur teks merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran berbasis teks.

2.5.4 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Kaidah kebahasaan teks negosiasi berkaitan dengan ciri-ciri bahasa yang digunakan dalam proses tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan. Kosasih (2014) menjelaskan bahwa teks negosiasi ditandai oleh penggunaan kalimat persuasif, kalimat tanya, kalimat deklaratif, serta ungkapan penawaran dan persetujuan. Selain itu, penggunaan modalitas seperti *dapat*, *sebaiknya*, dan *mungkin* sering muncul untuk menunjukkan sikap kompromi dan keterbukaan antarpihak.

Selain aspek kebahasaan tersebut, teks negosiasi juga menekankan penggunaan bahasa yang santun dan tidak bersifat memaksa. Menurut Kemendikbud (2017), kesantunan berbahasa dalam teks negosiasi menjadi faktor penting agar komunikasi berjalan efektif dan kesepakatan dapat dicapai tanpa menimbulkan konflik. Oleh karena itu, pembelajaran kaidah kebahasaan teks negosiasi tidak hanya mengembangkan kemampuan linguistik murid, tetapi juga membentuk sikap komunikatif dan etis dalam berinteraksi sosial.

2.5.5 Tujuan dan Fungsi Teks Negosiasi

Teks negosiasi memiliki tujuan utama untuk mencapai kesepakatan bersama antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda. Menurut Kosasih (2014), negosiasi dilakukan untuk menemukan solusi yang saling menguntungkan sehingga tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Tujuan ini menjadikan teks negosiasi sebagai sarana komunikasi yang berorientasi pada penyelesaian masalah melalui dialog dan kompromi.

Selain tujuan tersebut, teks negosiasi juga memiliki fungsi sosial dan edukatif. Mahsun (2014) menyatakan bahwa teks negosiasi berfungsi sebagai media pembelajaran nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan kerja sama. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran teks negosiasi membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan berargumentasi, serta kemampuan mengambil keputusan secara rasional dan bertanggung jawab.

2.6 Taksonomi Anderson dan Krathwohl

Taksonomi Anderson merupakan kerangka klasifikasi tujuan pembelajaran pada ranah kognitif yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl sebagai penyempurnaan terhadap taksonomi sebelumnya. Kerangka ini dirancang untuk membantu pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun indikator pencapaian kompetensi, serta mengembangkan instrumen evaluasi secara sistematis. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, Taksonomi Anderson digunakan sebagai acuan untuk mengukur kemampuan berpikir murid dari tingkat dasar hingga tingkat berpikir kompleks (Anderson dan Krathwohl, 2001).

Taksonomi Anderson mengklasifikasikan kemampuan kognitif ke dalam enam tingkat yang disusun dalam bentuk kata kerja operasional, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Penggunaan kata kerja operasional ini dinilai lebih representatif dalam menggambarkan aktivitas berpikir murid dibandingkan dengan bentuk kata benda. Oleh karena itu, taksonomi ini banyak digunakan sebagai dasar teoritis dalam penyusunan soal evaluasi karena mampu mengukur proses berpikir murid secara bertahap dan terstruktur (Anderson dan Krathwohl, 2001).

Dalam penyusunan soal evaluasi, Taksonomi Anderson berfungsi sebagai pedoman untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan kognitif yang ingin diukur. Soal tidak hanya dirancang untuk mengukur kemampuan mengingat fakta, tetapi juga untuk mengukur kemampuan memahami konsep, menerapkan pengetahuan, hingga menghasilkan gagasan baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa instrumen penilaian yang baik harus mampu mengukur berbagai tingkat kemampuan berpikir secara proporsional agar hasil

evaluasi terlihat sama dengan kemampuan murid secara menyeluruh (Arikunto, 2013).

Tingkat pertama dalam Taksonomi Anderson adalah mengingat, yaitu kemampuan murid untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Soal pada tingkat ini bertujuan mengukur penguasaan pengetahuan dasar sebagai landasan bagi kemampuan kognitif selanjutnya. Kemampuan mengingat umumnya diukur melalui pertanyaan yang menuntut murid untuk menyebutkan, mengidentifikasi, atau memilih jawaban yang benar (Sudjana, 2017).

Tingkat memahami menunjukkan kemampuan murid dalam menafsirkan, menjelaskan, dan merangkum informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri. Soal pada tingkat ini menuntut murid untuk menunjukkan pemahaman makna, bukan sekadar menghafal informasi. Pemahaman menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana murid mampu mengonstruksi pengetahuan secara bermakna (Anderson dan Krathwohl, 2001).

1. Tingkat menerapkan berkaitan dengan kemampuan murid dalam menggunakan konsep, prinsip, atau prosedur yang telah dipelajari ke dalam situasi tertentu. Soal pada tingkat ini dirancang untuk mengukur kemampuan murid dalam menghubungkan teori dengan praktik. Penerapan pengetahuan menunjukkan bahwa murid tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menggunakannya secara fungsional (Nitko dan Brookhart, 2014).
2. Tingkat menganalisis merupakan kemampuan murid untuk menguraikan suatu informasi ke dalam bagian-bagian serta memahami hubungan antarbagian tersebut. Soal analisis menuntut murid untuk berpikir kritis dan logis dalam mengidentifikasi pola, sebab-akibat, atau struktur suatu permasalahan. Kemampuan ini menjadi indikator penting dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Anderson dan Krathwohl, 2001).
3. Tingkat mengevaluasi berkaitan dengan kemampuan murid dalam membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Soal evaluatif mendorong murid untuk memberikan alasan dan pertimbangan logis terhadap suatu keputusan atau pendapat. Kemampuan mengevaluasi menunjukkan bahwa

murid telah memiliki pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari (Brookhart, 2010).

4. Tingkat mencipta merupakan kemampuan kognitif tertinggi dalam Taksonomi Anderson yang melibatkan proses merancang, menyusun, atau menghasilkan sesuatu yang baru. Soal pada tingkat ini bertujuan mengukur kreativitas serta kemampuan sintesis murid dalam mengintegrasikan berbagai konsep yang telah dipelajari. Kemampuan mencipta menunjukkan penguasaan pengetahuan secara komprehensif dan mendalam (Anderson dan Krathwohl, 2001).

2.7 Kerangka Berpikir

Pembelajaran teks negosiasi pada murid kelas X SMA menuntut kemampuan memahami struktur teks, tujuan komunikasi, serta konteks sosial yang melatarbelakangi terjadinya proses negosiasi. Teks negosiasi bersifat dialogis dan interaktif karena melibatkan pertukaran pendapat antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan bersama. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran teks negosiasi masih sering dilakukan secara konvensional dan kurang menghadirkan simulasi negosiasi yang kontekstual. Kondisi tersebut menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam memahami alur negosiasi, fungsi sosial teks, serta penerapan kaidah kebahasaan secara tepat, sehingga berdampak pada hasil belajar murid.

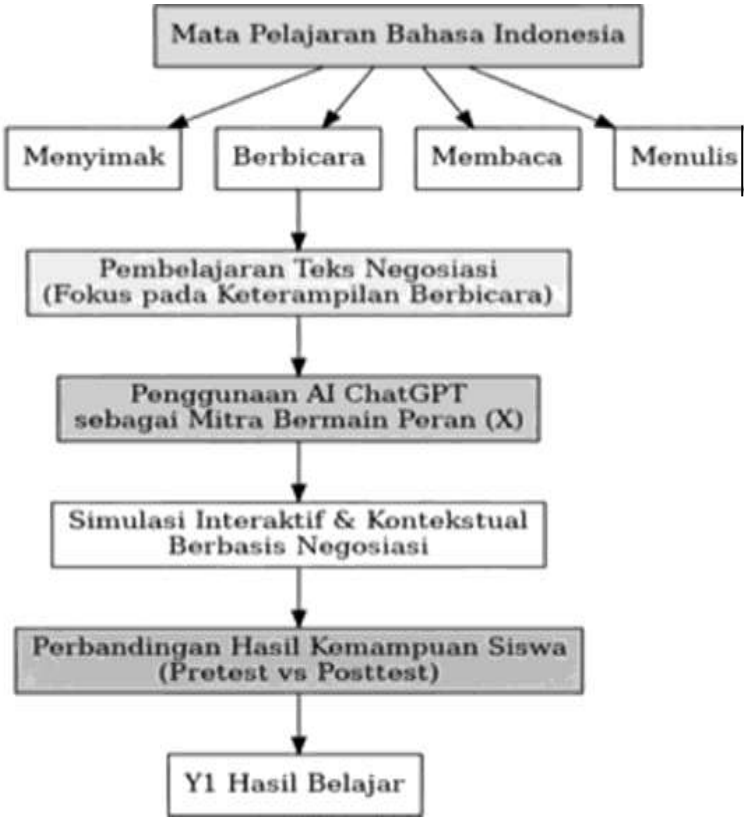
Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan aktivitas belajar yang melibatkan murid secara aktif melalui interaksi dua arah. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran interaktif adalah *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *ChatGPT. ChatGPT* merupakan teknologi berbasis *Natural Language Processing* (NLP) dan *Large Language Model* (LLM) yang mampu memahami konteks bahasa serta menghasilkan respons berupa dialog yang menyerupai percakapan manusia.

Pemanfaatan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi memungkinkan murid berinteraksi secara langsung melalui simulasi percakapan berbasis teks. Melalui

penyusunan *prompt* yang terarah, murid dapat berlatih melakukan negosiasi, menyampaikan argumen, menanggapi pendapat, serta mencapai kesepakatan secara bertahap. Proses interaksi ini menjadikan murid tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses berpikir, menganalisis, dan merefleksikan materi pembelajaran.

Penggunaan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan kerangka *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) yang meliputi teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran diintegrasikan secara utuh. Dalam konteks ini, *ChatGPT* digunakan sebagai teknologi yang mendukung strategi pembelajaran berbasis simulasi dan *role-play*, sementara materi teks negosiasi menjadi konten utama yang dipelajari. Integrasi tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan murid, serta membantu murid memahami struktur dan kaidah teks negosiasi secara lebih mendalam.

Berdasarkan alur pemikiran tersebut, penggunaan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran interaktif diperkirakan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar murid pada materi teks negosiasi. Interaksi aktif yang terjadi selama proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman murid, Oleh karena itu, penelitian ini menguji efektivitas penggunaan AI *ChatGPT* terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest.*



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Murid (Y1)
   - H_0: Tidak terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan *ChatGPT* terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi.
   - H_1: Terdapat efektivitas yang signifikan penggunaan *ChatGPT* terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran teks negosiasi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk menguji efektivitas perlakuan terhadap hasil belajar murid secara terukur dan objektif. Model penelitian tersebut dinilai tepat untuk menjelaskan hubungan antarvariabel melalui pengumpulan data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Penelitian kuantitatif meneliti populasi atau sampel tertentu dengan prosedur pengumpulan data yang bersifat kuantitatif dan dianalisis secara statistik berdasarkan data numerik (Sugiyono, 2017). Rancangan penelitian ini diterapkan untuk mengukur keterkaitan antara penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran materi teks negosiasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental*, desain penelitian kuantitatif sederhana yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas awal suatu perlakuan, tanpa kontrol dan randomisasi yang kuat.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, desain yang hanya melibatkan satu kelompok. Kelompok tersebut terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *ChatGPT* sebagai media interaktif, setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*). Rancangan ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan atau peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan. Pembelajaran dengan menggunakan *ChatGPT* dirancang untuk mendukung keterampilan komunikasi murid dalam konteks teks negosiasi agar mereka dapat memahami struktur, strategi, dan praktik negosiasi secara lebih aktif, kontekstual, dan interaktif.

Penjelasan desain penelitian yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	*Pretest* (O_1)	Perlakuan (X)	*Posttest* (O_2)
Kelas X (Eksperimen)	Tes awal hasil belajar	Pembelajaran teks negosiasi dengan *ChatGPT* sebagai media interaktif	Tes akhir hasil belajar

Keterangan:

O : *Pretest*, tes yang diberikan sebelum perlakuan (*ChatGPT*) untuk mengukur kondisi awal murid.

X : Perlakuan, penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi melalui metode bermain peran.

O_2 : *Posttest*, tes yang diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan atau perubahan pada variabel terikat.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian merupakan aspek penting dalam perencanaan metodologi karena berkaitan langsung dengan validitas pelaksanaan penelitian (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada ketersediaan kurikulum yang memuat materi teks negosiasi dan kesiapan sarana teknologi pendukung pembelajaran. Seluruh kegiatan penelitian dilaksanakan selama kurang lebih satu minggu yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan dengan menggunakan *ChatGPT*, pelaksanaan *posttest*, serta proses analisis dan pelaporan data secara sistematis.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 312 murid dan dibagi menjadi 9 kelas. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas satu kelas murid kelas X

di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, yang berjumlah antara 28 hingga 35 murid. Pemilihan kelas X didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini, materi teks negosiasi merupakan bagian dari kurikulum Bahasa Indonesia. Selain itu, murid kelas X dianggap telah memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan komunikasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui metode pembelajaran berbasis bermain peran dengan bantuan teknologi seperti *ChatGPT*.

3.5 Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
   a. Menyusun proposal penelitian dan memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing.
   b. Menentukan lokasi penelitian, yaitu di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.
   c. Menentukan subjek penelitian, yakni murid kelas X dengan jumlah 30–35 murid.
   d. Menyusun instrumen penelitian berupa pembelajaran menggunakan ChatGPT sebagai media interaktif dan hasil belajar.
   e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.
   f. Menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk materi teks negosiasi dan skenario bermain peran dengan *ChatGPT*.

      Contoh Skenario *prompt* yang akan digunakan dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut,

      "Hai *ChatGPT*, mari kita bermain peran. Saya memilih situasi sedang bernegosiasi dengan topik iuran kas yang diajukan bendahara sebesar sepuluh ribu rupiah per minggu. Anda berperan sebagai lawan bicara saya dan berpihak sebagai bendahara (pro). Negosiasi tidak akan selesai jika salah satu pihak merasa belum saling menguntungkan. Silakan mulai percakapan dari pihak Anda."
   g. Menentukan jadwal penelitian sesuai dengan kalender akademik sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan
   a. Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas yang ditentukan.
   b. Memberikan *pretest* kepada murid untuk mengetahui kondisi awal terkait hasil belajar murid.
   c. Melaksanakan pembelajaran teks negosiasi menggunakan metode bermain peran dengan bantuan *ChatGPT* sebagai mitra interaktif.
   d. Mengamati keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.
   e. Memberikan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan hasil belajar murid.

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data
   a. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari seluruh murid.
   b. Menghitung skor murid sesuai rubrik penilaian yang telah disusun.
   c. Melakukan analisis data secara deskriptif (mean, standar deviasi, skor minimum–maksimum).
   d. Melakukan uji prasyarat analisis (uji normalitas Shapiro-Wilk).
   e. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan SPSS.
   f. Menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi.
   g. Menyusun laporan hasil penelitian sesuai sistematika skripsi.

3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa nilai *pretest* dan *posttest* murid yang diberikan untuk mengukur efektivitas penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi**.**

2. Teknik Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif sangat menentukan validitas hasil karena mengefektivifkan akurasi data yang akan dianalisis (Sugiyono,

2017). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang dilaksanakan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*, Tes ini bertujuan untuk mengukur aspek utama, yaitu hasil belajar murid secara umum.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui proses validasi oleh validator ahli, yaitu dosen ahli di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dalam hal ini adalah Dosen Pembimbing I peneliti. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, kejelasan indikator, serta ketepatan butir soal dengan kompetensi pembelajaran teks negosiasi kelas X SMA. Selanjutnya, instrumen juga diuji secara empiris melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen sebagai alat ukur hasil belajar murid. Ketiga aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai (%)	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
66 – 85	Baik
46 – 65	Cukup
< 45	Kurang

Sumber: (Arikunto, 2014)

Instrumen tes dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran teks negosiasi dan disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang dianalisis secara kuantitatif menggunakan SPSS untuk mengukur validitas dan reliabilitas soal.

3.7 Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh individu, objek, maupun aktivitas yang menunjukkan perbedaan tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga menghasilkan kesimpulan penelitian (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Selain itu, hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianalisis untuk mengetahui sejauh mana efektivitas yang ditimbulkan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *ChatGPT* sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. *ChatGPT* digunakan sebagai sarana latihan simulasi negosiasi, penyedia contoh dialog, serta media pembelajaran berbasis percakapan yang mendorong interaksi dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan *ChatGPT* diperlakukan sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada murid.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi. Hasil belajar diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum penggunaan *ChatGPT* dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Perbandingan skor kedua tes digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap struktur, kaidah kebahasaan, dan fungsi teks negosiasi.

Variabel bebas pada penelitian ini memiliki skala nominal, sedangkan variabel terikat memiliki skala rasio karena dinyatakan dalam bentuk skor hasil belajar dengan rentang 0 hingga 100. Berdasarkan jenis data tersebut, analisis dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan *ChatGPT* sebagai media interaktif. Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga keduanya dapat diukur secara objektif sesuai dengan kebutuhan penelitian.

1. Variabel X: Penggunaan ChatGPT sebagai Media Interaktif

Variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan *ChatGPT* sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Secara operasional, penggunaan *ChatGPT* ditunjukkan melalui beberapa aspek, aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Indikator Ketercapaian Variabel X

No	Indikator	Deskriptor
1	Kesesuaian penggunaan ChatGPT dengan tujuan pembelajaran teks negosiasi	*ChatGPT* digunakan sebagai media pendukung pembelajaran teks negosiasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti membantu siswa memahami pengertian, struktur, dan tujuan teks negosiasi.
2	Kejelasan respons dan kemudahan interaksi sistem	*ChatGPT* memberikan respons yang jelas, relevan, dan mudah dipahami serta memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan sistem.
3	Tingkat interaktivitas melalui simulasi percakapan negosiasi	*ChatGPT* memfasilitasi simulasi dialog atau percakapan negosiasi yang memungkinkan siswa berlatih menyampaikan pendapat dan mencapai kesepakatan.
4	Kemampuan menyajikan contoh teks negosiasi sesuai struktur	*ChatGPT* mampu menyajikan contoh teks negosiasi yang memuat struktur yang lengkap, seperti orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup.
5	Kemudahan akses dan penggunaan oleh siswa	Siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan *ChatGPT* serta melakukan latihan negosiasi berbasis percakapan tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.
6	Respons siswa terhadap penggunaan *ChatGPT*	Siswa menunjukkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran menggunakan *ChatGPT* berlangsung.

Keseluruhan aspek tersebut menggambarkan bagaimana ChatGPT berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendukung siswa dalam memahami serta mempraktikkan proses negosiasi secara kontekstual.

2. Variabel Y: Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Negosiasi

Variabel Y merujuk pada hasil belajar siswa yang diukur melalui tes objektif berupa 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Secara operasional, hasil belajar tersebut meliputi kemampuan siswa sebagaimana tercantum dalam tabel berikut. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.7 Indikator Ketercapaian Variabel Y

No.	Indikator	Deskriptor
1	Kemampuan mengidentifikasi tujuan dan fungsi teks negosiasi	Murid mampu mengidentifikasi tujuan serta fungsi teks negosiasi yang terdapat dalam teks atau percakapan negosiasi yang disajikan.
2	Pemahaman terhadap struktur teks negosiasi	Murid mampu untuk memahami dan menunjukkan bagian-bagian struktur teks negosiasi, meliputi pembukaan, isi atau penawaran, dan kesepakatan.
3	Kemampuan menganalisis penggunaan bahasa dalam teks negosiasi	Murid dapat menganalisis penggunaan bahasa yang santun, persuasif, dan berstrategi dalam teks atau dialog negosiasi.
4	Penguasaan kaidah kebahasaan teks negosiasi	Murid mampu untuk mengenali dan memahami kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi, seperti penggunaan modalitas, kalimat penegasan, dan ekspresi penawaran.
5	Kemampuan menafsirkan konteks dan menarik simpulan negosiasi	Murid mampu menafsirkan konteks negosiasi serta menarik simpulan berdasarkan isi percakapan atau teks negosiasi yang disajikan.

Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan ChatGPT sebagai media interaktif.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, yaitu Dosen Pembimbing I peneliti yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menilai kelayakan serta kesesuaian materi, kejelasan indikator, serta ketepatan butir soal sebelum instrumen digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang digunakan pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang akan di uji kepada murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Berikut adalah instrument penelitian yang akan digunakan.

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah validitas konstruk, yaitu kesesuaian antara indikator yang dikembangkan dengan konsep teoritis variabel yang diukur. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas butir adalah korelasi *Pearson Product Moment* yang mengukur hubungan antara skor masing-masing item dengan skor total. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasinya signifikan dan memenuhi kriteria korelasi positif yang kuat (Sugiyono, 2017).

Rumus korelasi *Pearson Product Moment* yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy}: \frac{[N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)]}{\sqrt{\{[N(\overline{\sum X^2}) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]\}}}$$

Keterangan rumus:

rxy : koefisien korelasi antara skor item (X) dan skor total (Y)

N : jumlah responden

X : skor pada butir instrumen

Y : skor total keseluruhan instrumen

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara skor item dan skor total

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

$\sum X$: jumlah skor item

$\sum Y$: jumlah skor total

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal yang disusun benar-benar mampu mengukur kemampuan murid pada materi teks negosiasi. Pada tahap awal, peneliti menyusun sebanyak 60 butir soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi tersebut. Soal-soal tersebut kemudian diujicobakan kepada murid di kelas lain yang tidak menjadi sampel penelitian agar hasil pengujian tidak terpengaruh oleh perlakuan yang akan diberikan pada kelas eksperimen.

Data hasil uji coba dianalisis menggunakan program IBM SPSS Statistics melalui teknik *Corrected Item-Total Correlation*. Dalam uji ini, setiap butir soal dikorelasikan dengan skor total untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item dengan keseluruhan instrumen.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 60 butir soal yang diujicobakan, terdapat 44 butir soal yang memenuhi kriteria validitas (r hitung > 0,334) dan 16 butir soal yang tidak valid (r hitung < 0,334). Butir-butir soal yang dinyatakan valid kemudian digunakan dalam penelitian utama sebagai instrumen tes untuk mengukur kemampuan murid dalam memahami teks negosiasi. Sementara itu, butir yang tidak valid dieliminasi karena tidak memenuhi standar validitas yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat validitas yang baik karena sebagian besar butir soal mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara konsisten dan relevan dengan tujuan penelitian.

Data dikatakan valid apabila nilai koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan dan memenuhi kriteria korelasi positif yang kuat yaitu jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 (Sugiyono, 2017). Kriteria data validitas bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Validitas

df (n−2)	r tabel (5%)
10	0,576
20	0,423
30	0,349
40	0,304
50	0,278

Sumber: (Sugiyono, 2017)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran instrumen jika digunakan dalam waktu dan kondisi yang berbeda. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang merupakan metode paling umum dalam mengukur reliabilitas internal instrumen. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitasnya ≥ 0,70. Semakin tinggi nilai koefisien, maka semakin baik konsistensi antarbutir dalam instrumen tersebut (Sugiyono, 2017).

Rumus Alpha Cronbach dituliskan sebagai berikut.

$$\alpha : [\frac{\sum \sigma_k^2}{(k\ ]_- \times_1)} 1 - (\ [\frac{i}{\sigma^{t\,2}}])]$$

Keterangan:

α : koefisien reliabilitas (Alpha Cronbach)

k : jumlah butir dalam instrumen

σ^{2i}_{t} : varians masing-masing butir

σ^2 : varians total

$\sum^{\sigma 2\, i}$: jumlah varian seluruh butir

Setelah diperoleh butir-butir soal yang valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program IBM

SPSS Statistics melalui metode *Cronbach's Alpha*, yang mengukur sejauh mana setiap item memiliki konsistensi internal terhadap keseluruhan tes. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau tidak bisa dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data yang objektif, terukur, dan relevan dengan fokus penelitian sehingga memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung peningkatan keterampilan murid setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran teks negosiasi dengan bantuan *ChatGPT*.

3.9 Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, termasuk nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji normalitas Shapiro-Wilk, karena kelompok yang digunakan adalah satu kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

1. Uji Normalitas

Analisis awal dilakukan dengan memperhatikan indikator ketercapaian persyaratan statistik yang harus dipenuhi sebelum melanjutkan ke uji parametrik. Berdasarkan ketentuan analisis menurut Sugiyono (2019), normalitas data perlu diuji untuk memastikan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berada pada distribusi yang sesuai dengan asumsi uji-t. Prosedur yang akan dilakukan dijabarkan sebagai berikut.

a) Tujuan Uji Normalitas

Menentukan apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sebagai syarat penerapan uji statistik parametrik.

b) Jenis Uji yang Digunakan

Shapiro Wilk Test digunakan apabila jumlah sampel < 50.

Kolmogorov Smirnov Test digunakan apabila jumlah sampel ≥ 50.

c) Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika Sig. > 0,05**,** maka indikator ketercapaian terpenuhi dan data dinyatakan berdistribusi normal**,** sehingga dapat dianalisis menggunakan uji parametrik (misalnya uji-t).

Jika Sig. < 0,05, maka indikator ketercapaian belum terpenuhi**,** dan data dinyatakan tidak berdistribusi normal**,** sehingga tidak memenuhi syarat untuk penggunaan uji parametrik.

2. Uji *N-gain*

N-gain atau *Normalized Gain* merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan suatu perlakuan pembelajaran. *N-gain* membandingkan selisih antara nilai pretest dan posttest dengan selisih maksimum yang mungkin dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian, *N-gain* tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan nilai, tetapi juga menunjukkan seberapa efektif perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Perhitungan *N-gain* dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-}gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* selanjutnya dikategorikan ke dalam beberapa kriteria untuk memudahkan interpretasi tingkat peningkatan hasil belajar. Menurut Hake (1998), kriteria *N-gain* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. *N-gain* ≥ 0,70 termasuk kategori tinggi
b. 0,30 ≤ *N-gain* < 0,70 termasuk kategori sedang
c. *N-gain* < 0,30 termasuk kategori rendah

Melalui analisis *N-gain*, peneliti dapat mengetahui efektivitas suatu metode, model, atau media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi nilai *N-gain* yang diperoleh, maka semakin besar peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

3. Uji *Effect Size*

Effect Size merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. *Effect Size* tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tingkat kebermaknaan pengaruh perlakuan secara praktis. Oleh karena itu, effect size digunakan sebagai pelengkap uji signifikansi statistik untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, *effect size* dihitung untuk mengetahui sejauh mana perlakuan pembelajaran yang diberikan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan *effect size* penting karena hasil uji statistik, seperti uji *t*, hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan, tanpa menjelaskan kekuatan pengaruh dari perlakuan tersebut. Perhitungan effect size pada penelitian ini menggunakan rumus Cohen's d, yang merupakan ukuran effect size yang umum digunakan dalam penelitian eksperimen pendidikan. Rumus Cohen's d adalah sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{SD}$$

Keterangan:

a. $\bar{X}_2$= rata-rata nilai posttest
b. $\bar{X}_1$= rata-rata nilai pretest
c. SD= simpangan baku (standar deviasi)

Perhitungan effect size dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil perhitungan effect size selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Cohen (1988), yaitu sebagai berikut:

a. $d < 0{,}20$ termasuk kategori pengaruh sangat kecil
b. $0{,}20 \leq d < 0{,}50$ termasuk kategori pengaruh kecil
c. $0{,}50 \leq d < 0{,}80$ termasuk kategori pengaruh sedang
d. $d \geq 0{,}80$ termasuk kategori pengaruh besar

Semakin besar nilai *effect size* yang diperoleh, maka semakin kuat pengaruh perlakuan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

4. Uji Hipotesis (Uji-t Berpasangan/*Paired Sample t-Test*)

Tahap terakhir dalam analisis data adalah melaksanakan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini bertujuan untuk membandingkan dua rata-rata yang berasal dari kelompok yang sama, namun berada pada dua kondisi berbeda, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan.

Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan secara manual adalah sebagai berikut.

$$t = (D/(SD\sqrt{n}))$$

Keterangan:
D = rata-rata selisih nilai *posttest* dan *pretest*
SD = simpangan baku dari selisih nilai tersebut
n = jumlah sampel atau murid

Indikator ketercapaian efektivitas perlakuan yang harus memenuhi syarat tertentu berdasarkan hasil uji signifikansi. Pengolahan data dilakukan melalui program SPSS versi 27 menggunakan menu *Paired Sample t-Test*.

Keputusan pengujian ditentukan berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig. < 0,05, maka indikator ketercapaian dianggap terpenuhi karena terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam kondisi ini hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.
2. Jika nilai Sig. > 0,05, maka indikator ketercapaian belum terpenuhi karena tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

3.10 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan selama dua minggu pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Kegiatan dimulai dari penyusunan dan validasi instrumen penelitian, pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal murid, pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *ChatGPT*, pelaksanaan *posttest* untuk mengukur perubahan yang terjadi, hingga proses analisis data dan penyusunan laporan akhir.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi pada murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penerapan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan keefektifan terhadap perubahan hasil belajar murid. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan pencapaian belajar murid sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis *ChatGPT*.

Berdasarkan analisis Normalized Gain (N-gain), peningkatan hasil belajar murid berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan murid masih berlangsung secara bertahap dan belum mencapai tingkat yang optimal. Kondisi tersebut berkaitan dengan keterbatasan durasi pelaksanaan penelitian, desain penelitian yang menggunakan satu kelompok, serta pemanfaatan *ChatGPT* yang masih berada pada tahap awal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan awal dalam pemahaman murid terhadap materi teks negosiasi.

Hasil perhitungan effect size menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memberikan pengaruh yang kuat terhadap perubahan hasil belajar murid. Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan pencapaian belajar yang terjadi memiliki makna, meskipun peningkatannya masih kurang berdasarkan analisis N-gain yang belum berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *ChatGPT* berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar murid, khususnya dalam memahami struktur teks, menyusun argumen, dan mempraktikkan strategi negosiasi secara tertulis.

Selain berdampak pada hasil belajar, penggunaan *ChatGPT* berkaitan dengan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Murid terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan melalui interaksi berbasis teks, simulasi

percakapan, dan latihan komunikasi yang kontekstual. Pola pembelajaran tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada murid.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran teks negosiasi memberikan kontribusi terhadap perubahan hasil belajar murid dan kualitas interaksi pembelajaran di kelas. Meskipun peningkatan hasil belajar yang diperoleh masih bersifat bertahap, temuan ini menunjukkan potensi *ChatGPT* untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan yang lebih intensif dan berkelanjutan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi.

Bagi guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk memanfaatkan *ChatGPT* sebagai media pendukung pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. *ChatGPT* dapat digunakan sebagai sarana latihan berargumen, berdiskusi, atau bermain peran dalam simulasi teks negosiasi sehingga murid dapat berlatih berpikir kritis, komunikatif, dan reflektif terhadap materi yang dipelajari.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan kebijakan dan fasilitas yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah perlu memberikan pelatihan bagi guru agar dapat mengintegrasikan *ChatGPT* dan teknologi serupa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Langkah ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Bagi murid, diharapkan agar penggunaan *ChatGPT* tidak hanya dijadikan sarana mencari jawaban secara instan, melainkan dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai pemanfaatan *ChatGPT* dalam pembelajaran bahasa maupun keterampilan komunikasi lainnya. Penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, melibatkan sampel yang lebih besar, atau menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar dan sikap murid terhadap teknologi pembelajaran.

Sebagai penutup, penelitian ini memberikan bukti nyata bahwa integrasi *ChatGPT* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa teknologi bukan pengganti peran guru, melainkan mitra strategis dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Dengan hasil yang berbuah manis ini, diharapkan penelitian ini tidak hanya menjadi sumbangan ilmiah, tetapi juga menjadi inspirasi bagi para guru untuk terus berinovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif dan humanis di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, E. S. 2023. Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*. Diambil dari https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4931

Aisyah, K., Hariyanti, U. dan Suharsono, A.. 2024. *Analisis Penggunaan ChatGPT dalam Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Menengah Kejuruan*. Sarjana Thesis, Universitas Brawijaya.

Amirudin, A. 2023. Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing terhadap Pembelajaran Teks Negosiasi pada Murid Kelas X SMA Negeri 1 Purwadadi Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Aksentuasi*, 4(*2*), 112–119.

Anderson, L. W., dan Krathwohl, D. R. 2001. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman. https://www.sciencedirect.com/book/9780321084055/a-taxonomy-for-learning-teaching-and-assessing

Anggita, R., Purnamasari, W., dan Sari, D. K. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Guruan Tambusai,* 8(*1*), 1743–1750.

Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=865644

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. 2016. *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Brookhart, S. M. 2010. *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria, VA: ASCD. https://www.ascd.org/books/how-to-assess-higher-order-thinking-skills-in-your-classroom

Chaer, A. 2010. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Crompton, H. 2013. *The benefits and challenges of mobile learning*. Dalam Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.), *Handbook of mobile learning* (hlm. 3–14). Routledge.

Damayanti, L., Nurhidayati, N., dan Prihatin, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA untuk Murid Kelas IV SDN Babadan 01 Kota Pasuruan. *Jurnal Guruan Teknik Elektro*, 9(*1*), 42–47.

Holmes, W., Bialik, M., dan Fadel, C. 2019. *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Huang, W. H., Soman, D. 2013. *A practitioner's guide to gamification of education*. Rotman School of Management, University of Toronto.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogjakarta: DIVA Press.

Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Hall, C. 2016. *NMC horizon report: 2016 higher education edition*. The New Media Consortium.

Kurniawan, D. 2022. Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Guruan dan Teknologi*, 15(3), 245–256.

Lestari, D. 2023. Penggunaan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Edukasi Nusantara,* 4(*1*), 56–63.

Lestari, R. 2021. *Motivasi Belajar Murid dengan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Media.

Malewa, S., dan Al Amin, M. 2023. Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Murid pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum: Jurnal Guruan*, 9(1), 22–30.

Maulana, I., dan Firky Raniansyah. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dalam Mengidentifikasi Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Eksposisi Pada Murid Kelas X SMA Negeri 1 Pagaden. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(*3*), 146-155. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1033

Mayer, R. E. 2009. *Multimedia learning* (Edisi ke-2). Cambridge University Press.

Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Guruan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Munir. 2012. *Multimedia pembelajaran*. Alfabeta.

Nurhayati, S. 2022. *Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Interaktif*. Repository IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Nursella, N. 2024. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan

Hasil Belajar Murid. *Jurnal Edukasi Nusantara*, 3(*2*), 88–95.

OpenAI. 2023. *Introducing ChatGPT for Education: Empowering Students and Teachers Through Interactive Learning.*

Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Prastowo, A. 2020. *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran.* Yogyakarta: Penerbit Pustaka.

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. 2020. A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research gaps. *Computers & Education*, *147*, 103778. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778

Riyana, C. 2010. *Pembelajaran berbasis teknologi*. Jakarta: Universitas Terbuka. Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses guruan*. Jakarta: Kencana.

Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., dan Putri, E. A. 2024. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar murid kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Guruan*, 25(2), 124–133.

Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., dan Putri, E. A. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Murid. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(12).

Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., dan Putri, E. A. 2025. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Murid. *Jurnal Guruan dan Pembelajaran*, 28(1). https://doi.org/10.52850/jpn.v28i1.1600

Shaftel, G dan Shaftel, G. V. 1976. *Role Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Sudrajat, S. 2021. *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Penerbit Universitas Guruan Indonesia.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD.* Bandung: Alfabeta.

Supriyono, S. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid SD. *Edustream: Jurnal Guruan Dasar*, 2(1), 43–48.

Universitas Negeri Surabaya. 2021. *Role play: Model Pembelajaran Bermain Peran.*

Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wibowo, A dan Rahmawati, D. 2023. Analisis Penggunaan *ChatGPT* dalam Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,* 7(*12*), 1002–1011.

Zhang, Y dan Li, T. 2024. *Role-Playing Simulation Games Using ChatGPT to Enhance Interactive Learning Environments. arxiv preprint*.