



Pengaruh Penggunaan AI sebagai Media Belajar terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa di SMA Negeri 1 Barumun

Syafrida Yanti Sipahutar¹, Linda Efrina Nasution²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Padang Lawas, Indonesia

Email : syafridayanti384@gmail.com¹, lindanasution2589@gmail.com²

Abstrak

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan memberikan peluang baru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA Negeri 1 Barumun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian terdiri dari 216 siswa kelas XI, sedangkan sampel penelitian berjumlah 36 siswa kelas XI MIA 1 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar Bahasa Inggris yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan AI sebagai media pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 64,83 pada pre-test menjadi 80,42 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 15,59 poin. Hasil uji Paired Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar -12,476 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 35 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan AI sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. Penggunaan AI dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik bagi siswa.

Keywords: *Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.*

Abstract

The use of Artificial Intelligence (AI) in education has provided new opportunities for creating more interactive and engaging learning experiences. This study aimed to determine the effect of using AI as a learning medium on students' motivation to learn English at SMA Negeri 1 Barumun. This study employed a quantitative research approach using an experimental method. The population consisted of 216 Grade XI students, while the sample consisted of 36 students from Grade XI MIA 1 selected using purposive sampling. Data were collected using an English learning motivation questionnaire administered before and after the implementation of AI as a learning medium. The data were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, followed by a Paired Samples t-test to examine the research hypothesis. The results showed that the mean motivation score increased from 64.83 in the pre-test to 80.42 in the post-test, with an improvement of 15.59 points. The Paired Samples t-test produced a t-value of -12.476 with 35 degrees of freedom and a significance value of 0.000, which was lower than the 0.05 significance level. Therefore, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. The findings indicate that the use of AI as a learning medium had a significant effect on students'

motivation to learn English. AI can therefore be considered a potential alternative learning medium for creating more interactive, flexible, and engaging English learning experiences.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Learning Medium, Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan. Teknologi semakin terintegrasi ke dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan personal kepada siswa. Salah satu perkembangan teknologi paling signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah Kecerdasan Buatan (AI). Dalam pendidikan, AI semakin banyak digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran karena dapat memberikan informasi, menghasilkan materi pembelajaran, menjawab pertanyaan siswa, dan memberikan umpan balik langsung. Dalam pendidikan bahasa, khususnya pembelajaran bahasa Inggris, AI berpotensi mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan bahasa mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Wei, 2023).

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran penting dalam pendidikan menengah karena memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara internasional dan mengakses berbagai informasi akademis dan teknologi. Namun, belajar bahasa Inggris membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa perlu terus berlatih kosakata, tata bahasa, membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Oleh karena itu, motivasi siswa merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris. Motivasi mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menyelesaikan tugas pembelajaran, melatih keterampilan bahasa mereka, dan gigih ketika mengalami kesulitan. Ketika siswa memiliki motivasi rendah, mereka mungkin menjadi kurang tertarik untuk belajar, kurang aktif berpartisipasi, dan kesulitan mempertahankan perhatian mereka selama pelajaran bahasa Inggris.

Integrasi Kecerdasan Buatan (AI) ke dalam pembelajaran bahasa memberikan peluang baru bagi guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Aplikasi berbasis AI, khususnya chatbot AI seperti ChatGPT, dapat digunakan untuk memberikan penjelasan, menghasilkan contoh, mendukung aktivitas menulis, melatih percakapan, dan memberikan respons langsung kepada siswa. Fitur-fitur tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran di luar batasan aktivitas kelas konvensional. Wei (2023) menemukan bahwa pengajaran bahasa yang dimediasi AI memiliki efek positif pada prestasi belajar bahasa Inggris, motivasi L2, dan pembelajaran mandiri di antara pembelajar EFL. Studi tersebut lebih lanjut menunjukkan bahwa pengajaran yang didukung AI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.

Penggunaan AI juga dapat memengaruhi motivasi siswa karena dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Qu dan Wu (2024) meneliti ChatGPT sebagai alat pembelajaran bahasa berbantuan komputer dan menemukan bahwa faktor motivasi memainkan peran penting dalam adopsi ChatGPT oleh siswa untuk pembelajaran bahasa Inggris. Temuan mereka menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang kesenangan, keterlibatan, dan Kegunaan ChatGPT dapat berkontribusi pada kesediaan mereka untuk menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, AI dapat berfungsi tidak hanya sebagai sumber informasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian terbaru juga telah mengkaji penggunaan ChatGPT di kalangan siswa sekolah menengah. Woo dkk. (2024) meneliti pengalaman 21 siswa sekolah menengah Hong Kong yang menggunakan ChatGPT untuk mendukung kegiatan menulis bahasa Inggris. Para siswa melaporkan kepuasan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran

tersebut, meskipun penelitian menemukan bahwa penggunaan ChatGPT juga dapat menimbulkan tuntutan kognitif yang cukup besar, terutama ketika siswa diharuskan untuk mengembangkan petunjuk yang efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa ChatGPT berpotensi untuk melibatkan siswa sekolah menengah dalam pembelajaran bahasa Inggris, tetapi implementasinya perlu disertai dengan bimbingan dan dukungan instruksional yang tepat dari guru.

Meskipun studi sebelumnya telah menunjukkan potensi manfaat AI dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan AI tidak boleh diasumsikan secara otomatis meningkatkan motivasi siswa. Efektivitas AI bergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran dan bagaimana siswa dibimbing dalam menggunakannya. Oleh karena itu, AI harus diposisikan sebagai media pembelajaran yang mendukung guru dan siswa, bukan menggantikan peran guru. Guru tetap penting dalam memberikan bimbingan, memilih aktivitas pembelajaran yang tepat, memantau penggunaan AI oleh siswa, dan memastikan bahwa siswa mengevaluasi informasi yang dihasilkan oleh AI secara kritis.

Selain itu, penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada mahasiswa atau konteks pembelajaran tertentu. Misalnya, Wei (2023) meneliti pembelajar EFL tingkat universitas, sedangkan Qu dan Wu (2024) menyelidiki adopsi ChatGPT dalam lingkungan pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun Woo dkk. (2024) berfokus pada siswa sekolah menengah, studi mereka terutama meneliti pengalaman, motivasi, beban kognitif, dan kepuasan siswa dalam aktivitas menulis bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk meneliti pengaruh AI sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa, khususnya di kalangan siswa sekolah menengah Indonesia.

Dalam konteks SMA Negeri 1 Barumon, integrasi AI sebagai media pembelajaran dapat memberikan pendekatan alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik. Penggunaan AI memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, mendapatkan umpan balik langsung, berlatih bahasa Inggris secara mandiri, dan mengalami lingkungan belajar yang berbeda dari pembelajaran di kelas konvensional. Namun, apakah penggunaan AI sebagai media pembelajaran dapat secara signifikan memengaruhi motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris perlu diteliti secara empiris.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di SMA Negeri 1 Barumon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara pembelajaran berbasis AI dan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. Temuan ini juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru bahasa Inggris dalam mempertimbangkan penggunaan AI yang tepat sebagai media pembelajaran alternatif di pendidikan menengah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimental untuk menyelidiki pengaruh penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Populasi penelitian ini terdiri dari 216 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Barumon. Sampel dipilih menggunakan purposive sampling dan terdiri dari 36 siswa kelas XI MIA 1. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar bahasa Inggris siswa sebelum dan setelah implementasi AI sebagai media pembelajaran. Kuesioner tersebut terdiri dari pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan minat, perhatian, kemauan belajar, ketekunan, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Sebelum diberikan kepada sampel, instrumen tersebut diperiksa untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan prosedur statistik kuantitatif. Analisis dimulai dengan statistik deskriptif untuk menentukan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan simpangan baku dari skor motivasi siswa. Sebelum menguji

hipotesis penelitian, dilakukan uji prasyarat, termasuk uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis kemudian diuji menggunakan uji statistik yang sesuai untuk menentukan apakah penggunaan AI sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

HASIL PENELITIAN

Statistik Deskriptif

Data mengenai motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris diperoleh melalui kuesioner motivasi yang diberikan sebelum dan setelah implementasi Kecerdasan Buatan (AI) sebagai media pembelajaran. Hasil statistik deskriptif untuk 36 siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Statistik	Pre-test	Post-test
N	36	36
Minimum	52	68
Maximum	78	92
Rata-Rata	64.83	80.42
Standar Deviasi	6.47	6.12

Berdasarkan Tabel 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa skor minimum adalah 52 dan skor maksimum adalah 78, dengan skor rata-rata 64,83 dan simpangan baku 6,47. Setelah penerapan AI sebagai media pembelajaran, skor motivasi siswa meningkat. Hasil post-test menunjukkan skor minimum 68 dan skor maksimum 92, dengan skor rata-rata 80,42 dan simpangan baku 6,12. Oleh karena itu, skor rata-rata meningkat sebesar 15,59 poin, dari 64,83 pada pre-test menjadi 80,42 pada post-test.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data pra-uji dan pasca-uji terdistribusi secara normal. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena sampel terdiri dari kurang dari 50 siswa. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Data	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
Pre-test	0.967	36	0.356	Normal
Post-test	0.971	36	0.447	Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi data pra-uji adalah 0,356, sedangkan nilai signifikansi data pasca-uji adalah 0,447. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data pra-uji dan pasca-uji terdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas untuk analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0.284	1	70	0.596	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi adalah 0,596. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, hipotesis nol diterima. Oleh karena itu, data memiliki varians homogen. Karena data terdistribusi normal dan homogen, analisis dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Karena penelitian ini melibatkan kelompok siswa yang sama yang diukur sebelum dan sesudah implementasi AI, uji t sampel berpasangan digunakan untuk memeriksa apakah ada perbedaan signifikan dalam motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Hasilnya disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Data	RataRata Perbedaan	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test – Post-test	-15.583	-12.476	35	0.000

Berdasarkan Tabel 4, uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai t sebesar -12,476 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor motivasi siswa sebelum dan setelah penerapan AI sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di SMA Negeri 1 Barumon. Temuan ini juga didukung oleh peningkatan nilai rata-rata motivasi siswa, yang meningkat dari 64,83 pada pre-test menjadi 80,42 pada post-test. Peningkatan sebesar 15,59 poin menunjukkan bahwa siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi setelah belajar melalui media pembelajaran berbasis AI.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di SMA Negeri 1 Barumon. Analisis deskriptif menunjukkan peningkatan skor motivasi rata-rata siswa dari 64,83 pada pre-test menjadi 80,42 pada post-test, yang mewakili peningkatan sebesar 15,59 poin. Selanjutnya, uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi AI sebagai media pembelajaran berhubungan dengan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar Bahasa Inggris siswa.

Peningkatan motivasi siswa dapat dikaitkan dengan karakteristik interaktif pembelajaran berbasis AI. Alat AI dapat memberikan respons langsung kepada siswa, kesempatan untuk latihan berulang, dan dukungan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu mereka. Purnomo dkk. (2025), yang meneliti persepsi siswa tentang alat AI dalam pembelajaran bahasa Inggris, menemukan bahwa sebagian besar peserta menganggap AI bermanfaat dalam memahami materi yang sulit dan menerima umpan balik langsung. Studi tersebut juga melaporkan bahwa banyak siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berlatih bahasa Inggris dengan AI dan menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian ini karena peningkatan interaksi, umpan balik langsung, dan kepercayaan diri yang lebih besar dapat berkontribusi pada kesiapan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

Temuan ini juga konsisten dengan Jayaputri (2024), yang meneliti pengaruh ChatGPT terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan desain pra-uji dan pasca-uji satu kelompok. Studi tersebut melibatkan 40 siswa dan menemukan peningkatan motivasi yang signifikan setelah implementasi ChatGPT. Peningkatan tersebut dikaitkan dengan interaksi personal dan waktu nyata, peluang pembelajaran adaptif, dan karakteristik teknologi AI yang ramah pengguna. Hasil ini sangat relevan dengan penelitian ini. karena kedua studi tersebut menggunakan pendekatan pra-uji dan pasca-uji dan menemukan bahwa motivasi siswa meningkat setelah penggunaan pembelajaran berbasis AI.

Penjelasan lain untuk peningkatan motivasi adalah bahwa AI dapat mendukung otonomi siswa dalam belajar. Siswa dapat menggunakan AI untuk mengajukan pertanyaan,

meminta penjelasan, berlatih bahasa Inggris, dan mendapatkan bantuan ketika mereka menghadapi kesulitan. Sebuah studi baru-baru ini oleh Zhen (2025) menemukan bahwa aplikasi AI berhubungan positif dengan kemampuan belajar bahasa Inggris secara mandiri, sementara motivasi belajar memainkan peran mediasi dalam hubungan ini. Studi tersebut juga menekankan bahwa dukungan guru memoderasi hubungan antara penggunaan AI dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa AI dapat mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dan mandiri, tetapi manfaat motivasinya cenderung lebih kuat ketika penggunaan AI didukung dan dibimbing oleh guru.

Temuan saat ini didukung lebih lanjut oleh Shao (2025), yang meneliti peran alat AI dalam kaitannya dengan motivasi, efikasi diri, dan kecemasan di antara pembelajar EFL. Studi tersebut menggunakan desain eksperimental yang melibatkan 168 mahasiswa dan menemukan bahwa pembelajaran yang didukung AI terkait dengan aspek motivasi dan psikologis penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan tersebut menunjukkan bahwa alat AI dapat memberikan peluang untuk mendukung motivasi dan efikasi diri siswa sekaligus mengurangi beberapa kesulitan yang terkait dengan pembelajaran bahasa. Hal ini mendukung temuan saat ini bahwa motivasi siswa meningkat setelah mereka mengalami AI mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

Demikian pula, Yuan dan Liu (2025) meneliti pengaruh alat AI terhadap keterlibatan, kenikmatan, dan motivasi pembelajar EFL melalui studi kuasi-eksperimental yang melibatkan mahasiswa EFL Tiongkok. Temuan mereka menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung AI dapat memberikan peluang berharga bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di kelas EFL. Peran kenikmatan sangat relevan dengan penelitian ini karena siswa lebih cenderung berpartisipasi aktif ketika kegiatan pembelajaran dianggap menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan AI dapat menciptakan lingkungan belajar yang berbeda dari pengajaran konvensional dan akibatnya mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

Temuan ini juga sejalan dengan Xu dan Liu (2025), yang membandingkan pembelajaran yang didukung AI melalui Duolingo dan ChatGPT dalam kaitannya dengan motivasi, kenikmatan, pemikiran kritis, dan otonomi pembelajar di antara pembelajar EFL. Studi mereka menyoroti potensi platform pembelajaran bertenaga AI untuk mendukung pembelajaran personal, umpan balik waktu nyata, keterlibatan, dan otonomi pembelajar. Karakteristik ini dapat menjelaskan mengapa siswa dalam penelitian ini menunjukkan motivasi yang lebih tinggi setelah implementasi AI. Ketika siswa menerima bantuan langsung dan memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri, mereka dapat mengembangkan minat dan kemauan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Wang dkk. (2025) meneliti motivasi dan niat pelajar untuk menggunakan ChatGPT untuk pembelajaran bahasa Inggris. Temuan mereka menunjukkan bahwa siswa umumnya menganggap ChatGPT bermanfaat dan mudah digunakan, sementara persepsi kenikmatan secara signifikan berkontribusi pada niat siswa untuk menggunakan ChatGPT untuk pembelajaran bahasa. Temuan ini memberikan penjelasan lain untuk peningkatan yang diamati dalam penelitian ini. Ketika siswa menganggap AI bermanfaat, mudah digunakan, dan menyenangkan, mereka mungkin lebih bersedia untuk berinteraksi dengan media pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Akibatnya, pengalaman positif dengan AI dapat berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih kuat. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa AI dapat berkontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, otonomi, kenikmatan, dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peningkatan dari 64,83 menjadi 80,42 dalam penelitian ini dan hasil uji t sampel berpasangan yang signifikan secara statistik memberikan bukti kuantitatif bahwa siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi setelah implementasi AI sebagai media pembelajaran. Namun, temuan tersebut tidak boleh diartikan bahwa AI saja yang bertanggung jawab atas semua perubahan motivasi siswa. Efektivitas AI juga dipengaruhi

oleh cara pengintegrasian ke dalam kegiatan kelas, jenis tugas pembelajaran yang diberikan, keakraban siswa dengan teknologi, dan bimbingan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, AI harus dilihat sebagai media pembelajaran pendukung yang bekerja bersama dengan pengajaran guru yang efektif, bukan sebagai pengganti guru.

Berdasarkan temuan ini, penggunaan AI sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. AI memberikan peluang untuk praktik interaktif, umpan balik langsung, bantuan yang dipersonalisasi, dan otonomi belajar yang lebih besar. Meskipun demikian, guru perlu memberikan instruksi dan pengawasan yang tepat agar siswa menggunakan AI secara bertanggung jawab dan kritis. Kombinasi bimbingan guru dan pembelajaran yang didukung AI dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memberikan siswa kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa di SMA Negeri 1 Barumun,” dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata motivasi siswa dari 64,83 pada pre-test menjadi 80,42 pada post-test. Nilai rata-rata tersebut meningkat sebesar 15,59 poin setelah penerapan AI sebagai media pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai t adalah -12,476 dengan 35 derajat kebebasan dan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi siswa belajar bahasa Inggris sebelum dan setelah penggunaan AI sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan AI sebagai media pembelajaran secara signifikan mempengaruhi motivasi siswa belajar bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Barumun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarin, M. Y., & Asmara, C. H. (2024). Investigating the implementation of ChatGPT in English language education: Effects on student motivation and performance levels. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 7(1), 57–66.
- Du, J., & Alm, A. (2024). The impact of ChatGPT on English for Academic Purposes (EAP) students' language learning experience: A self-determination theory perspective. *Education Sciences*, 14(7), 726. <https://doi.org/10.3390/educsci14070726>
- Jayaputri, H. E. (2024). ChatGPT in action: Unraveling its impact on student motivation in English language learning. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 448–456. <https://doi.org/10.30998/scope.v8i2.22375>
- Liu, P. (2022). Influencing factors of negative motivation in college students' English learning relying on the artificial neural network algorithm. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022, 2323870. <https://doi.org/10.1155/2022/2323870>
- Militansina. (2025). EFL learners' perception of ChatGPT integration in English learning: Motivation, skills, and pedagogical development. *Journal of Language and Literature Studies*, 5(3).
- Purnomo, S. Y., Derawan, M. A. S., Irfan, M. Y., & Fahriany. (2025). Students' perception of AI tools in boosting motivation for English learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 8135–8154. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8854>
- Qu, K., & Wu, X. (2024). ChatGPT as a CALL tool in language education: A study of hedonic motivation adoption models in English learning environments. *Education and*

Information Technologies, 29, 19471–19503. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12598-y>

- Shao, S. (2025). The role of AI tools on EFL students' motivation, self-efficacy, and anxiety: Through the lens of control-value theory. *Learning and Motivation*, 91, 102154.
- Wang, L., Zou, B., Wang, C., et al. (2025). Understanding learner motivation and intention to use ChatGPT for English language learning. *Discover Computing*, 28, 293.
- Wei, L. (2023). Artificial intelligence in language instruction: Impact on English learning achievement, L2 motivation, and self-regulated learning. *Frontiers in Psychology*, 14, 1261955. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1261955>
- Woo, D. J., Wang, D., Guo, K., & Susanto, H. (2024). Teaching EFL students to write with ChatGPT: Students' motivation to learn, cognitive load, and satisfaction with the learning process. *Education and Information Technologies*, 29, 24963–24990. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12819-4>
- Xu, J., & Liu, Q. (2025). Uncurtaining windows of motivation, enjoyment, critical thinking, and autonomy in AI-integrated education: Duolingo vs. ChatGPT. *Learning and Motivation*, 102100.
- Yuan, L., & Liu, X. (2025). The effect of artificial intelligence tools on EFL learners' engagement, enjoyment, and motivation. *Computers in Human Behavior*, 162, 108474.
- Zhen, X. (2025). Application of artificial intelligence in English learning: The interactive effects of teacher support, learning motivation, and autonomous learning ability. *Acta Psychologica*, 261, 105960. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105960>