

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam memegang teguh dalam konsep pemahaman dan implementasi pada perilaku seorang muslim. Dizaman era digital kini yang semakin maju juga dengan teknologi yang semakin canggih yang terus mengalami perkembangan dan juga peran penting yang sangat berpengaruh dalam kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Pembelajaran di era digital yang semakin maju ini akan menjadi tantangan baru, didalam pendidikan juga dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi agar tetap menjaga mutu pendidikan, hal ini juga dipastikan bagi Pendidikan Agama Islam juga akan terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut. Salah satu teknologi saat ini yang sedang marak dan banyak dimanfaatkan dikalangan pendidikan ini ialah ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*).

ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*) adalah suatu teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan dan berbasis mesin. ChatGPT juga sudah dilengkapi dengan NLP (*Natural Language Processing*) agar memahami bahasa manusia agar lebih realistis. ChatGPT ini termasuk kedalam suatu AI (*Artificial Intelligence*) sebuah software dan instruksi tentang pemrograman pada computer yang mana mampu melakukan lebih baik dari manusia (Saputra, 2022). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar.

Pembaruan dalam kemajuan teknologi yaitu penggunaan AI jenis Chat GPT tersebut menjadi lebih efektif dalam aktivitas belajar, sedangkan aktivitas belajar itu sendiri adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa dalam rangka proses belajar baik secara jasmani maupun secara rohani. Dalam artikel (Imran, 2018) bahwa aktivitas dalam belajar siswa yaitu sebagai berikut: 1) Aktivitas Visual: Meliputi kegiatan seperti membaca, melihat gambar, demonstrasi, dan percobaan. 2) Aktivitas Lisan: Termasuk kegiatan seperti berbicara, merumuskan, bertanya, memberikan saran, dan menyatakan pendapat. 3) Aktivitas Mendengarkan: Seperti mendengarkan percakapan, diskusi, dan pidato. 4) Aktivitas Menulis: Misalnya

menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin. 5) Aktivitas Motorik: Melakukan kegiatan seperti percobaan, membuat konstruksi, memperbaiki model, bermain, berkebun, dan beternak. 6) Aktivitas Mental: Meliputi kegiatan seperti menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, dan menganalisis. 7) Aktivitas Emosional: Misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Dalam penggunaan media AI dalam aktivitas belajar membuat siswa seharusnya mendapatkan hasil belajar yang baik, hal itu didampingin juga dengan upaya atau metode yang baik dan sesuai agar memaksimalkan hasil belajar siswa. Menurut (Dakhi, 2020) hasil belajar siswa merupakan adalah pencapaian yang diperoleh secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar tersebut. Menurut Moore (Ricardo, 2017), indikator hasil belajar mencakup tiga ranah: 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pembuatan, dan evaluasi. 2) Ranah afektif, mencakup penerimaan, respon, dan penentuan nilai. 3) Ranah psikomotorik, mencakup gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, dan gerakan kreatif. Hasil belajar siswa itu adalah sebuah nilai yang dicapai melalui tes dan dari berbagai proses yang biasa kita sebut belajar. Sesuai dengan simpulan diastis maka ranah kognitif ini menjadi yang utama dalam hasil belajar berupa nilai, karena dalam ranah kognitif ini berkaitan dengan ingatan, berpikir, dan proses penalaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan SMAN 24 Bandung Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berjalan dengan baik dengan pendekatan scientific dan metode diskusi dan tanya jawab, dimulai dengan guru mengulas Kembali pembelajaran untuk memastikan siswa sudah sejauh mana memahaminya, selanjutnya guru akan menjelaskan dan memberi contoh terkait pada materi hari tersebut menggunakan infocus yang ditampilkan, kegiatan berikutnya guru mengatur sebuah kelompok belajar untuk berdiskusi dan menganalisis soal yang diberikan, lalu tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi tersebut, setelah selesai guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya terkait hal yang belum dipahami, lalu guru menjawab dan memberikan kesimpulan untuk materi hari

tersebut, dan terakhir siswa diberikan evaluasi bisa berupa quiz, essay, atau bahkan membuat makalah kelompok. Dalam proses pembelajaran siswa mengikuti kegiatan dengan baik dimulai dari mendengarkan materi, berkelompok untuk berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, dan juga mengikuti evaluasi. Saat pembelajaran berlangsung seluruh siswa menggunakan AI berjenis Chat GPT dalam diskusi atau bahkan saat mengerjakan tugas. Namun pada kenyataannya setelah penggunaan media AI jenis Chat GPT dan metode tersebut hasil belajarnya tetap saja rendah dengan sebanyak 35% siswa dibawah nilai KKM 75 dan 65% siswa diatas KKM.

Masalah-masalah tersebut menarik untuk diteliti yang dirumuskan dengan judul sebagai berikut:

“AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

(Penelitian Korelasional Terhadap Siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 24 Kota Bandung)

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Belajar Siswa dengan Media AI pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 24 Bandung?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 24 Bandung?
3. Bagaimana Hubungan Aktivitas Belajar Siswa melalui Media AI dengan Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 24 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Aktivitas Belajar Siswa dengan Media AI pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 24 Bandung
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 24 Bandung
3. Untuk Mengetahui Hubungan Aktivitas Belajar Siswa melalui Media AI dengan Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 24 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui dan menganalisis Aktivitas belajar siswa dengan media AI jenis Chat GPT hubungannya dengan hasil belajar PAI.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya pada penulisan ini dan juga pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

b) Bagi Guru

Guru dapat mengetahui menganalisis Aktivitas belajar siswa dengan media AI jenis Chat GPT hubungannya dengan hasil belajar PAI sehingga guru Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu membawa kelas menjadi lebih aktif saat aktivitas belajar siswa.

c) Bagi Sekolah

Penelitian dapat dijadikan referensi dan bisa menjadi bahan evaluasi sehingga kegiatan pembelajaran atau aktivitas belajar dan hasil belajar menjadi lebih baik lagi.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas Belajar adalah proses berbuat untuk mengubah perilaku, dan prinsip ini mencerminkan pentingnya aktivitas dalam belajar. Keberadaan atau ketiadaan aktivitas menunjukkan apakah pembelajaran terjadi atau tidak. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak dapat berlangsung. Oleh karena itu, dalam interaksi antara guru dan siswa, aktivitas memegang peranan yang sangat penting (Sardiman A. , Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, 2011). Dalam uraian diatas dapat dipahami bahwa akktivitas belajar ialah segala perbuatan yang dapat merubah tingkah laku dalam proses pembelajaran

Adapaun indikator-indikator aktivitas belajar siswa Menurut (Iyus Jayusman, 2020) yaitu sebagai berikut :

1. *Visual*
2. *Listening*
3. *Oral*
4. *Writing*
5. *Mental*
6. *Emosional*

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang mempelajari tentang keagamaan yang meliputi iman, ilmu, dan amal sehingga dapat membentuk pribadi yang bertaqwa kepada Allah SWT juga sesuai dengan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam. Untuk tetap menjaga mutu pendidikan yang mana teknologi yang semakin maju penggunaan ChatGPT dalam aktivitas belajar siswapun berjalan dengan kemandirian siswa dengan pantauan guru agar dalam aktivitas tetap interaktif dan dapat menghasilkan hasil belajar PAI yang lebih baik.

Menurut (umnadmin, 2023) Chat GPT adalah sebuah model bahasa yang alami yang dikembangkan oleh OpenAI. Model ini menggunakan teknologi Generative Pre-trained Transformer (GPT) untuk menghasilkan teks yang responsive dan menjawab pertanyaan pengguna. Chat GPT dilatih dengan menganalisis sejumlah besar teks dari berbagai sumber, seperti artikel, buku, dan situs web, sehingga ia memiliki pemahaman luas tentang bahasa manusia.

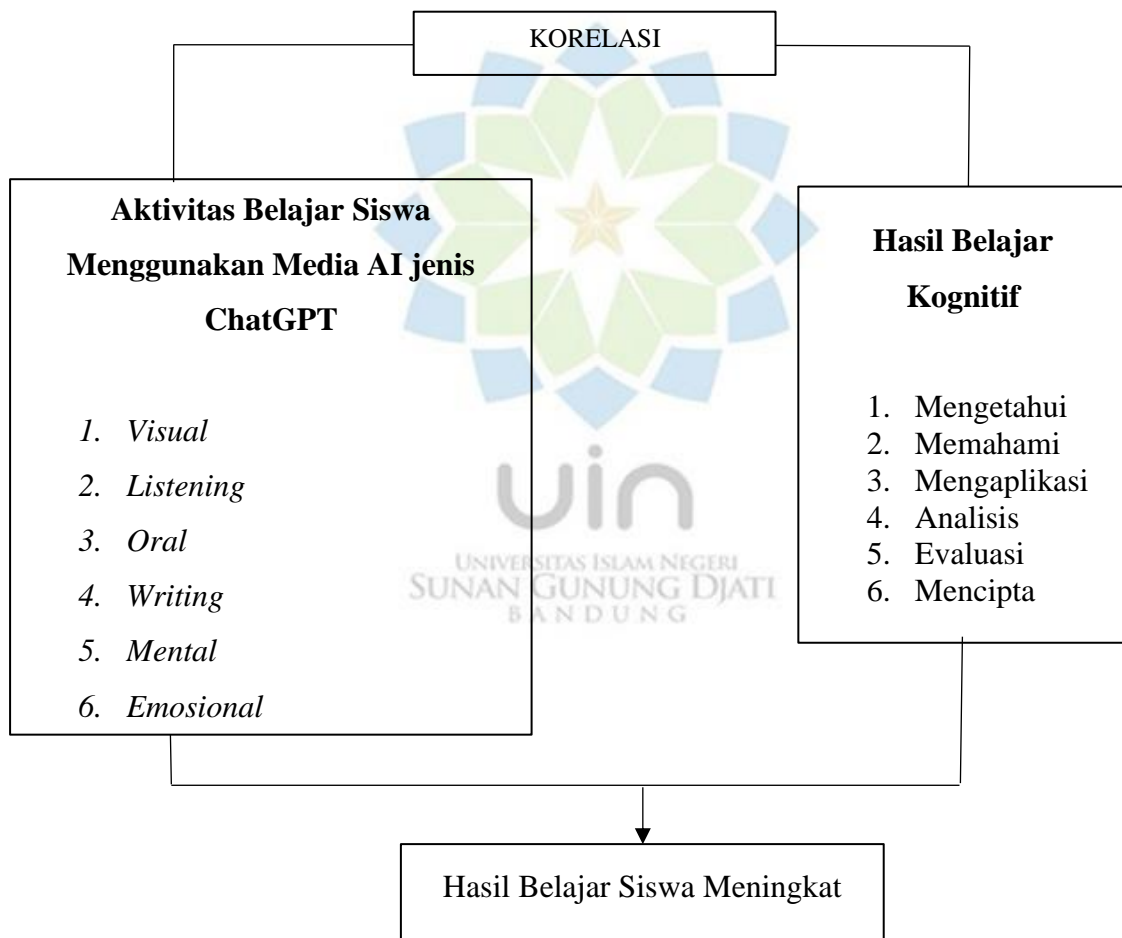
Dari teori-teori diatas dapat disimpulkan indikator-indikator dari Aktivitas belajar siswa menggunakan media AI jenis ChatGPT yaitu sebagai berikut :

1. Interaksi Aktif, Jumlah pertanyaan yang diajukan oleh siswa kepada ChatGPT dan tingkat respons yang diberikan oleh ChatGPT.
2. Kesenambungan, Lamanya waktu interaksi siswa dengan ChatGPT.
3. Kualitas Pertanyaan, Tingkat kompleksitas dan relevansi pertanyaan yang diajukan oleh siswa kepada ChatGPT dapat mengindikasikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
4. Respon Siswa, Reaksi siswa terhadap jawaban yang diberikan oleh ChatGPT.
5. Frekuensi Penggunaan, Seberapa sering siswa menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses belajar mereka. Frekuensi penggunaan yang

tinggi dapat menunjukkan bahwa siswa mengandalkan ChatGPT secara konsisten dalam pembelajaran mereka.

Hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Febryananda, 2019), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai seseorang atau siswa setelah mereka menyerap pengalaman belajar. Hasil belajar dalam bentuk nilai pada ranah kognitif dapat dinilai melalui tes kognitif.

Kerangka Pemikiran diatas apabila dituangkan kerdalam skema yaitu sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi, 1998). Menurut (Sukardi, 2019) Hipotesis disebut dengan dengan jawaban sementara karena kebenarannya perlu di uji dengan data hasil dari lapangan. Hipotesis mempunyai peranan yang penting karena dapat memberikan harapan dari peneliti yang direflesikan antara hubungan variable dalam permasalahan penelitian. Hal yang perlu diuji dalam penelitian kali ini yang akan dibuktikan dengan sumber data yang terkumpul, adalah terkait hubungan antara variabel (X) Aktivitas Belajar Siswa dengan Media AI (Y) Hasil Belajar PAI.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah adanya hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dengan Media AI dengan Hasil Belajar PAI. Adapun hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih.

Untuk menguji Hipotesis diatas, dirumuskan hipotesis statistic sebagai berikut :

Ha : ($r_{XY} = 0$) = Terdapat hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dengan Media AI dengan Hasil Belajar PAI

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran pustaka diatas yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang dimaksud sebagai berikut :

1. Skripsi Ninda Lena Dwi Dayanti, jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Metro, tahun 2021 yang berjudul “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil penelitiannya Ninda menyimpulkan bahwa, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan aktivitas belajar siswa kelas V MIN 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2020/2021. Adanya hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa semakin baik motivasi belajar maka akan semakin baik pula aktivitas belajar siswa.

Pada penelitian diatas terdapat persamaan pada Variabel Y dalam skripsi ini membahas tentang Aktivitas belajar. Adapun perbedaan dengan penelitian diatas yaitu Variabel X dan tempat peneliatian, jika pada penelitian diatas Variabel X nya tentang Motivasi Belajar dan tempatnya berada di MIN 1 Metro Pusat, sedangkan pada penelitian ini Variabel X nya tentang aktivitas belajar siswa dengan media AI jenis ChatGPT dan tempatnya berada di SMAN 24 Bandung.

2. Jurnal Endang Sholihatin, Agatha Diani Putri Saka, Desta Rizky Andhika, Abdi Pranawa Satura Ardana, Chasetyo Ivan Yusaga, Rachmananta Ibnu Fajar, Bagas Alif Virgano, jurusan Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, tahun 2023 yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur”. Hasil Penelitian tersebut adalah Penggunaan teknologi Chat GPT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital mendapat respon positif dari sebagian besar mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Teknologi Chat GPT dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar, baik secara individu maupun kolektif.

Pada Penelitian diatas terdapat persamaan pada variabel X yaitu tentang ChatGPT dan juga hasil dari penelitian ini meningkatkan Aktivitas belajar yang mana Aktivitas Belajar merupakan Variabel Y dari penelitian ini. Adapun perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini adalah tempat penelitian, jika penelitian diatas tempatnya di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, sedangkan penelitian ini di SMAN 24 Bandung.

3. Skripsi Siti Aminah, Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Tahun 2018 yang berjudul “Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X1 SMA Negeri 1 Batanghari Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian Siti Aminah menyimpulkan bahwa ada

hubungan aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari tahun pelajaran 2016/2017. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Peneliti menunjukkan bahwa aktivitas belajar ada hubungannya dengan hasil belajar siswa.

Pada penelitian diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini pada variable Y yaitu tentang Hasil Belajar pada mata Pelajaran PAI. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini ialah pada variabel X dan tempat penelitiannya, jika penelitian diatas variabel X nya adalah Aktivitas belajar siswa saja dan tempat penelitiannya di SMA Negeri 1 Batanghari, sedangkan pada penelitian ini variabel X nya adalah Aktivitas belajar siswa dengan media AI dan tempat penelitiannya di SMA Negeri 24 Bandung.

