

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Pendidikan berkualitas menjadi kunci dalam meningkatkan daya saing nasional serta mengurangi kesenjangan sosial dan. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan sangat krusial untuk membentuk masyarakat yang inovatif dan siap menghadapi tantangan masa depan. Menurut Ernawati (2023), pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan proses belajar yang kondusif. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pendidikan formal, seperti di sekolah, diselenggarakan secara terstruktur oleh guru yang berperan penting dalam interaksi dengan siswa. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh siswa, guru, tujuan, sarana, dan lingkungan belajar.

Sebagai institusi pendidikan vokasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk menghasilkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu beradaptasi dengan perkembangan industri. Kompetensi tersebut tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah. Namun, berbagai tantangan masih muncul dalam praktik pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi siswa dan keterbatasan akses sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan industri. Kondisi ini menunjukkan bahwa

pembelajaran perlu dirancang secara lebih inovatif agar mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Keterlibatan siswa merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran, mereka akan memperoleh pengalaman bermakna saat belajar. Keaktifan siswa dalam belajar secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang dianggap mampu menjawab tantangan ini adalah Problem-Based Learning (PBL). Menurut Asmara (2023:45), “Problem-Based Learning mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menghadirkan masalah nyata yang menuntut analisis mendalam.” PBL tidak hanya fokus pada penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan analisis, kolaborasi, dan berpikir reflektif. Sehingga penerapannya di SMK dipandang strategis untuk mencetak lulusan kompetitif.

Selain itu, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam pendidikan. Salah satu aplikasi populer adalah ChatGPT. Supriyono (2024:62) menyatakan bahwa “ChatGPT dapat menjadi mitra belajar yang mampu memberikan penjelasan tambahan, ide kreatif, serta contoh soal yang kontekstual sesuai kebutuhan siswa.” Pemanfaatan ChatGPT memungkinkan proses belajar lebih interaktif, personal, dan dinamis. Dengan demikian, kondisi umum pendidikan vokasi, khususnya SMK MPLB, menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran berbasis masalah dan teknologi.

Kualitas pendidikan dapat ditinjau melalui hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal dan data sekolah, ditemukan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di kelas X SMK Negeri 1 Medan, capaian siswa masih belum optimal. Data hasil ujian semester berikut menjadi indikator awal:

**Tabel 1.1 Hasil Ujian Semester Pada Mata Pelajaran MPLB kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan**

| Kelas    | Jumlah Siswa | Rata-rata Nilai Akhir | Nilai Minimum | Nilai Maksimum |
|----------|--------------|-----------------------|---------------|----------------|
| X MPLB 1 | 36           | 71,25                 | 45            | 97,5           |
| X MPLB 2 | 35           | 68,40                 | 40            | 92,5           |
| X MPLB 3 | 35           | 66,78                 | 32,5          | 87,5           |

*Sumber: Guru bidang studi MPLB Kelas X SMK Negeri 1 Medan*

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) pada mata pelajaran profil pekerjaan/profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis, terlihat adanya variasi capaian nilai akhir antar kelas. Data ini mencakup tiga kelas, yaitu X MPLB 1, X MPLB 2, dan X MPLB 3, yang masing-masing terdiri dari 36, 35, dan 35 siswa. Rata-rata nilai akhir di kelas X MPLB 1 mencapai 71,25; X MPLB 2 sebesar 68,40; dan X MPLB 3 sebesar 66,78. Meskipun secara umum tidak tergolong rendah secara ekstrem, namun rata-rata nilai tersebut belum menunjukkan hasil belajar yang optimal, khususnya jika dibandingkan dengan standar kompetensi

yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Hal ini menjadi indikasi bahwa masih terdapat tantangan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Selanjutnya, rentang nilai hasil belajar siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan yang signifikan mulai dari 32,5 sebagai nilai terendah hingga 97,5 sebagai yang tertinggi menunjukkan adanya ketidakmerataan prestasi yang mencolok, yang disebabkan oleh perbedaan motivasi, kemampuan dasar siswa, serta kelemahan metode pengajaran konvensional yang kurang fleksibel. Situasi ini menggarisbawahi pentingnya peningkatan mutu pengajaran secara mendesak untuk meminimalisir kesenjangan tersebut dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih merata di kalangan siswa.

Data tersebut menggaris bawahi pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hidayat (2022:88) menegaskan bahwa perbedaan hasil belajar antar siswa dapat dipengaruhi strategi pembelajaran yang digunakan guru dan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Artinya, data ini memperlihatkan perlunya pendekatan pembelajaran baru yang lebih efektif, adaptif, dan kontekstual.

Pendekatan yang berpusat pada siswa dan menekankan pada keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi, menjadi sangat relevan untuk diterapkan. Oleh karena itu, integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dirancang untuk mendorong eksplorasi dan diskusi, dikombinasikan dengan bantuan teknologi seperti ChatGPT, diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar secara lebih merata. Pendekatan ini

tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep, tetapi juga menstimulasi rasa ingin tahu serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dunia nyata.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan *Problem-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, motivasi, serta hasil belajar siswa, namun implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Pada konteks pembelajaran di SMK Negeri 1 Medan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran profil pekerjaan/ profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis masih relatif rendah dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal, yang menimbulkan kesenjangan dengan tuntutan dunia kerja akan keterampilan berpikir kritis, problem solving, dan literasi digital. Selain itu, pemanfaatan AI seperti ChatGPT yang terbukti memperkaya pengalaman belajar masih jarang diterapkan secara terstruktur di sekolah vokasi, sehingga memperlebar jurang antara potensi teknologi modern dan praktik pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian integrasi PBL berbantuan ChatGPT di SMK krusial untuk mengisi kekosongan kajian dan menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian membuktikan efektivitas *Problem Based Learning*. Wulandari & Santoso (2021:77) menemukan bahwa PBL meningkatkan keaktifan siswa SMK hingga 40%. Raharjo (2022:91) menegaskan bahwa PBL efektif membangun keterampilan kolaboratif. Sementara Pratama & Lestari (2023:108) menunjukkan peningkatan HOTS siswa sebesar 24% pada kelas dengan PBL dibandingkan metode konvensional.

ChatGPT, sebagai AI berbasis NLP, mampu menyediakan jawaban kontekstual, simulasi kasus, hingga bimbingan diskusi. Supriyono (2024:65) melaporkan bahwa 78% siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar karena mendapat umpan balik dari ChatGPT. Indahsari (2024:112) menunjukkan peningkatan pemahaman konsep sebesar 18% pada siswa SMK yang menggunakan ChatGPT. Namun, terdapat pula tantangan, Peliza (2024:75) mengingatkan risiko plagiarisme, ketergantungan siswa, serta akurasi informasi. Oleh karena itu, peran guru tetap penting sebagai fasilitator.

Permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran di SMK Negeri 1 Medan, khususnya pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil ujian semester menunjukkan rata-rata nilai masih berada di bawah standar ketuntasan minimal, bahkan terdapat siswa dengan capaian nilai sangat rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Masalah ini semakin terasa karena SMK sebagai lembaga pendidikan vokasi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang terampil dan siap kerja, namun kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi dasar.

Selain rendahnya hasil belajar, terdapat masalah lain yang tidak kalah penting, yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar masih banyak didominasi oleh guru melalui metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya menjadi penerima informasi. Minimnya kesempatan untuk terlibat dalam diskusi, pemecahan masalah, maupun aktivitas kolaboratif

membuat siswa kurang termotivasi dan tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, kurang bermakna, dan tidak mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Di sisi lain, terdapat pula permasalahan terkait kesenjangan pencapaian antar siswa. Data menunjukkan bahwa ada siswa yang sudah mampu memperoleh nilai tinggi, sementara sebagian lainnya masih berada jauh di bawah standar. Rentang nilai yang lebar ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Masalah tersebut dapat memperbesar ketimpangan capaian akademik di antara siswa, sehingga berpotensi menurunkan kualitas lulusan secara keseluruhan.

Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari strategi pembelajaran yang masih konvensional. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah atau penugasan tanpa disertai kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir mendalam. Model pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertantang untuk mengembangkan kemampuan analitis maupun problem solving. Padahal, salah satu ciri utama pendidikan vokasi adalah pembelajaran yang menekankan praktik nyata dan pengalaman kontekstual.

Penyebab lainnya terletak pada kurangnya pelatihan guru dalam merancang pembelajaran inovatif, khususnya model *Problem Based Learning* (PBL). Banyak guru belum terbiasa menyusun skenario pembelajaran berbasis masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini menyebabkan implementasi PBL di kelas belum optimal, bahkan cenderung hanya sebatas teori

tanpa diikuti penerapan yang mendalam. Kurangnya kesiapan guru dalam mengelola kelas berbasis PBL berpengaruh langsung terhadap keterlibatan siswa.

Selain faktor pedagogis, penyebab lain adalah keterbatasan literasi digital siswa dan keraguan guru dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Tidak semua siswa memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan teknologi sebagai sarana belajar, sementara sebagian guru masih ragu mengintegrasikan ChatGPT karena khawatir akan potensi plagiarisme, ketergantungan siswa, maupun keakuratan informasi. Padahal, jika diarahkan dengan baik, teknologi ini justru dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa memperoleh pemahaman lebih cepat serta lebih mendalam.

Melihat masalah dan penyebab yang ada, penelitian ini memiliki urgensi yang sangat penting untuk dilakukan. SMK sebagai lembaga pendidikan vokasi harus memastikan lulusannya mampu memenuhi kebutuhan dunia kerja yang menuntut keterampilan tinggi, baik teknis maupun non-teknis. Jika masalah rendahnya hasil belajar tidak segera diatasi, maka lulusan SMK akan kesulitan bersaing di era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Penelitian ini hadir untuk memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Urgensi lainnya berkaitan dengan kebutuhan untuk menghadirkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Problem-Based Learning menjadi salah satu jawaban karena berfokus pada pemberian masalah nyata yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan PBL, siswa tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga mengasah keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Oleh

karena itu, penerapan PBL menjadi suatu keharusan agar pembelajaran di SMK lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Di samping itu, perkembangan teknologi kecerdasan buatan membuka peluang besar untuk mendukung pembelajaran. ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai mitra belajar interaktif yang menyediakan penjelasan tambahan, contoh soal, serta ide-ide kreatif sesuai kebutuhan siswa. Integrasi ChatGPT dalam model PBL berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk dilakukan agar dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di SMK.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang peneliti temukan saat melakukan pra-observasi dan wawancara, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Sehingga, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan ChatGPT Dalam Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Medan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran profil pekerjaan/ profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis masih rendah dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal
2. Terdapat kesenjangan capaian belajar antar siswa, terlihat dari adanya siswa dengan nilai sangat tinggi dan sangat rendah

3. Proses pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa pasif dan kurang dilibatkan dalam pemecahan masalah
4. Keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan problem solving siswa belum berkembang optimal
5. Pemanfaatan teknologi, khususnya kecerdasan buatan seperti ChatGPT, dalam pembelajaran masih sangat terbatas

### 1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan yang perlu diterapkan dalam ruang lingkup permasalahan untuk penelitian ini. Tujuannya adalah untuk menghindari adanya penyimpangan terhadap sasaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti membatasi pembahasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X MPLB 2 dan MPLB 3 pada elemen profil pekerjaan/ profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis pada SMK Negeri 1 Medan
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL)
3. Teknologi yang dimanfaatkan adalah ChatGPT sebagai pendukung proses PBL
4. Fokus penelitian adalah pada hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif setelah penerapan PBL berbantuan ChatGPT

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran profil pekerjaan/ profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis sebelum diterapkan model PBL berbantuan ChatGPT?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan ChatGPT?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan ChatGPT dalam model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Medan?

### 1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak di capai Adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum penerapan PBL berbantuan ChatGPT
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penerapan PBL berbantuan ChatGPT
3. Menganalisis pengaruh pemanfaatan ChatGPT dalam model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Medan

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yakni dapat digunakan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan menyangkut pemanfaatan ChatGPT dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan menjadi referensi serta kajian tentang Pengaruh Pemanfaatan ChatGPT dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Medan

#### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

##### a) Bagi Mahasiswa

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu siswa memahami bagaimana penggunaan ChatGPT dalam model *Problem Based Learning* memengaruhi hasil belajar mereka.

b) Bagi Guru

Diharapkan bahwa penelitian ini akan mampu meningkatkan kapasitas belajar siswa dan mendorong perkembangan pemikiran dan keterampilan mereka.

c) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran terhadap penerapan ChatGPT dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan menjadi salah satu prasyarat penyelesaian mata kuliah untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.