



PENGARUH PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE MATHGPT* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Gratia I. P. Lopez¹⁾, Yohanes O. Jagom^{2,*}, Agapitus H. Kaluge³⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Katolik Widya Mandira
*email: jagom2020@unwira.ac.id

Abstrak: Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar matematika siswa, khususnya pada materi pertidaksamaan linier dua variabel, serta keterbatasan sumber belajar yang menarik dan interaktif di lingkungan sekolah. Selain itu, masih minimnya pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran menjadi tantangan tersendiri dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan *artificial intelligence* sebagai sumber belajar serta mengetahui pengaruh dari penggunaan AI sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi pertidaksamaan linier dua variabel. Metode penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan rancangan disain *the one group, pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa-siswi kelas XI Alam SMAN 1 Weluli. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan AI tergolong sangat baik dengan rata-rata capaian indikator sebesar 88,23%, kemudian prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan AI berdasarkan rata-rata capaian indikator tiap butir soal sebesar 79,59% dengan kriteria baik, Selanjutnya hasil uji hipotesis yang dibuktikan dengan nilai $Asymp \text{ sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 18,890 > 2,101 = t_{tabel}$ serta kriteria penerimaan dan penolakan H_0 dengan taraf signifikan 5% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan AI sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*; MathGPT; Prestasi Belajar Matematika

Abstract: The problem behind The background problem of this research is the low achievement of students' mathematics learning, especially in on the material of linear inequality of two variables, as well as the limitations of interesting and interactive learning resources in the school environment. learning resources that are interesting and interactive in the school environment. In addition, there is still the lack of utilisation of artificial intelligence (AI) technology in the learning process is a challenge in an effort to improve the quality of learning. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the implementation of mathematics learning using artificial intelligence as a learning resource and to determine the effect of using AI as a learning resource on students' mathematics learning achievement on the material of linear inequality of two variables. This research



method is experimental research with the design of the one group, pretest-posttest design. The population in this study were all students of class XI Alam SMAN 1 Weluli. The sampling technique used purposive sampling. The sampling technique used purposive sampling This study found that the implementation of mathematics learning using AI was classified as very good with an average indicator achievement of 88.23%, then students' mathematics learning achievement using AI based on the average achievement of indicators for each item was 79.59% with good criteria, Furthermore, the results of hypothesis testing as evidenced by the value of Asymp sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05 and $t_{hitung} = 18,890 > 2,101 = t_{tabel}$ and the criteria for acceptance and rejection of H_0 with a significant level of 5% and $t_{hitung} > t_{tabel}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted which means that there is a significant positive effect on the use of AI as a learning resource on students' mathematics learning achievement.

Keywords: Artificial Intelligence; MathGPT; Mathematics Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan modern tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan era Society 5.0, seperti literasi digital, kemampuan memecahkan masalah, dan kolaborasi tim yang berpikir kritis. Dalam konteks ini, pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) menjadi semakin penting. AI telah menunjukkan dampaknya di berbagai sektor industri, termasuk pendidikan, dengan mulai mengambil peran dalam proses pembelajaran. Meski demikian, penting untuk dipahami bahwa AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran manusia, melainkan berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung efektivitas kerja dan pembelajaran.

Secara teknis, AI merupakan cabang dari ilmu komputer yang memungkinkan mesin menjalankan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia (Noviadhi, et al., 2024). Sejalan dengan itu, (Subiyantoro, Hartono, Fitriati, & Faridi, 2023) menjelaskan bahwa AI bekerja dengan meniru dan mengeksekusi aktivitas kognitif melalui algoritma yang diprogram. Teknologi ini mampu mengolah data, mengambil keputusan, dan belajar secara mandiri. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem yang adaptif, mampu merencanakan, serta menyelesaikan tugas secara otonom (Karyadi, 2023).

Dalam dunia pendidikan, penerapan AI perlu dirancang secara matang agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu AI yang dapat mendukung pembelajaran agar siswa mampu memahami konsep dan strategi yang baik yaitu *MathGPT*. *MathGPT* merupakan salah satu tools yang dapat membantu proses pembelajaran matematika sehingga siswa terbantu dalam memvisualisasikan konsep matematika serta dapat memberikan solusi pemecahan masalah dengan penjelasan terstruktur. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Alvarez, 2024) *MathGPT* membantu siswa dalam mengeksplorasi konsep matematika menghasilkan bukti dan menyelesaikan masalah matematika yang kompleks. *MathGPT* juga dapat menyesuaikan penjelasan terkait penyelesaian masalah sesuai dengan



tingkat pemahaman siswa, dengan tujuannya agar membantu dalam pembelajaran diferensiasi terutama dikelas yang kemampuan siswanya beragam.

Pendekatan yang efektif dalam mengintegrasikan *MathGPT* dalam kelas menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*, yaitu kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring. Model ini tidak hanya mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan tanggung jawab belajar (Marito & Riani, 2022). Sebagai model pembelajaran kontemporer, *Blended Learning* dianggap relevan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang dipenuhi dengan teknologi (Sijabat, Juanta, Festiyet, & Yerimadesi, 2023). Penggunaan AI dalam model ini terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, khususnya dengan memperkaya pengalaman belajar dan memperkenalkan metode pengajaran yang lebih inovatif (Puspitarini, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di SMAN 1 Weluli masih bersifat konvensional. Metode yang digunakan didominasi oleh tanya jawab satu arah, dengan guru sebagai pusat kegiatan belajar, dan bahan ajar yang terbatas pada buku teks. Di sisi lain, siswa lebih aktif menggunakan gawai untuk bermain game seperti *Free Fire*, *Mobile Legends*, *PUBG*, serta bersosialisasi di media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *TikTok*. Kondisi ini berdampak pada rendahnya prestasi belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika (Adiputra & Mujiyati, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan model *Blended Learning* yang didukung oleh AI menjadi solusi potensial. Model ini memungkinkan terjadinya pembelajaran fleksibel baik secara langsung di kelas maupun secara mandiri di rumah. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu menangkap perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka. Melalui fitur-fitur berbasis AI, guru dapat menyajikan soal-soal matematika secara inovatif. Siswa kemudian dapat mengakses berbagai sumber belajar digital, mengerjakan soal, menganalisisnya, dan menyampaikan hasil analisis secara bertanggung jawab (Anas & Zakir, 2024). Dengan demikian, integrasi AI dalam *Blended Learning* bukan hanya menjawab tantangan zaman, tetapi juga menjadi jembatan menuju pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan rancangan disain *Paired Samples T-Test*, karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari kelompok yang sama. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer dari responden yang menjadi sampel. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa-siswi kelas XI Alam SMAN 1 Weluli. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu siswa-siswi kelas XI Alam II di SMAN 1 Weluli. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa wawancara, tes prestasi belajar serta lembar pengamat pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru matematika kelas XI SMAN 1 Weluli untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang



dialami siswa-siswi selama pembelajaran di kelas. Tes prestasi belajar matematika bertujuan untuk mengukur kemampuan matematika siswa. Kemudian lembar pengamat pembelajaran digunakan sebagai pedoman penilaian untuk mengukur kesesuaian RPP dan proses pembelajaran yang berlangsung. Analisis data pengukuran keterlaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi keterlaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{jumlah item terlaksana}}{\text{jumlah item keseluruhan}} \times 100\% \quad (1)$$

Selanjutnya dihitung rata-rata presentasi keterlaksanaan setiap pertemuan dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{P_1 + P_2}{2} \times 100\% \quad (2)$$

Rata-rata presentase keterlaksanaan tersebut digunakan untuk mengkategorikan keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selanjutnya analisis data peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *artificial intelligence* dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Nyata}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \quad (3)$$

Setelah diperoleh presentasi respon peserta didik, selanjutnya dapat dikategori rata-rata pembobotan respon peserta didik tersebut sesuai Tabel 1 berikut ini:

Capaian Indikator (%)	Interpretasi capaian Indikator
79 - 100	Sangat baik
65 - 79	Baik
55 - 65	Cukup
39 - 55	Kurang
0 - 39	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2018)

Penelitian ini menggunakan Uji *Paired Samples T-test* untuk menguji hipotesis. Tujuan peneliti menggunakan Uji *Paired Samples T-test* adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel independen (penggunaan *artificial intelligence*) terhadap variabel dependen (prestasi belajar matematika siswa). Sebelum uji t maka dilakukan pengujian pra-syarat terlebih dulu pada data yang diperoleh yaitu uji normalitas data. Pengujian ini berguna untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji pra-syarat tersebut merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji *T Test*. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini menggunakan *SPSS*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan memberikan *pretest* kepada siswa SMAN I Weluli dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal serta merancang metode yang tepat sebelum diterapkannya *MathGPT* dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan selanjutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *MathGPT*. Pelaksanaan pembelajaran dirancang 2 kali pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *MathGPT* berupa pembelajaran berbasis tanya-jawab interaktif yang artinya siswa dapat mengetik soal matematika atau pertanyaan terkait konsep matematika kemudian *MathGPT* memberikan jawaban dengan penjelasan yang runtut. Bagi siswa yang belum memahami materi dengan baik *MathGPT* dapat digunakan untuk menjelaskan ulang dengan pendekatan yang berbeda. *MathGPT* bukan pengganti guru melainkan alat bantu yang kuat untuk mendukung proses pembelajaran. Keterlaksanaan suatu proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah diamati oleh observer. Observer dalam penelitian ini yaitu dua orang guru mata pelajaran matematika di SMAN 1 Weluli.



Gambar 1. Pelaksanaan *Posttest*



Gambar 2. Penggunaan AI dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observer yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut. Pertemuan 1, nilai capaian indikator yang diperoleh sebesar 82,35% maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *MathGPT* pada pembelajaran pertama tergolong sangat baik. Kemudian pertemuan kedua capaian indikator sebesar 94,12 % maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *MathGPT* pada pembelajaran kedua tergolong sangat baik. Rata-rata capaian indikator untuk pertemuan pertama dan kedua diperoleh nilai sebesar 88,23%, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *MathGPT* pada pertemuan 1 dan 2 tergolong sangat baik.

Tahapan berikutnya yaitu melakukan analisis terkait kebenaran hipotesis data yang diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Langkah awal dalam



menguji kebenaran hipotesis dilakukan uji normalitas terkait data hasil *pretest* dan *posttest* Berikut merupakan hasil pengolahan uji normalitas data menggunakan SPSS 26.

```
NPART TESTS
/K-S(NORMAL)=pretest posttest
/MISSING ANALYSIS.
```

→ NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		19	19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	45.00	77.89
	Std. Deviation	11.426	6.732
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.228
	Positive	.178	.193
	Negative	-.178	-.228
Test Statistic		.178	.228
Asymp. Sig. (2-tailed)		.116 ^c	.010 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 3. Hasil Seleksi Data Aktual Lag (10 pt)

Berdasarkan gambar 1. Terlihat Pengujian normalitas data menggunakan SPSS. Kriteria pengujian normalitas dengan taraf kesalahan 5%, yaitu jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 dan $D_{hitung} \geq D_{tabel}$, maka data berdistribusi normal sedangkan, jika nilai signifikansinya lebih kecil atau sama dengan 0,05 dan $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal.

Data Pretest

Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dengan $\alpha = 0,05$ menggunakan SPSS diperoleh nilai *Asymp Sig. (2- Tailed)* = 0,116 dan $D_{hitung} = 0,178$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2- Tailed)* = 0,116 > 0,05 dan $D_{hitung} = 0,178 \leq 0,301$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H_0 diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Data Posttest

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dengan $\alpha = 0,05$ menggunakan SPSS diperoleh nilai *Asymp Sig. (2- Tailed)* = 0,010 dan $D_{hitung} = 0,228$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Asymp*



$Sig. (2- Tailed) = 0,010 > 0,05$ dan $D_{hitung} = 0,178 \leq 0,301$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H_0 diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data dilanjutkan dengan uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel independen (penggunaan *MathGPT*) terhadap variabel dependen (prestasi belajar matematika siswa). Berikut merupakan hasil pengolahan uji normalitas data menggunakan SPSS 26.

T-Test

[DataSet2]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	posttest	77.89	19	6.732	1.544
	pretest	45.00	19	11.426	2.621

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	posttest & pretest	19	.397	.092

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest - pretest	32.895	10.713	2.458	27.731	38.058	13.384	18	.000

Gambar 4. Hasil Seleksi Data Aktual Lag (10 pt)

Berdasarkan Gambar 4 di atas dapat diketahui bahwa kriteria pengujian hipotesis dengan taraf kesalahan 5% yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan $-t_{hitung} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 . Sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka tolak H_0 . Dengan hipotesis statistic sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$; Tidak ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan *artificial intelligence* sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$; Ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan *artificial intelligence* sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa

Hasil analisis yang diperoleh $Asymp sig.(2-tailed) = 0,000$ sedangkan $t_{hitung} = 13,384$ dengan $df = 18$ dan taraf signifikan $\frac{\alpha}{2} = 0,025$ diperoleh $t_{tabel} = 2,101$. Karena nilai $sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 13,384 > 2,101 = t_{tabel}$. Berdasarkan syarat uji t dan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 dengan taraf signifikan 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.



Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan *artificial intelligence* sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *artificial intelligence* (AI) berupa *MathGPT* sebagai sumber belajar memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini dibukti melalui kegiatan pembelajaran dikelas yang mana siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan baik setelah belajar menggunakan *MathGPT*. *MathGPT* kegiatan pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu untuk mengerjakan soal-soal melainkan sebagai sumber referensi bagi siswa jika mengalami kesulitan untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Selain itu dapat dibuktikan melalui analisis data *posttest* menggunakan uji t dalam program SPSS, yang menunjukkan bahwa nilai *Asymp sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05 = α serta nilai $t_{hitung} = 13,384 > 2,101 = t_{tabel}$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *MathGPT* terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Utari, Quthny, & Arobi, 2024) yang mengatakan bahwa penggunaan AI berdampak positif terhadap kecerdasan intelektual mahasiswa. Selanjutnya (Hanan & Sugiman, 2025) mengemukakan bahwa AI mempermudah proses pembelajaran matematika bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Namun menurut (Maulana, Saputra, Misbah, & Zulfahmi, 2025) meskipun AI terbukti membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, pengaruhnya terhadap hasil belajar secara keseluruhan tidak sebesar pengaruhnya terhadap pemahaman konsep saja.

Dalam konteks pembelajaran matematika, prestasi belajar sangatlah menjadi kunci penting karena dapat memberikan dampak atau pengaruh pada hasil akhir belajar siswa (Maulidya & Nugraheni, 2021). Prestasi belajar menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Sementara itu (Uskono, Lakapu, Jagom, Dosinaeng, & Bria, 2020) prestasi belajar matematika mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi melalui proses interaksi dengan lingkungan dan dinyatakan dalam bentuk skor. Prestasi ini mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, menyelesaikan masalah, serta menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi nyata.

Dukungan terhadap hasil penelitian ini juga diperoleh dari studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Salsabilla, Hadi, Pratiwi, & Mukarromah, 2023) yang meneliti tentang pengaruh penggunaan kecerdasan buatan terhadap mahasiswa di perguruan tinggi". Penelitian tersebut yang menggunakan studi literatur ditemukan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan berpengaruh terhadap mahasiswa. Adapun pengaruh yang ditemukan berupa mahasiswa jadi lebih mudah dalam mengakses materi untuk kuliah, memudahkan mahasiswa untuk belajar



bahasa asing, mahasiswa jadi lebih leluasa dalam bertanya tanpa terbatas akan waktu, kebutuhan mahasiswa akan peran seorang pengajar dapat terpenuhi.

Meskipun demikian penggunaan AI ini juga membawa pengaruh lain seperti menimbulkan kekhawatiran kepada mahasiswa terhadap saingan dalam mencari pekerjaan, kekhawatiran perbedaan jawaban dari sumber kecerdasan buatan dengan sumber dosen, serta kekhawatiran mahasiswa akan keamanannya pribadinya. Kehadiran AI telah mengubah banyak tatanan bidang kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Hasil survei menyatakan bahwa sebanyak 43% mahasiswa telah menggunakan alat bantu AI. Pada penelitian terdahulu tidak ditemukan adanya ancaman keamanan data dalam penggunaan AI. Alat bantu AI memberikan berbagai pengaruh pada mahasiswa (Rifky, 2024). Lebih lanjut (Guler, Dertli, Boran, & Yildiz, 2024) mengungkapkan penggunaan AI dalam hal ini ChatGPT dapat membantu siswa untuk mendapatkan jawaban lebih cepat dengan memperhatikan prosedur yang dijelaskan namun selalu ada pengawasan dari guru.

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *MathGPT* sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa terlaksana dengan baik. (2) Prestasi belajar dengan menggunakan *MathGPT* terhadap siswa kelas XI Alam II di SMAN 1 Weluli mencapai 77,01% atau prestasi belajar tercapai dengan predikat baik. (3) Ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan *MathGPT* sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI Alam II di SMAN 1 Weluli.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia. *Konselor*, 150-157.
- Alvarez, I. J. (2024). EVALUATING THE IMPACT OF AI-POWERED TUTORS MATHGPT AND FLEXI 2.0 IN ENHANCING CALCULUS LEARNING. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 495-508.
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 35-46.
- Guler, N. K., Dertli, Z. G., Boran, E., & Yildiz. (2024). An artificial intelligence application in mathematics education: Evaluating ChatGPT's academic achievement in a mathematics exam. *Pedagogical Research*, 1-12.
- Hanan, & Sugiman. (2025). Dampak Artificial Intelligence terhadap Belief Peserta Didik dalam. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 339-361.
- Karyadi, B. (2023). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 253-258.



- Marito, W., & Riani, N. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Mahasiswa UPMI pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 223-233.
- Maulana, N., Saputra, R. R., Misbah, I. Z., & Zulfahmi, M. N. (2025). Penerapan Artificial Intelligence dalam Menunjang Pemahaman Matematika Siswa SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 01-09.
- Maulidya, N. S., & Nugraheni, E. A. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2584-2593.
- Noviadhi, I. Y., Valentin, F., Denyana, N. T., Romadhoni, A. S., Hidayat, M. D., Ihsan, M. K., . . . Pandhowo, D. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intelligence ChatBots dalam Proses Belajar dalam Proses Belajar Mengajar untuk Mata Kuliah Sistem Operasi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang di Era Industri 4.0 dan Society 5.0 . *Jurnal MEDIASI*, 93-105.
- Nusa, I. J., Kristiani, & Wahyono, B. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018). *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1-17.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1-6.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 37-42.
- Salsabilla, K. A., Hadi, T. D., Pratiwi, W., & Mukarromah, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN TERHADAP MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI)*, 168-175.
- Sijabat, A., Juanta, P., Festiyet, & Yerimadesi. (2023). Literatur Review: Model Pembelajaran Blended Learning dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 905-914.
- Subiyantoro, H., Hartono, R., Fitriati, S. W., & Faridi, A. (2023). Dampak Kecerdasan Buatan (AI) terhadap Pengajaran Bahasa Inggris di Perguruan tinggi: Tantangan dan Peluang. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404*, 346-349.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Uskono, I. V., Lakapu, M., Jagom, Y. O., Dosinaeng, W. B., & Bria, K. (2020). PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA DAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *JHM: Journal Of Honai Math*, 145-156.
- Utari, H., Quthny, A. Y., & Arobi, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence terhadap Kecerdasan Intelektual Mahasiswa PAI Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo. *Jurnal Simki Pedagogia*, 152-164.
-