

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju yang membuat perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut membuat manusia harus bisa beradaptasi agar dapat bersaing dan tidak tertinggal. Salah satu teknologi yang sedang marak di tengah-tengah masyarakat saat ini yakni *Artificial Intelligence (AI)*. Munculnya teknologi AI atau kecerdasan buatan ini membuat terjadinya percepatan transformasi dalam bidang kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam penerapannya di bidang pendidikan, AI sangat berperan dalam meningkatkan proses pembelajaran. AI sangat membantu dalam hal umpan balik, evaluasi berbasis data, dan segalanya yang berpotensi untuk dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, AI dinilai sangat menjanjikan untuk melakukan revolusi terhadap metode pembelajaran yang selama ini masih konvensional dan terbatas oleh waktu dan ruang.

Penggunaan AI dalam pendidikan sangat memberikan kemudahan bagi murid dalam mengakomodir kebutuhan belajar yang beragam. AI dinilai mampu dalam memberikan pendekatan lebih personal yang saat ini sangat sulit untuk diberikan oleh guru dalam kelas, dengan jumlah murid yang cukup banyak. Adanya teknologi seperti AI ini, membuat murid bisa belajar mengikuti temponya masing-masing serta mendapatkan materi yang sudah disesuaikan dengan tingkat pemahaman masing-masing. Selain itu juga mereka akan dapat menerima umpan balik lebih cepat sehingga proses belajar akan jauh lebih efektif. Oleh karena itu, pemerintah saat ini sedang mencoba untuk mengintegrasikan AI ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai langkah untuk mewujudkan program digitalisasi pendidikan.

Mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran memang sangat penting, sebab saat ini AI sudah sangat berkembang pesat sehingga penting agar murid bisa belajar cara menggunakan AI dengan baik dan benar sehingga tidak di salah

gunakan. Memberikan pelatihan mengenai AI menjadi penting untuk dilakukan agar murid bisa dengan bijak menyaring informasi yang mereka dapatkan dari AI. Mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran saat ini juga sedang digencarkan oleh pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 13 Tahun 2025 tentang perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menjadikan AI atau kecerdasan buatan dan *coding* untuk menjadi mata pelajaran pilihan di sekolah mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga sekolah menengah. Hal ini bukan tanpa alasan, sebab kecerdasan buatan atau AI sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Jika tidak memulai penggunaan AI dalam pembelajaran, maka akan membuat pendidikan menjadi tertinggal sehingga akan berdampak pada kehidupan di masa yang akan datang nanti.

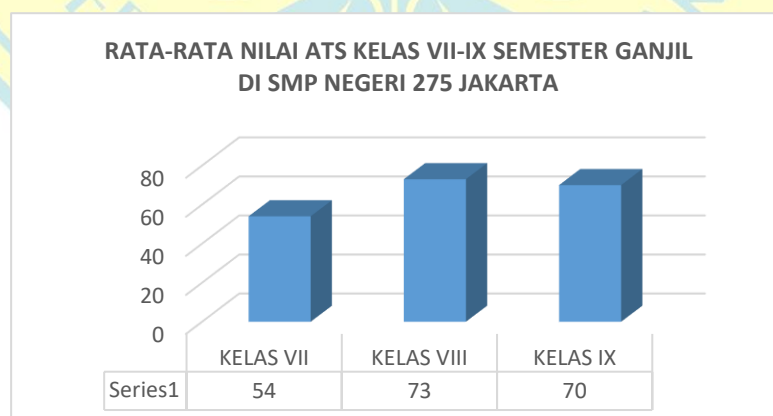
Setelah adanya peraturan menteri nomor 13 tahun 2025 tersebut, saat ini guru juga sudah mulai dilakukan pelatihan dalam menggunakan teknologi AI untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya pelatihan tersebut, maka guru dapat memanfaatkan teknologi ini dengan sangat baik. Selain itu, pemerintah juga menyiapkan kelengkapan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran digital, misalnya dengan menyediakan layar panel interaktif ke setiap sekolah yang didalamnya sudah terdapat aplikasi-aplikasi pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan AI. Oleh sebab itu, sudah seharusnya dalam pembelajaran mulai menerapkan teknologi seperti AI ini, sehingga harapannya bukan hanya memajukan pendidikan Indonesia, melainkan juga meningkatkan hasil belajar murid.

Salah satu indikator untuk mengetahui keberhasilan pendidikan bukan hanya berdasarkan pemakaian teknologi saja, melainkan juga berdasarkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Sebab, melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana murid memahami materi yang diajarkan, serta seberapa efektif metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru (Rizky & Silalahi 2025). Hasil belajar akan tergapai dengan baik apabila didukung dengan adanya minat pada murid. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil belajar masih menjadi sebuah

persoalan, sebab masih banyak ditemukan rendahnya hasil belajar murid diberbagai jenjang pendidikan.

Jika dilihat pada konteks pembelajaran IPS khususnya ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Murid diminta untuk dapat memahami konsep-konsep dalam ilmu sosial, yakni sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi yang bersifat abstrak dan kontekstual. Namun demikian, hal tersebut menjadi sebuah tantangan sebab masih ada beberapa guru yang menerapkan metode konvensional, sehingga murid masih merasa bosan, kurang aktif, dan menjadi kesulitan dalam memahami materi IPS. Sehingga akhirnya terjadilah kurangnya minat belajar pada murid yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 275 Jakarta pada tanggal 8 Desember 2025, pembelajaran IPS di kelas VII masih sering menggunakan metode konvensional, misalnya ceramah atau tanya jawab tanpa dukungan teknologi media digital. Hal ini akhirnya membuat kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga murid terlihat sangat bosan dan kurang antusias. Oleh, sebab itu mereka menjadi kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS yang mendalam. Hasilnya bisa terlihat bahwa rata-rata nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) di kelas VII pada mata pelajaran IPS merupakan yang terendah dibandingkan dengan kelas VIII dan kelas IX.



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Asesmen Tengah Semster (ATS) Mata Pelajaran IPS Semester Ganjil SMP Negeri 275 Jakarta Tahun Ajaran 2025/2026

(Sumber: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS Tahun 2025/2026)

Jika dilihat pada gambar grafik rata-rata nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta, terlihat bahwa nilai IPS murid dari kelas VII sampai dengan kelas IX masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 79. Kelas VII merupakan kelas dengan rata-rata nilai ATS yang paling rendah dibandingkan dengan kelas VIII dan kelas IX yakni 54, masih cukup jauh jika dibandingkan dengan KKTP yang ditetapkan yakni 79. Kemudian untuk rata-rata nilai ATS yang tertinggi terdapat pada kelas VIII dengan rata-rata nilai 73. Untuk rata-rata nilai yang tertinggi kedua terdapat pada kelas IX dengan rata-rata nilai 70. Rendahnya rata-rata nilai ATS di kelas VII bisa saja disebabkan karena kurangnya variasi guru dalam mengajar, sebab semakin banyak variasi guru dalam mengajar apalagi didukung dengan penggunaan teknologi, maka murid akan jauh lebih antusias dan materi yang disampaikan akan lebih cepat dipahami oleh murid sehingga bisa saja hasil belajar akan ikut meningkat.

Oleh sebab itu, penggunaan teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) diharapkan akan menjadi sebuah jalan keluar bagi guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu aplikasi berbasis teknologi AI yang sudah sering digunakan oleh semua orang saat ini adalah ChatGPT. Hal ini didasarkan pada data survei goodstats.id (2025) yang menunjukkan bahwa sebanyak 71% penduduk Indonesia paling sering menggunakan aplikasi AI ChatGPT dan menjadi yang paling tertinggi. Disusul dengan Meta AI sebanyak 52%, CapCut 40%, Gemini 34% dan Goggle Assistant 23%.

ChatGPT merupakan aplikasi berbasis AI yang dapat menyajikan informasi, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan secara cepat dan interaktif. Dengan menggunakan ChatGPT, maka murid akan bisa mendapatkan materi pembelajaran yang jauh lebih variatif dan dapat disesuaikan dengan gaya belajarnya masing-masing. Penggunaan ChatGPT juga akan mampu mendorong murid untuk belajar secara mandiri serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Maka, diharapkan dengan menggunakan ChatGPT ini bisa membuat hasil belajar mereka meningkat baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana penggunaan ChatGPT memengaruhi hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. Hasil penelitian ini nanti diharapkan akan menjadi bahan pertimbangan bagi guru maupun sekolah dalam mengembangkan strategi atau metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan zaman, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid nantinya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul: **“Pengaruh Penggunaan ChatGPT Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas VII Pada Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 275 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Pernyataan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta?
2. Apakah penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan motivasi belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti memberikan batasan pada ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi pada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid SMP Negeri 275 Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid kelas VII pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1) Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara merinci dan gambaran mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar murid, sehingga nantinya dapat membantu guru dalam memilih metode atau media pembelajaran.

2) Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan kontribusi keilmuan yang sudah didapat selama masa perkuliahan ke dalam praktik yang nyata.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif media atau metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar murid.

3) Bagi Murid

Membantu murid dalam memahami materi dengan lebih baik, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

4) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Temuan yang didapatkan dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya jika mengkaji variabel serupa atau berkaitan. Selain itu, peneliti mendorong agar studi lanjutan dapat memperluas cakupan populasi penelitian, sehingga hasilnya memiliki tingkat generalisasi yang tinggi dan dapat diaplikasikan dalam konteks yang beragam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bukan hanya memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan, melainkan juga membuka peluang untuk pengembangan riset-riset berkaitan di masa depan.