
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 2 (2026): December
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.15148

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Generative Artificial Intelligence Integration Yields Higher High School Poster Writing Performance : Integrasi Kecerdasan Buatan Generatif Menghasilkan Kinerja Menulis Poster Sekolah Menengah Atas Yang Tinggi

Salma Fauziyah, fauziyahsalma80@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

Jaja Wilsa, jajawilsa@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

Ira Rahayu, irsafanick.ira@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Educational transformations in the digital era increasingly leverage automated technologies to create interactive and adaptive instruction within language learning contexts. **Specific Background** In secondary education, environmental poster composition requires integrating persuasive text with visual communication, yet classroom instruction frequently relies on conventional methods lacking digital tool integration. **Knowledge Gap** Although standalone digital graphics software is utilized, quasi-experimental research simultaneously evaluating conversational artificial intelligence tools regarding student motivation and learning outcomes remains scarce. **Aims** This study evaluated ChatGPT as an artificial intelligence learning medium to determine its influence on student motivation, classroom engagement, and poster writing outcomes among eleventh-grade students. **Results** A quasi-experimental study employing a non-equivalent control group design revealed that the experimental class using ChatGPT achieved higher motivation scores, advancing from 58.88 to 70.71, compared to the control class moving from 54.00 to 60.59. Furthermore, learning outcomes in the experimental class rose from 64.71 to 91.18, significantly outperforming the control group which reached 83.24 ($p = 0.000$). **Novelty** This research provides empirical evidence that integrating conversational artificial intelligence into problem-based tasks accelerates creative ideation, persuasive drafting, and interactive learning behaviors beyond conventional group discussions. **Implications** Secondary school educators should integrate conversational artificial intelligence alongside teacher guidance to promote student-centered learning, heighten active participation, and elevate composition quality in language classrooms.

Highlights

- ChatGPT deployment substantially elevates student motivation scores measured via the ARCS framework.
- Quasi-experimental analysis reveals significant cognitive assessment gains ($p = 0.000$) over conventional methods.
- Active classroom participation increases to 88.89% through structured prompt engineering and automated feedback.

Keywords

ChatGPT; Artificial Intelligence; Learning Motivation; Poster Writing; Learning Outcomes

Published date: 2026-08-14

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan [1]. Transformasi pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 mendorong pemanfaatan teknologi digital yang lebih inovatif untuk mendukung proses pembelajaran [2]. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin banyak dimanfaatkan dalam pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). Kehadiran AI membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik [3], [4]. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diterapkan pada keterampilan menulis yang menuntut kreativitas dan kemampuan mengolah informasi secara efektif [5]. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran menulis memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung proses belajar peserta didik [6].

Pada jenjang SMA, pembelajaran menulis poster lingkungan tidak hanya menuntut kemampuan menyusun kalimat persuasif, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan unsur verbal dan visual untuk menyampaikan pesan secara efektif sesuai dengan karakteristik poster sebagai media komunikasi visual [7]. Namun, pembelajaran menulis poster di jenjang ini masih banyak bertumpu pada media konvensional sehingga pemanfaatan teknologi digital dan kecerdasan buatan belum optimal [8]. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran telah mengalami transformasi dari media konvensional menuju media digital [9]. Penggunaan media digital seperti Canva terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis poster [10]. Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara lebih optimal [11]. Perkembangan tersebut kemudian melahirkan media berbasis Artificial Intelligence yang mampu menganalisis kebutuhan pengguna serta menghasilkan konten secara otomatis dan adaptif [12]. Media berbasis AI ini berpotensi membantu siswa mengembangkan ide, menyusun pesan persuasif, serta merancang visual poster secara lebih kreatif dan interaktif [13].

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan yang menggerakkan dan mempertahankan aktivitas belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran [14], [15]. Model ARCS (attention, relevance, confidence, dan satisfaction) digunakan untuk menganalisis motivasi belajar dalam pembelajaran berbasis teknologi. [16], [17]. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan keempat aspek tersebut melalui penyajian materi yang interaktif, pemberian umpan balik yang cepat, serta dukungan dalam pengembangan ide dan penyelesaian tugas [18], [19]. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui pencapaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik [20]. Di sisi lain, hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif dan psikomotor, yaitu kemampuan memahami konsep poster lingkungan serta keterampilan menghasilkan poster yang efektif [21], [22]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama pada aktivitas yang menuntut kreativitas dan keterampilan menulis [23].

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pandiangan dan Anggeraini [24] menemukan bahwa penggunaan media poster mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada konteks pembelajaran menulis poster, Kurniawan et al. [25] dan Maulia et al. [26] menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada media digital yang belum terintegrasi dengan teknologi AI. Kajian mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Mustika et al. [27] menunjukkan bahwa efektivitas media berbantu AI dipengaruhi oleh faktor psikologis, pedagogis, dan dukungan lingkungan sekolah. Siregar et al. [13] menemukan bahwa AI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster, sedangkan Kamal et al. [28] menunjukkan bahwa Gemini AI berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Muchtar et al. [29] menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil akademis siswa SMA. Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang menguji pengaruh media pembelajaran menulis poster lingkungan berbasis Artificial Intelligence terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMA secara bersamaan melalui metode quasi experiment.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menguji pengaruh media pembelajaran menulis poster lingkungan berbasis Artificial Intelligence terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA. Temuannya diharapkan mendukung pengembangan media berbasis AI dan penerapannya dalam pembelajaran menulis di SMA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design untuk menguji pengaruh ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis AI terhadap motivasi dan hasil belajar menulis poster lingkungan. Sampel dipilih melalui purposive sampling, terdiri atas kelas eksperimen dan kontrol, masing-masing 17 peserta didik kelas XI SMA Negeri 9 Cirebon tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui angket motivasi ARCS, tes kinerja menulis poster, dan observasi aktivitas belajar. Penilaian hasil belajar meliputi kesesuaian tema, judul, kalimat persuasif visual, serta tata letak dan warna poster. Seluruh instrumen telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,948 yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, kemudian dilanjutkan dengan uji Independent Samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Aktivitas Pembelajaran Menulis Poster Lingkungan

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan sintaks Problem Based Learning (PBL). Observasi dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat aktivitas peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran

Kelas	Total Skor	Persentase	Kategori
Eksperimen	32	88,89%	Sangat Aktif
Kontrol	27	75,00%	Aktif

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen memperoleh total skor sebesar 32 dari skor maksimum 36 atau sebesar 88,89% sehingga termasuk dalam kategori sangat aktif. Adapun kelas kontrol memperoleh total skor sebesar 27 atau 75,00% dengan kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol selama proses pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dengan memahami unsur poster dan penggunaan ChatGPT sebagai media berbasis AI. Peserta didik berdiskusi menentukan tema, menyusun prompt, mengembangkan ide dan kalimat persuasif melalui ChatGPT, serta merevisi poster berdasarkan arahan dan umpan balik guru.

Pada kelas kontrol, peserta didik juga mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai unsur-unsur poster lingkungan, berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan tema, menyusun judul, mengembangkan isi poster, dan menyusun kalimat persuasif berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Selain itu, peserta didik mengerjakan LKPD sesuai petunjuk guru serta memperbaiki rancangan poster setelah memperoleh arahan dan umpan balik dari guru. Namun, dalam proses pengembangan ide, peserta didik lebih mengandalkan hasil diskusi kelompok dan bimbingan guru karena tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, mengembangkan ide poster, menyusun kalimat persuasif, mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan, serta memperbaiki hasil pekerjaan berdasarkan umpan balik guru. Kondisi tersebut sejalan dengan perolehan persentase aktivitas peserta didik, yaitu sebesar 88,89% pada kelas eksperimen dengan kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 75,00% dengan kategori aktif.

2. Statistik Deskriptif

Tabel 2 Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	Eksperimen	Kontrol
Tes Awal Motivasi	58,88	54,00
Tes Akhir Motivasi	70,71	60,59
Tes Awal Hasil Belajar	64,71	62,94
Tes Akhir Hasil Belajar	91,18	83,24

Berdasarkan Tabel 2, kedua variabel penelitian, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Perbandingan rata-rata tes awal dan tes akhir untuk masing-masing variabel disajikan secara lebih rinci pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.

Gambar 1 Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir Motivasi Belajar



Gambar 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat pada kedua kelas, yaitu dari 58,88 menjadi 70,71 di kelas eksperimen dan dari 54,00 menjadi 60,59 di kelas kontrol. Peningkatan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence memberikan

kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Gambar 2 Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir Hasil Belajar



Gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari 64,71 pada tes awal menjadi 91,18 pada tes akhir. Rata-rata hasil belajar kelas kontrol meningkat dari 62,94 menjadi 83,24. Kedua kelas mengalami peningkatan, tetapi kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbantuan Artificial Intelligence lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Tes Akhir Motivasi Eksperimen	0,136	Normal
Tes Akhir Motivasi Kontrol	0,323	Normal
Tes Akhir Hasil Belajar Eksperimen	0,068	Normal
Tes Akhir Hasil Belajar Kontrol	0,128	Normal

Berdasarkan Tabel 3 nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada tes akhir motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,136, kelas kontrol sebesar 0,323, tes akhir hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,068, dan kelas kontrol sebesar 0,128. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik.

4. Uji Homogenitas

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Tes Akhir Motivasi Belajar	3,626	0,066	Homogen
Tes Akhir Hasil Belajar	0,001	0,973	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi Levene's Test pada motivasi belajar sebesar 0,066 dan hasil belajar sebesar 0,973. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data tes akhir pada kedua kelompok bersifat homogen. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji Independent Samples t-test.

5. Uji Hipotesis

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean Eksperimen	Mean Kontrol	t	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Motivasi Belajar	70,71	60,59	4,802	0,000	H ₀ ditolak
Hasil Belajar	91,18	83,24	4,431	0,000	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 5, hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada motivasi belajar maupun hasil belajar. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua variabel penelitian

B. Pembahasan

1. Aktivitas Pembelajaran Menulis Poster Lingkungan

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas pembelajaran menulis poster lingkungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan tingkat keaktifan peserta didik. Kelas eksperimen memperoleh persentase aktivitas sebesar 88,89% dengan kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 75,00% dengan kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan ChatGPT.

Pada kelas eksperimen, ChatGPT dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik mengembangkan ide, menyusun judul, mengembangkan isi poster, dan menyusun kalimat persuasif. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai dasar penyusunan poster menggunakan Canva. Sementara itu, kelas kontrol menyusun poster tanpa memanfaatkan ChatGPT. Penggunaan ChatGPT mendorong aktivitas pembelajaran yang lebih tinggi di kelas eksperimen, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil observasi.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Taabudillah et al. [30] yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan penyelesaian tugas secara bersama-sama. Pada penelitian ini, penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran dipadukan dengan aktivitas pembelajaran kelompok sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat persuasif, dan menyelesaikan tugas menulis poster lingkungan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi ChatGPT dalam pembelajaran menulis poster lingkungan dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun demikian, pada tahap awal pembelajaran beberapa peserta didik masih memerlukan arahan guru dalam menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan ide dan kalimat yang sesuai dengan tema poster lingkungan. Oleh karena itu, pendampingan guru tetap diperlukan agar pemanfaatan ChatGPT mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Menulis Poster Lingkungan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 58,88 menjadi 70,71, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 54,00 menjadi 60,59. Hasil Independent Samples t-test juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. ChatGPT membantu peserta didik mengembangkan ide, isi, dan kalimat persuasif sesuai tema poster serta memberikan umpan balik secara cepat. Kemudahan ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran serta menyelesaikan tugas.

Temuan ini mendukung model ARCS Keller [16] yang menekankan empat aspek motivasi belajar, yaitu attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Respons yang diberikan ChatGPT mampu menarik perhatian peserta didik, membantu mereka memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri dalam menyusun isi poster, serta memberikan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tugas. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Muchtar et al. [29] yang menunjukkan bahwa integrasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Mustika et al. [27] bahwa media pembelajaran berbantuan AI mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun motivasi belajar meningkat, guru tetap berperan mengarahkan peserta didik agar menggunakan hasil dari ChatGPT sebagai bahan pengembangan ide, bukan sebagai hasil akhir yang langsung digunakan.

3. Hasil Belajar dalam Pembelajaran Menulis Poster Lingkungan

Hasil belajar kelas eksperimen meningkat lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu dari 64,71 menjadi 91,18, sedangkan kelas kontrol dari 62,94 menjadi 83,24. Perbedaanannya signifikan (Sig. 2-tailed = 0,000 $< 0,05$).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis poster lingkungan. ChatGPT dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mengembangkan ide, mengembangkan isi poster, dan menyusun kalimat persuasif sesuai dengan tema yang diberikan. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dikembangkan ke dalam desain poster menggunakan Canva. Dukungan tersebut membantu peserta didik menghasilkan poster yang lebih sesuai dengan kriteria penilaian sehingga hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kamal et al. [28] yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Siregar et al. [31] juga menyatakan bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan media visual berupa poster. Dengan demikian, penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menulis poster lingkungan. Kualitas poster tetap ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi dari ChatGPT sesuai tema kriteria penilaian.

Secara keseluruhan, ChatGPT lebih efektif daripada pembelajaran tanpa AI, tetapi pendampingan guru tetap diperlukan untuk mengembangkan berpikir kritis dan kemandirian peserta didik dalam menyusun poster.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran menulis poster lingkungan pada kelas eksperimen yang menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence menunjukkan aktivitas peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan ChatGPT berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 9 Cirebon pada pembelajaran menulis poster lingkungan. Hal

[ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.15148), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyah.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

tersebut dibuktikan melalui hasil Independent Samples t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) pada kedua variabel. Kelas eksperimen juga memperoleh rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis poster lingkungan di jenjang SMA.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran untuk membantu peserta didik mengembangkan ide dan menyusun poster lingkungan, sekaligus menjadi alternatif media berbasis Artificial Intelligence yang mendukung pembelajaran lebih aktif dan berpusat pada peserta didik dengan pendampingan guru.

Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan sampel yang hanya melibatkan peserta didik kelas XI SMA Negeri 9 Cirebon dan fokus pada materi menulis poster lingkungan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel, jenjang pendidikan, dan materi pembelajaran yang lebih beragam agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Jaja, M.Hum. selaku Dosen Kolaborator Utama dan Ira Rahayu, M.Pd. selaku Dosen Kolaborator Pendamping atas bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Mumu Mugiono, S.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 9 Kota Cirebon atas izin dan dukungan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

References

1. R. A. Putri, "Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital," *JCBD J. Comput. Digit. Bus.*, vol. 2, no. 3, pp. 105–111, 2023.
2. A. Riyadi and E. Khuzaemah, "Transformasi Pembelajaran Digital Sebagai Respons Tantangan Pendidikan Era Society 5.0 Di SMA," *JPPK J. Pemikir. Pendidik. dan Kegur.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2025.
3. E. Frandika, N. Sisilia, and S. Fahrudin, "Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Siswa SMKN 2 Pengasih," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 12, pp. 335–343, 2026.
4. F. Tamara, Jaja, and J. Susilo, "The role of teachers in improving students' digital literacy in the 21st century learning era," *J. Bébasan*, vol. 12, no. 01, pp. 30–37, 2025.
5. C. A. Dewi, "Media Visual Sebagai Alat Bantu Literasi Menulis Di Era Digital," *J. E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, vol. 1, no. 2, pp. 57–65, 2025.
6. Z. Fitri, E. Maulani, L. Afra, K. Amna, A. Karima, and L. Maulida, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Tools untuk Melatih Skill Menulis Siswa," *J. Malikussaleh Mengabdi*, vol. 4, no. 1, pp. 140–149, 2025.
7. P. S. Kurnia and H. Subandiyah, "Penerapan Media Grafis Dalam Pembelajaran Menulis Poster Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 24 Surabaya," *Bapala*, 2026.
8. A. R. Yunanda and M. Sopiana, "Pengembangan Media Poster Edukatif Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," *Menulis J. Penelit. Nusantara*, vol. 1, no. 5, pp. 378–384, 2025.
9. A. A. Hidayah, J. S. Widyaksa, A. Rizky, Syarifuddin, and R. Oktapiani, "Strategi Digital Learning dalam Meningkatkan Efisiensi Proses dan Hasil Pembelajaran," *J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, 2026.
10. H. Kurniawan, A. S. W. U, and R. W. Tambunan, "Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 5, pp. 8–15, 2024.
11. D. P. Putri, I. Rahayu, and E. A. Wahyuni, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Siswa Sekolah Dasar Berbasis Etnosains Pada Materi Zat Dan Campuran," *J. Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 105–110, 2022.
12. F. D. Mukti, "Transformasi Pendidikan Di Sekolah Dasar: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan Dalam Era Digital," *Dirasatul Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 2, pp. 229–240, 2023.
13. N. Siregar, D. M. Manalu, M. Gulo, D. Rajagukguk, and C. Naibaho, "Etika Penggunaan AI Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Penggunaan Media Visual Berupa Poster Pada Siswa Menengah Atas," *Jejak Digit. J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 861–869, 2025.
14. I. Julita, N. Neviyarni, and H. Nirwana, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Publ. Ilmu Psikol.*, vol. 3, no. 3, 2025.
15. S. Rahman, "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar," *Pascasarj. Univ. Negeri Gorontalo*, no. November, pp. 289–302, 2021.
16. K. Li and J. M. Keller, "Use of the ARCS model in education: A literature review," *Comput. Educ.*, vol. 122, no. May 2017, pp. 54–62, 2018, doi: 10.1016/j.compedu.2018.03.019.
17. Raida, M. A. S. Malisi, and Aghnaita, "Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya," *Kamaya J. Ilmu Agama*, vol. 8, no. 2, pp. 37–48, 2025.
18. A. W. Sari and A. Rahmi, "Pelatihan Bahan Ajar Interaktif Berbasis ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP 31 Padang," *Integr. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2023.
19. G. Patindra, Rustam, and Priyanto, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) ChatGPT dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Sekolah Dasar," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 4, pp. 891–900, 2024.
20. Gifra and Z. Sesmiarni, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI," *J. Edu Res. Indones. Inst. Corp. Learn. Stud.*, vol. 6, pp. 2320–2329, 2025.
21. L. M. Saragih, D. S. Tanjung, and D. Anzelina, "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2644–2652, 2021, [Online]. Available: [ISSN 2714-7444 \(online\), https://acopen.umsida.ac.id](https://acopen.umsida.ac.id), published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyahsidoarjo.org)

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>

22. I. Magdalena, A. Hidayah, Hidayah, and T. Safitri, "Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang," *Nusant. J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, pp. 48–62, 2021.
23. S. H. Adam and S. U. Ali, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Pendidikan 4.0," *Socius J. Penelit. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 02, no. June, pp. 0–4, 2025.
24. E. L. Pandiangan and D. Anggeraini, "Media Poster sebagai Inovasi Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MI," *JADIKA J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 81–90, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/39/36>
25. A. D. Kurniawan, A. Oktafiani, W. I. A. Putri, R. H. Yulisa, and S. N. W. Putri, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Poster dengan Topik Lingkungan Alam dan Sosial melalui Media Canva Siswa Kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri," *J. Simki Postgrad.*, vol. 3, no. 4, pp. 362–372, 2024.
26. S. Maulia, D. A. Cahyani, E. M. Sari, J. Wilsa, and D. Mutaqin, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Poster Iklan Siswa Kelas VIII SMP," vol. 10, no. 2, pp. 185–199, 2025.
27. D. Mustika, B. Hidayat, and M. Utami, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbantu Artificial Intelligence Ditinjau Dari Pandangan Guru Sekolah Dasar Kota Pekanbaru," *Edukasi J. Pendidik.*, no. c, pp. 376–389, 2025, doi: 10.31571/edukasi.v2i1i.8992.
28. M. Kamal, A. A. Samudra, S. Junaidi, U. Pgri, and S. Barat, "Pengaruh Artificial Intelligence Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMKN Enam Lingkung," *JIKB*, vol. 16, no. 1, pp. 35–40, 2025.
29. A. A. Muchtar, M. F. Dini, and S. Khairunnisa, "Integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Personal: Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Pare," *Al-Ubudiyah J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 257–261, 2025.
30. M. H. Taabudillah, I. Sakibi, and I. Rahayu, "Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti," *Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, pp. 142–149, 2025.
31. S. Rahmadani, R. Gusti, M. Siregar, S. Aulia, A. Andini, and Nurwani, "Strategi dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Baca Anak Anak Desa Jaranguda melalui Sosialisasi Literasi," *Safari J. Pengabd. Masy. Indones.*, vol. 5, pp. 510–525, 2025.