

Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi AI GAMMA Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 095126 Sukasari

Okta Fiani Simamora^{1*}, Desi Sijabat², Theresia Monika Siahaan³, Lisbet Sihombing⁴, Eva Pasaribu⁵, Apriani Sijabat^{6*}

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia

⁶Pendidikan Fisika Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia

***Corresponding Author:**

aprianisijabat@gmail.com

Article History:

Received 2026-03-09

Revised 2026-04-02

Accepted 2026-05-15

Keywords:

AI Gamma, learning media, learning outcomes, science, elementary school.

Kata Kunci:

AI Gamma, media pembelajaran, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of using AI Gamma application media on the learning outcomes of sixth-grade students of SD Negeri 095126 Sukasari in the subject of science. This study uses a quantitative approach with an experimental design. The subjects of the study were sixth-grade students of SD Negeri 095126 Sukasari. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests, while data analysis used the t-test. The results showed that the use of AI Gamma application media had a significant effect on student learning outcomes. This is evidenced by the t-value of 5.02 which is greater than the t-table of 2.06, as well as a significance value (2-tailed) of 0.00 which is smaller than 0.05. Thus, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on these results, it can be concluded that the use of AI Gamma application media is effective in improving the learning outcomes of sixth-grade students of SD Negeri 095126 Sukasari in the subject of science.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi AI Gamma terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, sedangkan analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi AI Gamma berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung sebesar 5,02 yang lebih besar dari t tabel sebesar 2,06, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi AI Gamma efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari pada mata pelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, sikap ilmiah, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk aktif mengamati, memahami konsep, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022). Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering menghadapi kendala, seperti

rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru (Arsyad, 2020).

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar (Sadiman et al., 2018). Penggunaan media yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa cepat bosan, pasif, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pemanfaatan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence atau AI) dalam dunia pendidikan semakin berkembang. Teknologi AI mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan personal sesuai dengan kebutuhan siswa (Zawacki-Richter et al., 2019). Media pembelajaran berbasis AI dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman konsep melalui visualisasi dan penyajian materi yang sistematis (Holmes et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran berbasis AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS adalah aplikasi AI Gamma. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, ringkas, dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media berbasis AI juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Trilling & Fadel, 2019). Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan kurang memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media aplikasi AI Gamma terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari pada mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest design, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media aplikasi AI Gamma dalam pembelajaran IPAS, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 095126 Sukasari pada semester genap tahun ajaran berjalan. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPAS di kelas VI. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2019). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas:

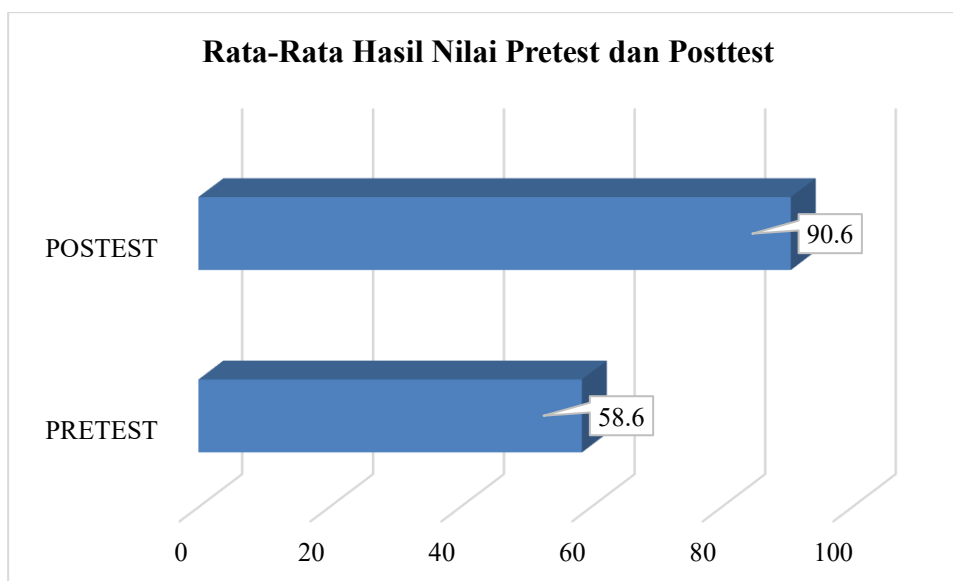
1. Variabel bebas (X): Media aplikasi AI Gamma
2. Variabel terikat (Y): Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

Hasil belajar siswa diukur pada ranah kognitif berdasarkan skor tes yang diperoleh siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes diberikan dua kali, yaitu tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media aplikasi AI Gamma, dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya agar layak digunakan (Arikunto, 2018). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat analisis, meliputi: Uji normalitas, untuk

mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan dengan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi AI Gamma (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari, terlihat adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media aplikasi AI Gamma dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 1. Diagram Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas VI

Gambar 1 menunjukkan nilai rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 58,6, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90,6. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 32 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi AI Gamma memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berikut merupakan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 26 dengan rumus *Shapiro-Wilk*, dengan dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu;

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistic	Sig	Keterangan
Pretest	0,33	0,08	Normal
Posttest	0,150	0,17	Normal

Berdasarkan tabel 1 di atas hasil uji normalitas data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa seluruh data, baik pretest maupun posttest, memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05. Secara spesifik, nilai signifikansi untuk data pretest adalah sebesar 0,08, sedangkan untuk data posttest adalah sebesar

0,17. Karena kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hmegeinitas sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	46.07	1	48	0.20
	Based on Median	7.82	1	48	0.10
	Based on Median and with adjusted df	7.82	1	48	0.20
	Based on trimmed mean	37.98	1	48	0.08

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 0.200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0.05 ($0.200 > 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa varians data antara nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VI SDN 095126 Sukasari adalah homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi syarat homogenitas, sehingga layak digunakan untuk melanjutkan analisis statistik parametrik dalam pengujian hipotesis penelitian. Secara statistik, hasil uji *t* berpasangan menunjukkan nilai *t* hitung = 5,02 lebih besar dari *t* tabel = 2,06, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Hasil ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi AI Gamma. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan media aplikasi AI Gamma berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media aplikasi AI Gamma dapat dijelaskan berdasarkan teori media pembelajaran dan teori belajar modern. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa, serta memudahkan pemahaman materi.

Media aplikasi AI Gamma yang menyajikan materi secara visual dan sistematis mampu mengurangi sifat abstrak materi IPAS, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa memperoleh informasi melalui berbagai saluran indera, terutama visual dan audio. Penyajian materi IPAS menggunakan media AI Gamma memungkinkan siswa mengolah informasi secara lebih mendalam, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat proses pengolahan informasi

dalam memori siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis AI mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.



Gambar 2. Peneliti Menggunakan Aplikasi AI Gamma Di Kelas

Media aplikasi AI Gamma memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan kecerdasan buatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Zawacki-Richter et al. (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Holmes et al. (2022) menegaskan bahwa teknologi AI dalam pendidikan dapat membantu personalisasi pembelajaran dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori dan temuan empiris sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI, seperti aplikasi AI Gamma, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai *posttest* yang signifikan menunjukkan bahwa media ini layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi AI Gamma pada mata pelajaran IPAS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 095126 Sukasari. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 58,6 pada pretest menjadi 90,6 pada posttest. Hasil analisis statistik menggunakan uji t berpasangan menunjukkan nilai thitung sebesar 5,02 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,06, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi AI Gamma efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma Bagi Guru Dalam Membuat Presentasi Yang Menarik Dan Otomatis. *Journal Of Information System And Education Development*, 2(1), 39–43.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arfandi. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran. 9(1), 74–85.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582.
- Creswell, J. (2023). *Research Design, Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches*. In Sage Publications, Inc.: Vol. Sixth Edit (Issue 1).
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). *Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Isini, S., Mahmud, M., Ardiansyah, Hasiru, R., & Sudirman. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Di Smpn 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo. *Journal Of Economic And Business Education*, 3(1).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamal, R. M., Samudra, A. A., & Junaidi, S. (2025). Pengaruh Artificial Intelligence Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smkn Enam Lingkung. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis (Jikb)*, 16(1), 35–40.
- Khaeruddin. (2024). Pemanfaatan Teknologi Gamma (Ai) Dalam Pembelajaran Sejarah Era Kurikulum Merdeka. *Intec Journal: Information Technology Education Journal*, 3(3), 53–59.
- Ngosiem, Y., Sumual, H., & Mewengkang, A. (2025). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dan Motivasi Dengan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 3 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(5), 1741–1751.
- Nurkhalifah, S., & Simanullang, R. S. P. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Chatgpt Dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 230–240.
- Patia, N., Maulidiyah, A., Bahijah, I., Wongso, O., Irene, P. D., Salwa, & Rahmawati, E. (2025). The Use Of Perplexity Ai In Academic Writing: Benefits, Challenges, And Ethics. *Wahana Pedagogika*, 07(01), 32–35.
- Putri, M. A., & Panduwina, L. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Terhadap Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jkip: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 605–616.
- Putri, V. A., Andjani, K. C., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 615–630.
- Rahayu, R., & Murti, A. C. (2025). Penggunaan Gamma App Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Presentasi Guru Sekolah Dasar. *J U R N A L S O L M A*, 14(2), 1804–1816.

- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Robiul, D., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. *Jurnal Tekomin*, 2(1), 124–134.
- Saily, S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Pbl (Problem Basedlearning) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 15(1), 46–61.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/Tjripd.V2i2.373>
- Sitepu, Y., Pieris, J., & Widiarty, W. S. (2025). Kedudukan Dan Pertanggung Jawaban Hukum Dalam Penggunaan Kecerdasaan Buatan (Artifical Inteligence) Dalam Pembuatan Karya Ilmiah Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (Sostech)*, 5(6), 1862–1879.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Yuniar, F., Sumarni, S., & Adiastry, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Berbasis Adobe Flash Cs6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (Jes-Mat)*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.25134/Jes-Mat.V6i2.3413>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27.