

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gelombang revolusi digital yang terus berkembang telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan, baik di tingkat nasional maupun internasional. Bersamaan dengan kemajuan tersebut, hadir pula beragam tantangan baru yang mempengaruhi sistem pendidikan untuk terus beradaptasi. Dalam skala global, kecerdasan buatan (AI) kini dipandang sebagai instrumen strategis untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Menyadari potensi tersebut, UNESCO, (2024) telah menyusun kerangka kompetensi AI bagi guru dan siswa guna membantu negara-negara anggotanya dalam merespon dinamika teknologi secara adaptif demi mendukung tercapainya Agenda Pendidikan 2030. Hal ini selaras dengan visi *Society 5.0* yang menekankan pentingnya kolaborasi antara teknologi dan kemanusiaan untuk mencetak generasi yang inovatif, tangguh, dan berkarakter. Namun di Indonesia sendiri, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan masih menghadapi tantangan nyata. Fenomena rendahnya minat belajar siswa terhadap topik-topik yang berbasis teknologi masih menjadi perhatian serius. Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Mu'ti, (2025) mengungkapkan bahwa pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif secara bersamaan. Meskipun teknologi digital membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas

pembelajaran namun disisi lain juga menimbulkan tantangan seperti kesenjangan digital, kurangnya literasi digital, dan potensi gangguan konsentrasi siswa jika teknologi tidak dikelola dengan bijaksana.

Kondisi ini mengisyaratkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar siswa secara mendalam. Salah satu solusi yang dinilai relevan adalah penerapan model pembelajaran *Prolem Based Learning*, yang mendorong siswa untuk aktif mencari solusi atas permasalahan nyata secara kolaboratif. Ketika PBL dipadukan dengan kecanggihan AI, model pembelajaran ini berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang transformatif. Oleh karena itu, melalui kebijakan Kurikulum Merdeka, pemerintah memberikan ruang bagi guru untuk memilih metode dan alat pembelajaran yang sesuai, termasuk pemanfaatan teknologi berbasis AI (ChatGPT).

Menariknya berdasarkan penelitian Rahaf Faldi *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis AI seperti ChatGPT mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 25% pada siklus 1 dan 77% pada siklus 2. Pada fenomena ini mengidentifikasikan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi memiliki potensi besar, ketika dikombinasikan dengan strategi yang tepat dan minat belajar yang kuat, dapat memberikan dampak nyata untuk capaian belajar siswa.

Namun, penerapan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah kejuruan (SMK) masih menghadapi tantangan. Salah satunya dapat dilihat

di SMKS Budi Agung Medan, khususnya pada kelas X MPLB (Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis), di aman pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Padahal kompetensi kejuruan menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah administrasi secara kontekstual.

Hasil asesmen akhir pada elemen Teknik Dasar Aktifitas Perkantoran pada tabel 1.1, menunjukkan bahwa dari 34 siswa di kelas X MPLB 1, hanya 19 siswa (55,88%) yang mencapai KKM 75, sedangkan 15 siswa (44,12%) tidak mencapainya. Di kelas X MPLB 2, 21 siswa (60%) yang mencapai KKM, sedangkan 14 siswa (40%) tidak. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pencapaian hasil belajar siswa yang memerlukan intervensi inovatif. Berikut data observasi pra-penelitian yang didapatkan dari guru yang mengajar pada elemen tersebut.

Tabel 1.1 Nilai Asesmen Akhir Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis Kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai Nilai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai Nilai KKM		KKM
		JUMLAH SISWA	%	JUMLAH SISWA	%	
X MPLB 1	34	19	55.88%	15	44,12%	75
X MPLB 2	35	21	60%	14	40%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai kompetensi dasar yang diharapkan, khususnya dalam dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Kesenjangan antara hasil yang dicapai dengan yang diharapkan menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Kemudian selama proses observasi menampilkan banyak siswa yang tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, kemudian setelah wawancara singkat dengan beberapa orang siswa didapatkan kesimpulan bahwa penyebab para siswa tidak berminat pada pembelajaran karena gaya mengajar guru yang monoton dan karena jadwal pembelajarannya bersamaan dengan kegiatan *ekstrakurikuler* yang sangat berisik menyebabkan tidak kondusifnya suasana kelas, hal tersebut menjadi sangat mengganggu proses pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran tidak interaktif. Guru yang mengajar pada elemen ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, model pembelajaran tersebut nyatanya kurang cocok diterapkan di elemen pembelajaran tersebut karena beberapa siswa yang memiliki pemahaman sedikit lambat dibanding yang lain akan terus tertinggal, pada penelitian Nuraeni *et al.*, (2024) juga menemukan permasalahan yang sama. Kemudian, guru tidak menggunakan bantuan media pembelajaran selain buku modul pembelajaran yang membuat siswa bosan dan proses pembelajaran menjadi kurang semangat. Kurangnya minat belajar dan metode pengajaran yang kurang kontekstual menjadi beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbasis ChatGPT dan minat belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Seperti pada penelitian PUTRI *et al.*, (2024) membuktikan bahwa implementasi

PBL berbasis ChatGPT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kemudian pada penelitian Tiwow *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi powtoon terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan serta terdapat interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar sebagai variabel *intervening*, dan menunjukkan peran minat belajar yang memperkuat hubungan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Namun demikian, masih terdapat ruang yang luas untuk pengembangan kajian lebih lanjut. Penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran PBL berbasis ChatGPT melalui minat belajar sebagai variabel *intervening* untuk menguji hasil belajar dalam pengujian kuantitatif di lingkungan Sekolah Menengah kejuruan (SMK), khususnya pada kompetensi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Selain itu, fokus penelitian ini diarahkan pada elemen pembelajaran spesifik Kurikulum Merdeka, yaitu Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Dan Layanan Bisnis, pada capaian pembelajaran Layanan Pelanggan, yang belum banyak diteliti secara mendalam. Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran juga akan dirancang secara kontekstual dan adaptif agar sesuai dengan realitas kelas SMK, sehingga mampu memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa di era digital yang terus berkembang. Minat belajar akan di ditempatkan sebagai variabel *intervening*, yang mana pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT tidak akan langsung memengaruhi hasil belajar namun terdapat minat belajar sebagai penghubung atau terletak diantara variabel bebas (PBL-ChatGPT) dan variabel terikat (hasil belajar) (Widodo *et al.*, 2023:145). Sampel penelitian akan diambil

dengan teknik sampling *purposive sampling* dengan pertimbangan pada hasil observasi yang mana pada kelas X MPLB 1 lebih banyak yang tidak mencapai KKM pada hasil belajarnya.

Dengan adanya fenomena global AI dan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual dan teknologi, maka penelitian mengenai pengaruh pembelajaran PBL berbasis ChatGPT terhadap hasil belajar dengan minat belajar sebagai variabel *intervening* menjadi penting untuk diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif di SMK, serta menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kejuruan dan tuntutan zaman.

Berdasarkan alasan di atas, penelitian ini memilih judul “Pengaruh Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis ChatGPT Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Di SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026”. Judul ini mencerminkan fokus penelitian dalam mengkaji bagaimana penerapan metode inovatif berbasis teknologi dan faktor psikologis siswa sebagai penghubung dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam bidang Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar Aktifitas Perkantoran di kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan.
2. Kurangnya minat belajar siswa yang berpotensi memengaruhi pencapaian hasil belajar.
3. Belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang inovatif, seperti PBL berbasis ChatGPT dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka masalah akan terbatas pada.

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT sebagai variabel bebas (X).
2. Minat belajar siswa sebagai variabel *intervening* (Z).
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran sebagai variabel terikat (Y).
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026?

2. Apakah minat belajar berperan sebagai variabel *intervening* yang memperkuat pengaruh pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026?
3. Bagaimana interaksi antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT dengan minat belajar sebagai variabel *intervening* terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026 pada capaian pembelajaran layanan pelanggan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026.
2. Untuk mengetahui peran minat belajar sebagai variabel *intervening* yang memperkuat pengaruh pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026.
3. Untuk menganalisis interaksi antara pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT dengan minat belajar sebagai variabel *intervening* terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Budi Agung Medan T.A 2025/2026 pada capaian pembelajaran layanan pelanggan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan informasi dan rekomendasi mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis ChatGPT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan mementingkan faktor afektif (minat belajar) sebagai penghubung untuk menentukan hasil belajar.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Problem Based Learning* dengan integrasi ChatGPT. Serta dapat menjadi acuan konseptual karena menghadirkan variabel mediasi yang dapat dikaji pada konteks yang berbeda.