

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya transformatif yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui instruksi dan pelatihan sistematis. Hal ini mencakup proses, metodologi, dan tindakan memberikan pengetahuan dan mendorong pertumbuhan pribadi. Pengertian tersebut mengasumsikan bahwa pendidikan adalah usaha pembentukan watak manusia. Itu artinya, manusia adalah subjek yang dapat berubah perilakunya ke arah yang lebih positif Nugraha (2019:11). Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan terus-menerus yang bertujuan untuk menghasilkan kualitas yang langgeng, dengan tujuan akhir untuk menumbuhkan individu-individu masa depan yang berlandaskan pada prinsip-prinsip budaya nasional dan Pancasila. Pengembangan nilai-nilai filosofis dan budaya di tingkat nasional merupakan tujuan penting yang harus dicapai oleh pendidikan secara komprehensif. Ada kebutuhan mendesak untuk melakukan investigasi yang komprehensif dan ketat terhadap bidang pendidikan (Sujana, 2019:29).

Sistem Pendidikan Nasional, sebagaimana diuraikan dalam Undang-Undang Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003, menjelaskan konsep pendidikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nugraha, 2019:12).

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam Undang-Undang tersebut memuat segala hal yang bersangkutan dengan pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang meliputi dari pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan, jenjang pendidikan, standart pendidikan dan lain sebagainya (Sujana, 2019:30).

Teknologi informasi menjadi keperluan yang dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan manusia, dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin cepat sehingga masyarakat pun harus menyesuaikan kebutuhan mereka dalam mencari informasi termasuk dalam pendidikan. Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) adalah ilmu komputer yang dirancang untuk melakukan pekerjaan selayaknya yang dilakukan oleh manusia. Dengan itu, *Artificial Intelligence* diyakini dapat membantu pembelajaran lebih efektif dan efisien (Zaira Nurmila, 2024:11). Kecerdasan buatan juga membantu manajemen pembelajaran untuk para pendidik mengolah data siswa, menjadwalkan pelajaran serta memberi rekomendasi terkait peningkatan belajar siswa. AI membantu pendidik mengerjakan tugas administratif, hal itu membantu pendidik untuk lebih fokus mengerjakan aspek penting lainnya (Fitri Andri Astuti, 2021).

Ketika teknologi AI dimanfaatkan dengan baik, efektif dan bertanggung jawab teknologi ini dapat membantu untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar serta mendorong pembelajaran yang depersonalisasi, bahkan dapat

mendorong kemajuan Pendidikan Kumar (2023:13). AI juga dapat berperan dalam pengembangan kompetensi dan pembelajaran kolaboratif, memvalidasi keberhasilan Latihan Pendidikan dan alokasi sumber daya. Dengan adanya *Artificial Intelligence* memicu berbagai perspektif mengenai pengaplikasian teknologi AI dalam bidang pendidikan. AI sendiri memiliki tujuan untuk membantu mempermudah penggunaan dengan kerangka berfikir dan penalaran yang dirancang seperti manusia berdasarkan atas perintah manusia sendiri (Zaira Nurmila, 2024:99).

Kualitas belajar adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang diukur dari seberapa baik peserta didik memahami, menerapkan, dan menginternalisasi pengetahuan serta keterampilan. Kualitas ini dipengaruhi oleh metode pengajaran, motivasi siswa, dan lingkungan belajar yang mendukung, serta mencakup hasil yang bukan hanya akademis tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Sumarni dan Nugroho (2019:19) mengatakan bahwa kualitas pembelajaran adalah intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis dosen, mahasiswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Kualitas pembelajaran merupakan tingkat keefektifan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tujuan utama adalah tercapainya tujuan yang telah dirumuskan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya kualitas pembelajaran, artinya bahwa untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka guru akan memanfaatkan komponen-komponen proses pembelajaran secara optimal

pula. Sehingga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan melalui peningkatan aktifitas belajar dan peningkatan hasil belajar siswa (Fitri Andri Astuti, 2021:3).

Hasil belajar adalah ukuran kinerja siswa dalam pemahaman materi pelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pemberian informasi oleh guru, tetapi juga partisipasi aktif siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut. Oleh karena itu, hasil belajar mencakup sejauh mana siswa mampu memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajarinya. Kemampuan yang diperoleh siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan, sikap, pengalaman, dan keterampilan siswa yang disebabkan karena adanya proses pembelajaran. Jika siswa memiliki semangat, aktif dan kritis dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai seorang guru maka dapat melihat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui hasil belajarnya. Ketika proses belajar mengajar berhasil maka hasil belajar juga akan meningkat. Sebaliknya jika proses belajar mengajar tidak berhasil maka dapat dilihat hasil belajar siswa juga akan rendah.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 Medan, Penerapan *Artificial Intelligence* pada siswa sudah bisa digunakan, dikarenakan setiap siswa memiliki *smartphone* dan sekolah sudah dilengkapi komputer serta fasilitas *Wi-Fi* untuk mendukung penggunaan AI. Dan setelah penulis melakukan wawancara dengan siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan ditemukan bahwa siswa telah menggunakan AI. Siswa mengungkapkan bahwa mereka sering menggunakan AI untuk membantu dalam tugas-tugas akademik, seperti mencari informasi dan

merumuskan ide. Siswa merasa sangat terbantu dengan adanya kecerdasan buatan AI dalam proses belajar mereka. Dengan AI, siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran yang interaktif. Ini membuat mereka lebih memahami topik yang sulit, rekomendasi belajar yang diberikan juga sangat sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun meskipun siswa telah mengenal AI dan kadang-kadang menggunakan aplikasi berbasis AI beberapa siswa merasa masih kurang percaya diri dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses belajar yang lebih kompleks karena kurangnya pengetahuan tentang cara kerja AI dan kekhawatiran akan kesalahan yang mungkin terjadi dalam penggunaan teknologi tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Masriani S.Pd sebagai guru pengampu matapelajaran teknologi perkantoran menyatakan bahwa nilai siswa sudah tergolong bagus meskipun belum sepenuhnya maksimal, nilai ulangan harian siswa dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
X MPLB-1	36	82
X MPLB-2	36	81,6
X MPLB-3	34	86
X MPLB-4	33	83
Jumlah	139	83,2

Sumber: Daftar Nilai Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

Diketahui dari jumlah siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024 sebanyak 139 siswa. Pada kelas X MPLB-1 yang berjumlah 36 siswa dengan rata-rata ulangan harian 82, kelas X MPLB-2 yang berjumlah 36 siswa dengan rata-rata ulangan harian 81,6, kelas X MPLB-3 yang berjumlah 34 siswa

dengan rata-rata ulangan harian 86, kelas X MPLB-4 yang berjumlah 33 siswa dengan rata-rata ulangan harian 83. Dari 139 siswa memperoleh nilai rata-rata ulangan harian 83,2. Hasil nilai ulangan tersebut diperoleh dengan pembelajaran menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai referensi pendukung siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan AI dapat membantu dalam penyesuaian dan pengaturan pace belajar siswa. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Dalam pengaturan kelas konvensional, guru seringkali harus mengikuti batas waktu tertentu untuk setiap topik. Dengan pembelajaran dengan bantuan AI, siswa dapat belajar pada kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi yang sulit sebanyak yang mereka butuhkan.

Selain umpan balik dan pengaturan pace belajar, pembelajaran dengan bantuan AI juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan menggunakan elemen permainan dan penghargaan, media pembelajaran berbasis AI dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam penggunaan AI ini, siswa dapat mengikuti tantangan dan mencapai tujuan belajar, yang memberikan dorongan positif untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas belajar mereka.

Namun meskipun ada potensi besar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis AI, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Beberapa di antaranya adalah aksesibilitas teknologi serta kekhawatiran tentang penggantian peran guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AI terhadap kualitas belajar siswa sangat

relevan dan perlu dilakukan. Dalam konteks tersebut, artikel ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan penggunaan AI dan kualitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berpotensi untuk memberikan wawasan baru tentang bagaimana pembelajaran memerlukan sentuhan manusia yang intensif, yang dapat menghambat efektivitas dan kebermanfaatan pembelajaran. Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran memberikan peluang untuk mengatasi kendala tersebut. Media pembelajaran berbasis AI dapat menyediakan pendekatan pembelajaran yang dikustomisasi dan personal untuk setiap siswa, yang dapat meningkatkan kualitas belajar mereka. Salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran berbasis AI adalah kemampuannya untuk menyediakan umpan balik yang instan dan terarah. Dalam pembelajaran konvensional, umpan balik seringkali tertunda dan tergantung pada interaksi langsung dengan guru. Dalam media pembelajaran berbasis AI, siswa dapat langsung menerima umpan balik sesuai dengan kinerja mereka. Hal ini memberikan penggunaan teknologi AI dan kualitas belajar dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam aspek pembelajaran dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Dan Kualitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kelas X MPLB Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang terjebak dalam kebiasaan menggunakan AI hanya untuk menyelesaikan tugas tanpa berusaha memahami materi pelajaran.
2. Meskipun AI banyak digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar, masih belum ada bukti yang cukup untuk menunjukkan seberapa efektif AI dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.
3. Beberapa siswa kesulitan dalam menggunakan AI secara mandiri tanpa bimbingan yang memadai, sehingga menghambat potensi mereka untuk belajar secara efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka penelitian ini membatasi masalah yakni:

1. Penggunaan AI yang diteliti adalah AI berbasis *Chat GPT* yang digunakan siswa untuk belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan elemen Teknologi Perkantoran kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024
2. Kualitas belajar yang diteliti adalah kualitas belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan elemen Teknologi Perkantoran kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan elemen Teknologi Perkantoran kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh Kualitas Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan Kualitas Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini dilakukan, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Kualitas Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan Kualitas Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan rujukan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media belajar dan kualitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti sebagai calon guru dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman langsung

b) Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi civitas akademik Unimed terkhusus Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan informasi bagi peneliti lain juga dapat menjadi acuan dasar untuk melakukan penelitian berikutnya.

