

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan di negara-negara dengan mayoritas penduduk muslim. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai, ajaran, sejarah, dan budaya Islam kepada peserta didik.¹ Dalam proses pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk membangun motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.² Motivasi belajar merujuk pada dorongan internal dan eksternal setiap seseorang yang memicu, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar seseorang. Sementara itu, hasil belajar kognitif mencakup pencapaian pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.³

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.⁴ Motivasi belajar dapat berasal dari dorongan internal maupun eksternal yang berfungsi sebagai pendorong utama yang membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.⁵ Tanpa motivasi yang memadai, peserta didik cenderung pasif, kurang

¹ Achmad Junaedi Sitika et al., "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sebagai Upaya Memperkuat Nilai-Nilai Keagamaan," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): hal. 5901, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3792>

² Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017): hal. 3, <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>.

³ Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017): hal. 3

⁴ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 2, no. 1 (2019): hal. 662, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.

⁵ S. I. A. Adan, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 2 (2023): hal. 79, <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>.

berpartisipasi, dan kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pada akhirnya akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Motivasi belajar tidak hanya mempengaruhi tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk mempertahankan fokus dan konsentrasi. Peserta didik yang termotivasi akan lebih cenderung untuk mengalokasikan waktu dan usaha yang cukup dalam mempelajari materi pelajaran, mencari informasi tambahan, dan mengerjakan tugas-tugas dengan lebih teliti.

Selain itu, motivasi belajar juga berperan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik dalam menghadapi tantangan akademik. Peserta didik yang termotivasi akan merasa lebih yakin dengan kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sulit dan menghadapi ujian atau tes dengan lebih tenang. Motivasi yang tinggi juga mendorong peserta didik untuk menetapkan tujuan belajar yang lebih tinggi dan berusaha untuk mencapainya dengan tekun. Hal inilah yang menjadi dasar bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai fondasi yang kuat bagi perkembangan akademik dan personal peserta didik. Pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran juga tercermin dalam peningkatan interaksi antara peserta didik dan guru serta dengan teman sebaya. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pendapat sehingga interaksi yang aktif ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik itu sendiri, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, motivasi belajar sangat penting untuk membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari nilai-nilai dan ajaran agama. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih mendalam, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat proses pembelajaran dan berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik. Hal

tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria, Elnin dan Mahyudin yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.⁶

Hasil belajar dalam mata pelajaran PAI mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menerapkan konsep-konsep agama yang diajarkan. Hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.⁷ Penggunaan media yang tepat dan menarik sangat penting dalam pembelajaran PAI terutama di tingkat SMK. Karena faktanya, hasil belajar peserta didik di tingkat SMK masih rendah dimana hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti jumlah jam pelajaran yang hanya 2 jam perminggu, dan latar belakang pemahaman agama yang berbeda-beda.⁸ Maka atas dasar tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran PAI di tingkat SMK.

Hasil belajar merupakan indikator utama dari keberhasilan proses pendidikan dan mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks dan saling terkait, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi dengan cara

⁶ Fitria Sartika, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Skeolah Dan Madrasah," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 20, no. 2 (2020): hal. 65, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>

⁷ Siti Rohmatun, M Nasor, and Nina Ayu Puspita Sari, "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *UNISAN Jurnal* 3, no. 2 (2024): hal. 298, <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.

⁸ Arsyad Arsyad and Salahudin Salahudin, "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): hal. 179, <http://download.guruda.kemdikbud.go.id/article.php?article=766270>

yang menarik dan mudah dipahami, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar.

Abdul Sakti, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara peserta didik seperti alat-alat digital dan platform pembelajaran online yang memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam proyek kelompok, berbagi sumber daya, dan memberikan umpan balik satu sama lain.⁹ Interaksi yang lebih intens ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui diskusi dan pertukaran ide.

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi telah menjadi suatu hal yang berperan penting dalam pembelajaran. Salah satu teknologi yang telah mendapatkan perhatian dalam pendidikan adalah teknologi berbasis kecerdasan buatan seperti ChatGPT (*Chat Generative Pre-Trained Transformation*) yang mampu memberikan respon otomatis dalam bentuk teks dan dapat digunakan untuk interaksi dengan peserta didik. Kemajuan teknologi yang semakin melaju seperti pedang yang memiliki dua sisi, menggambarkan bahwa kehadiran inovasi teknologi tidak hanya membawa dampak positif, melainkan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Dalam era yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi yang pesat, kehadiran inovasi telah membawa perubahan yang luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Namun, dibalik gemerlapnya kemajuan tersebut, terdapat juga bayangan yang mengintai, yaitu potensi dampak negatif yang bisa muncul.¹⁰

Kehadiran berbagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan telah menjadi sebuah zat yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari dari membantu dalam penjadwalan tugas harian hingga menyediakan rekomendasi

⁹ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)* 2, no. 2 (2023): hal. 214, <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.

¹⁰ Arya Bimantoro et al., "Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Era 5.0," *Jurnal Teknologi Informasi* 7, no. 1 (2021): hal. 58, <https://doi.org/10.52643/jti.v7i1.1425>

personalisasi, AI telah menjadi mitra yang handal dalam berbagai aspek pekerjaan dan kehidupan. Salah satu contoh utama dari kehadiran AI yang bermanfaat adalah ChatGPT, sebuah aplikasi yang menggunakan kecerdasan buatan untuk memfasilitasi interaksi manusia dengan mesin secara alami. Kehadiran ChatGPT menciptakan polarisasi pandangan dalam dunia pendidikan, yaitu bahwa ChatGPT sebagai *chatbot* kecerdasan buatan yang baru dikembangkan oleh OpenAI, ChatGPT menjadi fokus kontroversi. Pada bulan Januari 2023, study.com melakukan survei terhadap 100 tenaga pendidik dan 1.000 peserta didik berusia di atas 18 tahun. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 34% dari tenaga pendidik berharap agar penggunaan ChatGPT dilarang di lembaga pendidikan tinggi atau sekolah, sementara 66% mendukung memberikan akses kepada ChatGPT.¹¹ Penggunaan media berbasis kecerdasan buatan memang menjadi suatu pilihan yang menjanjikan dan dirasa sangat membantu, namun secara tidak sadar hal tersebut perlahan merugikan diri sendiri.¹²

Sementara itu, penggunaan aplikasi berbasis AI di Tingkat perguruan tinggi memiliki peran yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kini menjadi sebuah perhatian khusus yaitu teknologi berbasis AI. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama, Muhammad Ali Ramdhani pada acara Short Course Peningkatan Mutu Dosen UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada hari Minggu, 1 Oktober 2023 menyampaikan “Implementasi AI saat ini memiliki peran signifikansi dan substantif dalam memudahkan berbagai aktivitas kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan”.¹³

¹¹ Balai Diklat Keuangan Pontianak, “Chat Generative Pre-Trained Transformer Peluang, Tantangan, Atau Ancaman Dunia Pendidikan?,” *Kementerian Keuangan Balai Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan*, last modified 2023, accessed November 16, 2023, <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/chat-generative-pre-trained-transformer-peluang-tantangan-atau-ancaman-dunia-pendidikan-003642>.

¹² Robert Lieb, *Exoanthropology Dialogues With AI* (Sydney: Punctum Books, 2023): hal 23.

¹³ Muhammad Faizin, “Dirjen Pendis Minta Dosen Adaptif Perkembangan AI,” *Arina.Id*, last modified 2023, accessed december 2023, <https://arina.id/berita/ar-t3Mtd/dirjen-pendis-minta-dosen-adaptif-perkembangan-ai>.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis AI yang begitu pesat terlihat dari penyebaran yang cepat dan luas dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam sektor pendidikan. Melalui kemajuan tersebut, guru PAI dapat dapat menggunakan teknologi berbasis AI sebagai media pembelajaran yang menjembatani peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membuka cakrawala pengetahuan.¹⁴ Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran ChatGPT berbasis AI perlu dilakukan pemantauan dan bimbingan secara khusus. ChatGPT yang berbasis AI dapat memberikan informasi apa saja yang diminta dalam waktu singkat.

ChatGPT merupakan suatu media berbasis AI yang dapat memberikan segala informasi yang kita inginkan dengan cepat dengan mengetikkan perintah layaknya sebuah dialog.¹⁵ ChatGPT merupakan sebuah teknologi berbasis AI yang diperkenalkan oleh openai.com pada 22 November 2022. ChatGPT dapat memfasilitasi guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi dengan sangat cepat, penjelasan materi yang luas serta variasi penggunaan kosa kata yang bervariasi sehingga dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik dalam penggunaan kosa kata yang menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan ChatGPT dalam konteks pembelajaran PAI merupakan salah satu alternatif yang menjanjikan. Namun, sebelum mengadopsi teknologi ini secara luas, perlu dilakukan penelitian ilmiah yang mendalam untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena mata pelajaran PAI sering kali memerlukan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep agama, sejarah, dan budaya Islam. Tantangan ini mungkin membuat sebagian peserta didik

¹⁴ Theo Chanra Merentek, Elni Jeini Usuh, and Jeffri Sonny Junus Lengkong, "Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023), hal. 26863. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10960>

¹⁵ Lieb, *Exoanthropology Dialogues With AI*. (Sydney: PunctumBooks, 2023), hal. 25.

kesulitan untuk mencapai pemahaman yang optimal. Selain itu teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT, dapat digunakan untuk menyediakan penjelasan, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan peserta didik dalam materi PAI. Namun, sejauh mana teknologi ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya dipahami. ChatGPT memiliki potensi untuk disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik yang dapat membantu dalam mengatasi kesenjangan pemahaman antar peserta didik. Dalam era digital, penting untuk mengevaluasi bagaimana teknologi dapat berkontribusi pada pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran berbasis agama seperti PAI.

Pendidikan Agama Islam di Tingkat SMK seyogyanya menjadi bagian penting untuk diperhatikan, karena fenomena yang terjadi seringkali dalam proses pembelajaran, peserta didik di tingkat SMK lebih antusias mengikuti proses pembelajaran kejuruan daripada pembelajaran keagamaan. Hal tersebut didasarkan pada hasil wawancara dengan salah satu peserta didik di SMK Permata Negeri Garut yang mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan dibanding mata pelajaran yang lain karena lebih banyak melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang membuat mereka lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran PAI pada hari Rabu 8 Mei 2024 di SMK Permata Negeri Garut, beliau mengungkapkan bahwa terdapat penurunan nilai hasil belajar peserta didik di SMK Permata Negeri Garut. Maka berdasarkan fenomena tersebut guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis AI sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, antusias, motivasi belajarnya tinggi dan juga memperoleh hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan hadirnya kemajuan teknologi, dapat

memberikan informasi dengan cepat dan luas, dapat menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar.¹⁶

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis 23 November 2023 di SMK Permata Negeri Garut, terdapat guru PAI yang menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran dimana di tahun pembelajaran sebelumnya tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis AI. Penggunaan ChatGPT utamanya untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta mengintegrasikan media berbasis *Artificial Intelligence* pada pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI untuk mengimplementasikan hal tersebut antara lain: pengenalan media berbasis AI kepada peserta didik, penggunaan aplikasi ChatGPT pada proses pembelajaran PAI, penggunaan aplikasi ChatGPT oleh peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru kemudian hasilnya disampaikan dan didiskusikan di depan kelas.

Adapun upaya-upaya yang telah dilakukan oleh guru PAI dalam pelaksanaan pembelajaran PAI yaitu: Pertama, mengimplementasikan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Kedua memberikan dorongan kepada peserta didik untuk meningkatkan literasi digital berbasis teknologi *Artificial Intelligence*. Ketiga menggunakan perangkat digital dan aplikasi ChatGPT berbasis AI dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Namun, penggunaan ChatGPT yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran PAI belum maksimal meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar kognitif mereka. Hal tersebut ditandai dengan sikap yang ditunjukkan peserta didik sangat beragam dan juga hasil belajar yang beragam. Terkadang dalam aktivitas

¹⁶ Monalisa Monalisa and Ade Irfan, "Tantangan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): hal. 3229, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6055>

pembelajaran diskusi, saat guru memberikan sebuah materi dan permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran, meski menggunakan ChatGPT berbasis AI yang dapat memberikan informasi dengan waktu yang relatif singkat, peserta didik ada yang semangat mengerjakan, dan ada pula diantaranya yang biasa saja. Bahkan guru mata Pelajaran PAI di sekolah tersebut menyampaikan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung menurun. Hal tersebut dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik pada mata Pelajaran PAI. Padahal secara teori, dengan menggunakan ChatGPT permasalahan yang berkaitan dengan topik pembelajaran dapat diperoleh penjelasannya hanya dengan waktu yang sangat singkat dan juga sajian kosa kata yang bervariasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut dan dituangkan dalam sebuah judul “Pengaruh Penggunaan Chat Generative Pre-Trained Transformer (ChatGPT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. Penelitian ini akan mengisi celah pengetahuan dalam pemahaman efektivitas ChatGPT dalam konteks pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Permata Negeri Garut?.

Maka untuk menggali lebih lanjut permasalahan tersebut, selanjutnya rumusan masalah tersebut diturunkan kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas Penggunaan ChatGPT di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut?

3. Seberapa besar pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan ChatGPT di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut
2. Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut.
3. Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut.
4. Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah menyumbangkan wawasan baru terkait teori penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi AI (*Artificial Intelligence*), khususnya dalam menggali dampak pemanfaatan ChatGPT terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan demikian, kita dapat lebih memahami sejauh mana penggunaan ChatGPT memberikan pengaruh terhadap pemahaman materi dan prestasi belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Diharapkan penelitian ini menjadi pedoman dalam memperhatikan bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran PAI

- 2) Sebagai gambaran dalam penggunaan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) pengaruhnya terhadap pemahaman materi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai salah satu sumber inspirasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI (*Artificial Intelligence*) dalam pengembangan proses pembelajaran yang dipadukan dengan perkembangan teknologi.
- 2) Meningkatkan skill dan mutu akademik guru di SMK Permata Negeri Garut dalam pemanfaatan kemajuan teknologi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) dalam pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih giat dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Motivasi ini dapat timbul dari berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar, metode pengajaran, dan media pembelajaran yang digunakan.¹⁷ Ketika peserta didik merasa termotivasi, mereka cenderung memiliki sikap positif terhadap belajar, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Sardiman, peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajarnya dapat ditinjau dari indikator sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas,
2. Ulet menghadapi kesulitan,
3. Menunjukkan minat terhadap beragam masalah,
4. Senang bekerja mandiri,
5. Cepat bosan pada tugas yang monoton,

¹⁷ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi: Studi Tentang Analisis Dampak Terhadap Prestadi Dan Motivasi Belajar* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021): Hal. 42.

6. Dapat mempertahankan pendapat,
7. Tidak mudah melepaskan yang diyakini, dan
8. Senang mencari dan memecahkan masalah.¹⁸

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi kunci untuk membangkitkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan melalui suatu usaha dalam hidupnya termasuk kedalam hasil belajar.¹⁹ Namun perubahan tingkah laku tidak selalu disebut sebagai hasil belajar. Menurut Ahmadi dan Supriyono dalam Nyayu, suatu perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika; terjadi secara sadar, bersifat fungsional, bersifat aktif dan positif, tidak bersifat sementara, memiliki tujuan dan terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku²⁰. Menurut Moore dalam Ricardo & Meilani Indikator hasil belajar terbagi kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²¹ Namun dalam penelitian ini difokuskan dalam ranah kognitif, dengan indikator diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis.

Media pembelajaran berbasis teknologi *Artificial Intelligence*, menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan personal. AI mampu menyediakan materi pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik merasa lebih terlibat dan terdorong untuk belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Di era digital ini, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah ChatGPT. Menurut Stephen ChatGPT dapat

¹⁸ A.M Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Cetaka ke-23. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016): hal. 19.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, 7th ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016): hal. 43.

²⁰ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 7. (Depok: Rajawali Pers, 2021): hal. 51.

²¹ Ricardo & Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): hal. 190.

berfungsi sebagai asisten pembelajaran virtual yang membantu peserta didik dengan pertanyaan, memberikan penjelasan tambahan, atau memberikan tugas dan latihan tambahan.²² Peserta didik dapat berinteraksi dengan ChatGPT untuk mendapatkan bantuan pada topik tertentu atau memahami konsep-konsep yang sulit. Peserta didik dapat menggunakan ChatGPT untuk berlatih berbicara atau menulis dalam bahasa yang dipelajari. Model ini dapat memberikan koreksi *grammar* dan memberikan umpan balik yang membantu meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

ChatGPT merupakan salah satu diantara aplikasi berbasis Artificial Intelligence yang memiliki pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan salah satu diantaranya bidang Pendidikan.²³ Menurut John McCarthy, Artificial Intelligence merupakan suatu disiplin ilmu dan teknik yang fokus terhadap pembuatan mesin yang memiliki kecerdasan khususnya dalam pengembangan suatu program atau aplikasi komputer pintar.²⁴ Kecerdasan buatan atau AI merupakan suatu inisiatif untuk menciptakan robot komputer atau aplikasi serta program yang mampu beroperasi dengan kecerdasan layaknya manusia.

Penggunaan ChatGPT dalam media pembelajaran tidak hanya membantu dalam membangkitkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Terdapat 5 indikator yang menggambarkan ChatGPT diantaranya kemudahan, pengetahuan, kepuasan, motivasi, dan keaktifan.²⁵ ChatGPT dapat menganalisis kebutuhan dan kemampuan peserta didik secara *real-time*, sehingga dapat memberikan materi

²² Stephen Atlas, *ChatGPT for Higher Education and Professional Development: A Guide to Conversational AI*, DigitalCommons@URI (United States of America: DigitalCommons@URI, 2023): hal. 3, https://digitalcommons.uri.edu/cba_facpubs/548.

²³ Saima Nisar Aslam, Muhammad Shahzad, *Artificial Intelligence Applications Using ChatGPT in Education: Case Studies and Practices* (Malaysia: IGI Global Publisher Timely Knowledge, 2023).

²⁴ McCharty John, "What Is Artificial Intelligence?," *Stanford.Edu*, last modified 2007, accessed January 3, 2024, <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/>.

²⁵ T Mairisiska and N Qadariah, "Persepsi Mahasiswa Ftik Iain Kerinci Terhadap Penggunaan Chatgpt Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 13 (2023): hal. 109.

dan latihan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih efektif dan efisien, karena mereka dapat fokus pada aspek yang memerlukan perhatian lebih. Dengan pendekatan yang lebih personal dan adaptif ini, penggunaan ChatGPT dapat membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Selanjutnya penulis menguraikan alur kerangka berfikir dalam rencana penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran menggunakan aplikasi ChatGPT pada mata Pelajaran PAI

Perencanaan pembelajaran didefinisikan sebagai tahap pertama dalam mempersiapkan pengajaran sebelum proses pembelajaran dimulai. Terlebih, saat ini guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya yaitu aplikasi ChatGPT yang berbasis AI. Komponen perencanaan pembelajaran yang meliputi RPP, silabus, media serta bahan ajar sebagai suatu penunjang dalam kegiatan pembelajaran dituntut disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Tujuan utama dari perencanaan pembelajaran adalah untuk mendukung dan menjadi panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai efektivitas dan kelancaran dalam proses belajar mengajar.

Pengajar pada saat ini dapat menggunakan fitur pada sebuah aplikasi seperti Pengajar memiliki kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur pada aplikasi tersebut, termasuk tugas (*assignments*), pengukuran (*grading*), komunikasi (*communication*), aplikasi seluler (*mobile application*), arsip kursus (*archive course*), privasi (*privacy*), dan efisiensi waktu (*time-cost*). Stephen mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media ChatGPT, pembelajaran akan memberikan suasana pembelajaran yang baru, bervariasi

dan juga dapat mengefisienkan waktu.²⁶ Perencanaan pembelajaran yang akan disusun memerlukan penerapan teori sebagai landasan untuk merancanginya, sehingga rencana pembelajaran yang dibuat dapat sepenuhnya memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam konteks ini, manajemen pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu memberikan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teori pembelajaran deskriptif.

2. Tujuan Pembelajaran PAI dengan menggunakan ChatGPT

Tujuan pembelajaran mencakup kemampuan atau keterampilan yang diharapkan peserta didik miliki setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan rumus ABCD yaitu; A (*Audience*) merupakan peserta didik yang belajar, B (*Behaviour*) merupakan perubahan tingkah laku yang diharapkan, C (*Condition*) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan perubahan perilaku yang diinginkan, dan D (*Degree*) Tingkat ketercapaian perubahan perilaku.²⁷ Dalam kurikulum yang berfokus pada pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran juga sering disebut sebagai indikator hasil belajar, yakni hasil yang diharapkan dicapai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran tersebut.²⁸ Tujuan Pendidikan Agama Islam pada kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013 pasal 77 ayat 1 yaitu untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia termasuk budi pekerti.

Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi menjadi suatu solusi karena berdasarkan beberapa problematika diantaranya adanya kekeliruan dalam mendefinisikan agama, paradigma yang digunakan dalam pembelajaran agama serta tujuan pembelajaran agama. Inti daripada pembelajaran agama di sekolah atau madrasah adalah untuk membersihkan,

²⁶ Atlas, *ChatGPT for Higher Education and Professional Development: A Guide to Conversational AI*, hal. 18.

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016): hal. 38.

²⁸ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah, Madrasah, Dan Perguruan Tinggi* (Depok: Rajawali Pers, 2019): hal. 4.

mengingatkan dan membangkitkan serta mengaktifkan kembali fitrah manusia yang mampu memberikan arah tindakan seseorang.²⁹ Maka oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan teknologi menjadi sebuah alternatif baru dalam proses pembelajaran PAI serta tujuan yang diinginkan dapat terealisasikan, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran ChatGPT berbasis AI.

3. Penerapan ChatGPT pada pembelajaran PAI

Mengaplikasikan ChatGPT sebagai media pembelajaran PAI memang bukan perkara yang mudah bagi guru yang belum memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis AI. Namun sejatinya mengamplikan ChatGPT sebagai media pembelajaran dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut:

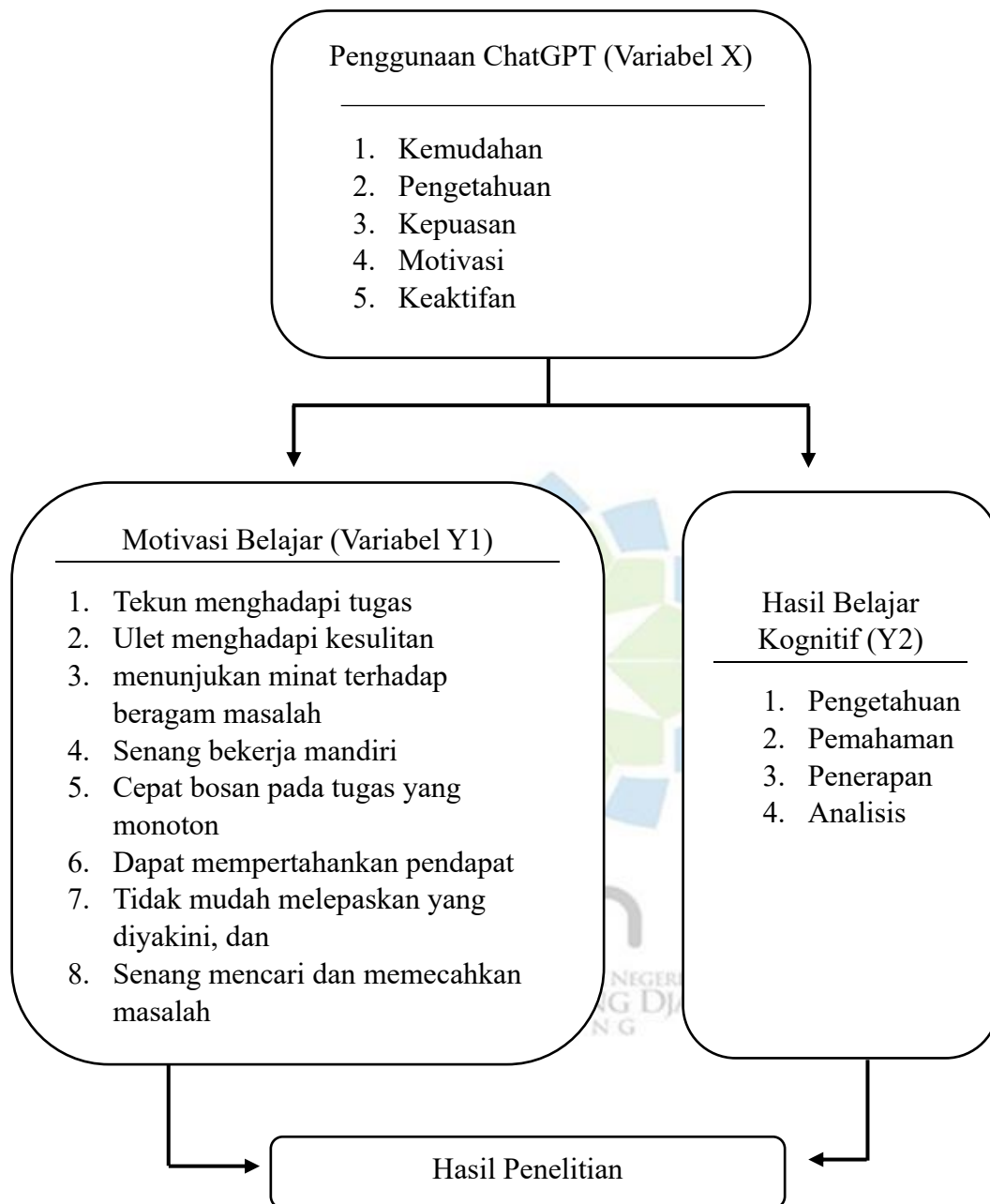
- a. Buka aplikasi search engine baik itu Chrome, Mozilla, Opera atau sebagainya
- b. Di bagian kolom search, ketik chat.openai.com
- c. Setelah masuk, pengguna baru disarankan untuk membuat akun terlebih dahulu atau bisa langsung sign up menggunakan akun google
- d. Setelah selesai membuat akun, akan tampak menu awal ChatGPT yang dapat digunakan untuk membantu pekerjaan berbasis teks dengan mengetikkan perintah yang diinginkan yang nantinya ChatGPT akan memberikan respon sesuai dengan perintah yang dimasukkan.
- e. Pastikan sebelumnya guru sudah membuat pertanyaan yang akan diberikan kepada setiap peserta didik untuk dikerjakan melalui media ChatGPT
- f. Hasil dari pengerjaan suatu permasalahan menggunakan ChatGPT, outputnya dapat berupa makalah, ringkasan, atau bahkan penjelasan terhadap suatu materi yang disesuaikan berdasarkan rencana pembelajaran.

²⁹ Mohammad Ali, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*, Cet. 2. (PT. IMTIMA, 2007).

Proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan media ChatGPT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena dalam penggunaannya, ChatGPT dapat memberikan informasi dengan waktu yang relatif singkat, variasi kosa kata yang beragam dimana keunikannya meskipun ChatGPT digunakan bersama-sama dalam waktu bersamaan akan memberikan respon informasi dengan pola kalimat yang berbeda-beda satu sama lain dan dapat digunakan di mana pun karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Menurut Sardiman seseorang akan melakukan sesuatu karena adanya dorongan dan juga faktor-faktor yang mempengaruhi baik itu eksternal maupun internal³⁰. Mekanisme inilah yang menjadikan suatu stimulus respons yang akan memunculkan suatu aktivitas. Dalam hal ini, penggunaan ChatGPT dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi sebagai suatu pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama Islam. Pelaksanaannya dapat dilakukan disetiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, untuk memberikan gambaran terkait hubungan konsep dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, diilustrasikan dalam suatu kerangka berpikir sebagai berikut:

³⁰ A.M Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Cetaka ke-23. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016): hal. 73.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 menjelaskan dari penggunaan ChatGPT pada pembelajaran PAI. Pada pengamplifikasiannya diperlukan beberapa komponen desain pembelajaran yang menggunakan ChatGPT disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Tujuan dari pembelajaran PAI dengan menggunakan ChatGPT yaitu dapat memberikan suatu kemudahan,

kemanfaatan serta efisiensi waktu dalam penggunaannya terutama dalam menyesuaikan pembelajaran PAI dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya teknologi berbasis AI. Dalam pengaplikasiannya dibutuhkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam menggunakan media berbasis AI dari mulai penyajian masalah yang akan dipecahkan, penggunaan ChatGPT serta hasil yang diharapkan dari output penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran.

Selanjutnya dalam landasan teoritis rencana penelitian tesis ini menggunakan *grand theory*, *middle theory* dan *applied theory*. *Grand theory* yang digunakan dalam penelitian tesis ini adalah teori *Artificial intelligence* (AI), *middle theory* menggunakan teori motivasi dan hasil belajar, dan *applied theory* menggunakan teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diperoleh dari penyusunan kerangka pikiran. Menurut Sugiyono hipotesis merupakan suatu prediksi sementara terhadap suatu permasalahan yang sedang diteliti.³¹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan hipotesis kerja yaitu hipotesis yang meramalkan atau menjelaskan akibat-akibat suatu variabel yang dapat menjadi penyebabnya. Selain hipotesis kerja, penulis juga menggunakan hipotesis nol yaitu disebut juga dengan hipotesis statistik yang bertujuan memeriksa ketidakbenaran sebuah teori yang selanjutnya akan ditolak melalui bukti-bukti yang sah. Jika ternyata hipotesis nol ini ditolak maka akan berpindah simpulannya ke hipotesis kerja oleh karenanya, hipotesis nol disebut kebalikan dari hipotesis kerja.

Berdasarkan kerangka pemikiran pada gambar 1.1, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2019).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian tesis ini. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik tentu bukanlah penelitian yang baru, sudah banyak peneliti yang melakukan kajian terhadap permasalahan tersebut. Menganalisis penelitian-penelitian sebelumnya bertujuan untuk membedakan posisi penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, terutama dalam hal fokus penelitiannya. Dalam konteks penelitian ini, terdapat empat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Dewi Aisyah (2022) yang berjudul “*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian quasi eksperimen di SMK Ma’arif Terpadu Cicalengka).*”

Penelitian ini dilakukan di SMK Ma’arif Terpadu Cicalengka, dengan objek penelitiannya adalah siswa SMK kelas XI TKJ sebanyak 72 orang. Penelitian ini fokus mengidentifikasi mengenai penerapan blended learning pada mata pelajaran PAI, perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan blended learning dengan model PBL pada mata pelajaran PAI di SMK Ma’arif Terpadu Cicalengka, perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan blended learning dengan model PBL pada mata pelajaran PAI di SMK Ma’arif Terpadu Cicalengka, dan respon siswa terhadap blended learning pada mata pelajaran PAI di SMK Ma’arif Terpadu Cicalengka. Penelitian ini berjenis kuantitatif metode quasi experiment dengan Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes,

wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: motivasi belajar siswa yang menggunakan blended learning lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan daring, hasil belajar kognitif kelas eksperimen berkategori sangat baik, cukup efektif, dan kelas kontrol berkategori cukup dan kurang efektif, dan model *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Ma'arif Terpadu Cicalengka.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Askhabul Kahfi (2022) yang berjudul "*Pengaruh penerapan pembelajaran kontekstual melalui metode Mau'izhah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi Fiqih Faraidh di SMK Kumala Lestari Cianjur.*"

Penelitian ini dilakukan di SMK Kumala Lestari Cianjur dengan objek penelitiannya adalah siswa SMK kelas XII sebanyak 44 orang. Penelitian ini fokus meneliti tentang penerapan pembelajaran kontekstual melalui metode mau'izhah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi fiqih faraidh, bagaimana peningkatan motivasi belajar pada materi fiqih faraidh melalui penerapan pembelajaran kontekstual metode mau'izhah, dan bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi fiqih faraidh melalui penerapan pembelajaran kontekstual metode mau'izhah. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, dan metode pengumpulan datanya menggunakan observasi, angket, dan tes. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: penerapan pembelajaran kontekstual melalui metode mau'izhah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam pada materi Fiqih Faraidh di SMK Kumala Lestari Cianjur.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eryyanda Yunarzat, Syarifuddin CN, dan Kasman (2024) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*"

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Makassar dengan objek penelitiannya ada;ah siswa SMK sebanyak 106 orang. Penelitian ini

fokus meneliti tentang pengaruh ChatGPT terhadap motivasi belajar di SMK Negeri 6 Makassar khususnya pada siswa kelas X Jurusan Akuntansi. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode pengumpulan datanya menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap motivasi belajar siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 6 Makassar sebesar 16,81 %

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Makmur, N Nirsal, dan S Siaulhak (2019) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMK Negeri 4 Palopo pada Pelajaran Sistem Komputer"

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Palopo dengan objek penelitiannya adalah siswa SMK kelas X sebanyak 72 orang. Penelitian ini focus meneliti tentang pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) terhadap hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 4 Palopo. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, dengan metode pengumpulan datanya menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah, dan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Khemala Yuliani H dan Hendri Winata (2017) yang berjudul "Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa"

Penelitian ini dilakukan di sekolah Tingkat SMK di Cimahi dengan objek penelitiannya adalah siswa SMK di Cimahi sebanyak 56 responden. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan angket. Penelitian ini focus untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di Tingkat SMK. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: media

pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Harifnie Ghalistasya Putri, Agus Wibowo, dan Roni Faslah (2023) yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di jurusan SMK Negeri 13 Jakarta”

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 13 Jakarta dengan objek penelitiannya adalah siswa SMK Negeri 13 Jakarta jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) sebanyak 108 orang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini focus meneliti tentang apa dan bagaimana pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar siswa pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 13 Jakarta. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, dan media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh secara simultan terhadap prestasi belajar siswa.

Penunjukkan beberapa hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menentukan posisi penelitian ini dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil *literature review* dari beberapa penelitian terdahulu yang peneliti temukan, terdapat kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti berkenaan dengan motivasi belajar dan hasil belajar. Namun disamping itu belum terdapat penelitian secara spesifik meneliti yang berfokus pada penggunaan ChatGPT terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas XI TKJ SMK Permata Negeri Garut. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan seperti ChatGPT masih sangat jarang digunakan. Oleh karena itu, hal tersebut menjadi suatu nilai kebaruan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan.