

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori Media Pembelajaran**

##### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Secara epistemologis media berasal dari kata latin “medium” yang berarti perantara, perantara atau penyajian. Bovee percaya bahwa peran media adalah menerima dan mengirim pesan. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran, yaitu pilihan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran Menurut Arsyad (2014: 3) dalam Dea (2020, hlm 2). Sehingga media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan pembelajaran efektif salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan istilah mediator, fungsi media yaitu mengatur hubungan yang efektif dalam proses belajar peserta didik. Penggunaan media belajar dapat membangkitkan minat, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar, serta memberi pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Latuheru (1988, hlm 14) dalam mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.” Sehingga dari penjelasan berikut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar sangat memengaruhi cara berkomunikasi dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan cara yang efektif sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan mudah karena dibantu oleh berbagai macam media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang

menarik sehingga dapat memberikan keefisienan kepada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Secara harafiah media berasal dari kata latin "*medius*" yang berarti perantara, perantara atau pemimpin. Menurut bahasa Arab media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima. Guru, buku, sekolah dalam pengertian itu media dan terutama pentingnya media dalam proses belajar mengajar yaitu pemahaman, menerapkan dan memperbanyak informasi visual atau kata kerja seperti ilustrasi, foto atau media elektronik Informasi. Arsyad (Dalam Anggie 2020, hlm 8) Media dapat didefinisikan sebagai alat, sarana atau perangkat yang digunakan sebagai alat komunikasi dari komunikator kepada komunikan.

Menurut Isjoni (Dalam Harefa, D., 2023 hlm 84) pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya pendidik membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sehingga pembelajaran dapat disimpulkan dengan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan pengajaran pada peserta didik baik pengajaran yang dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung serta pengajaran berupa materi pembelajaran atau pengajaran moral dan perilaku. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Harefa D., 2023, hlm 84). Dalam proses belajar mengajar ada lima bagian yang sangat penting yaitu tujuan, bahan, metode, media dan penilaian pembelajaran. Kelima aspek tersebut saling mempengaruhi. Pemilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi lingkungan belajar yang sesuai, tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu tugas pokok lingkungan belajar adalah sebagai alat belajar, yang turut mempengaruhi motivasi, keadaan dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990) (Dalam Junaidi, 2019 hlm 45)

Media pembelajaran juga dapat diartikan sempit sebagai alat atau komponen dalam pembelajaran sedangkan media pembelajaran dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai suatu pengoptimalan alat atau komponen pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Yola dan

Maria, 2019 hlm 183) dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran merupakan hal yang cukup penting. Karena kerancuan materi yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar ini dapat terbantu dengan hadirnya media sebagai perantara. Kompleksitas materi yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Menurut (Ibrahim dkk, 2004) (Dalam Yola dan Maria, 2019 hlm 183) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa sehingga dapat menggugah perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, diagram, model, film, video, komputer, dll. Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. agar peserta didik dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran, seperti:

- 1) Perbaiki pesannya sehingga tidak terlalu membosankan.
- 2) Melampaui batasan waktu, tenaga, ruang, dan pikiran.
- 3) Menjalin hubungan langsung antara peserta didik dengan sumber belajar serta menanamkan semangat belajar.
- 4) Biarkan anak belajar sendiri dengan menggunakan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan perbaikan serupa, menyamakan pengalaman, dan menyampaikan wawasan serupa.
- 6) Pengalaman pendidikan meliputi lima bagian korespondensi, yaitu pendidik (komunikator), materi pembelajaran, iklim pembelajaran, peserta didik (media) dan sasaran pembelajaran, sehingga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (materi) sehingga dapat menggugah pertimbangan, kecenderungan, pemikiran dan

perasaan peserta didik dalam latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011 : 4 ) (Dalam Warno, K., 2015 hlm 13)

Sehingga dalam beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sangat penting sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yang akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik sehingga dengan motivasi dan semangat belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengaruh media pembelajaran yang sangat signifikan ini dapat diefektif dan diefisiensikan oleh pendidik dengan menggunakan media atau alat pembelajaran yang interaktif. Seiring perkembangan teknologi berkembang pula media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan mencerna materi pembelajaran yang diberikan.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

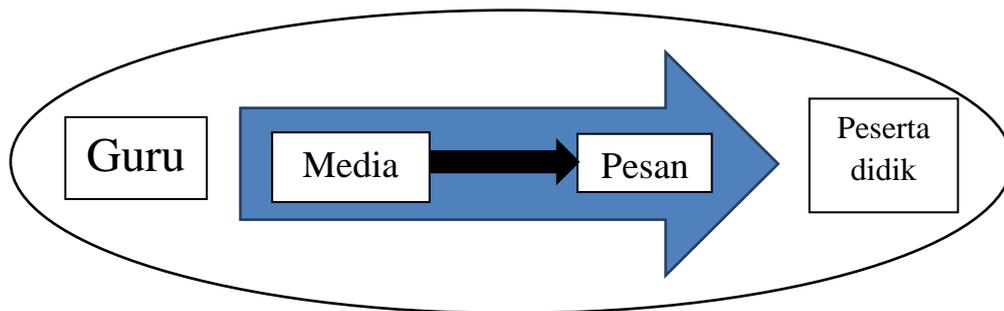
Fungsi media pembelajaran sangat banyak. Hujair AH mengklaim demikian. Sanaky (dalam Roswita, T., 2020, hlm 8) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk:

- 1) menampilkan objek nyata dan objek langka.
- 2) Membuat duplikat dari aslinya.
- 3) Mengubah ide-ide abstrak menjadi ide-ide nyata.
- 4) Memberikan pemahaman yang komprehensif.
- 5) Mengatasi hambatan seperti waktu, lokasi, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan informasi secara runtut dan 7) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan santai yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat guru untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pada saat menggunakan media diharapkan memperhatikan prinsip-prinsip utama yaitu media yang digunakan dapat membimbing peserta didik dalam memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam pelaksanaannya media pembelajaran ini

memiliki fungsi sebagai informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Fungsi media pembelajaran dapat ditafsirkan lebih mudah seperti gambar berikut :



**Gambar 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran**

**Fungsi Media Pembelajaran Menurut Drs. Daryanto**

*Sumber : buku Media Pembelajaran oleh Drs. Daryanto*

Dari gambar tersebut dapat didefinisikan bahwa pesan yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah tersampaikan Ketika menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut McKown terdapat empat fungsi media dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*”. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Pertama mengubah penekanan pendidikan formal yang berarti lingkungan belajar yang tadinya abstrak menjadi konkrit, yang tadinya pembelajaran teoritis menjadi praktis secara operasional.
- 2) Kedua, untuk menciptakan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi eksternal peserta didik karena penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menusatkan perhatian peserta didik.
- 3) Ketiga, memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik lebih jelas dan mudah dipahami sehingga media dapat memperoleh kejelasan mengenai hal tersebut.

4) Keempat, yaitu memberikan rangsangan belajar khususnya rasa ingin tahu peserta didik. Kekuatan rasa ingin tahu harus dirangsang agar selalu ada rasa ingin tahu yang harus diisi dengan bantuan media massa.

Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang optimal dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi sangat berkembang pada era revolusi industri 5.0 ini salah satunya yaitu perkembangan Artificial Intelligence atau rekayasa teknologi yang dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia dengan fitur-fitur yang dibuat. Sedangkan Rountree mencantumkan enam fungsi media yaitu :

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Mengulang kembali apa yang telah dipelajari
- 3) Memberikan rangsangan belajar,
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik,
- 5) Memberikan umpan balik segera,
- 6) Harmoni Mendorong pelatihan yang konsisten.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi. Wina Sanjaya (2014) Dalam Rizqy (2018, hlm 100) menjelaskan beberapa fitur yang dibagi menjadi beberapa tipe yaitu :

1. Fungsi komunikasi merupakan media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
2. Fitur yang meningkatkan motivasi Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup unsur seni saja, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari isi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Fungsi makna Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta serta pengembangan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan

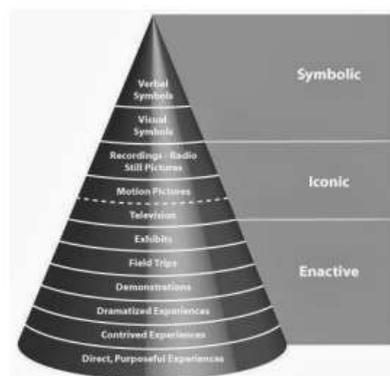
kreatif kognitif tingkat tinggi Massamping Selain itu aspek sikap dan keterampilan juga dapat ditingkatkan.

4. Fungsi koreksi persepsi yaitu penggunaan media pembelajaran memerlukan penyesuaian persepsi setiap peserta didik agar setiap peserta didik mempunyai sudut pandang yang sama terhadap informasi yang disajikan.

5. Fungsi kepribadian. Penggunaan media pembelajaran membantu memenuhi kebutuhan semua individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

### 3. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Edgar Dale mengemukakan teori Kerucut Pengalaman (*the cone of experience*) dalam bukunya yaitu *Audiovisual Methods in Teaching* edisi revisi ke dua dijelaskan oleh Edgar Dale bahwa jenis media pembelajaran yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, Film, Radio, visual, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Dalam hal ini Edgar Dale juga memasukan teori yang dijelaskan oleh Bruner yang digambarkan oleh Arsyad tentang tali temali. Sehingga muncullah 3 istilah baru dan klasifikasi terbaru dimana dijelaskan bahwa terdapat 3 bagian tali temali susai dengan golongan pembelajaran yaitu enaktif, ikonik dan simbolik.



**Gambar 2. 2 Dale Cone Experience 1969**

*Sumber : Jurnal analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran oleh Pusvyta 2019*

Dalam kerucut pengalaman diatas dijelaskan dengan pengalaman paling kongkrit yaitu pengalaman paling bawah dan pengalaman paling abstrak yaitu pengalaman yang memiliki tingkat kerucut paling atas.

Menurut Yudhi Munadhi (2013) menjelaskan pengklasifikasian media pembelajaran tersebut yang terbagi dalam beberapa kelompok berikut :

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Seels & Glasgow mengklasifikasikan media menjadi dua klasifikasi berdasarkan perkembangan Teknologi yaitu :

a) Media Tradisional

- 1) Gambar Diam yang Diproyeksikan: Proyeksi Overhead, Slide, Strip Film.
- 2) Gambar yang tidak diproyeksikan: gambar, poster, foto, ilustrasi, grafik.
- 3) Audio: rekaman disk, kaset
- 4) Presentasi multimedia: slide plus suara (tape), multi-gambar
- 5) Proyeksi gambar dinamis: film, televisi, video.
- 6) Bahan cetak : buku teks, modul, jurnal ilmiah.
- 7) Permainan: Teka-teki, Simulasi.
- 8) Realia: model , model (contoh), operasi (kartu, boneka )

b) Media Teknologi Modern

- 1) Media Berbasis Telekomunikasi: Telekonferensi , Kuliah Jarak Jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor : Komputer, CD Interaktif

2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik rangsangan yang ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs yang menyatakan bahwa pengelompokan media berfokus pada karakteristik peserta didik, tugas pembelajaran, materi, dan penyampaian. Briggs mengklasifikasikan 13 jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu : benda, bunyi langsung, media cetak, papan, media transparan, film gambar tunggal, film seri, film gambar bergerak, Televisi, Gambar, model, rekaman audio, pelajaran terprogram.

3. Klasifikasi Media Berdasarkan Pengertian

Sedangkan yang terkait Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz. Ia menyebutkan ada 3 ciri utama sektor media yaitu :

- a) Ciri yang berdasarkan Suara
- b) Ciri yang berdasarkan gambar yaitu : gambar, garis simbol
- c) Ciri yang berdasarkan gerak

Selain ciri-ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media penyiaran (telekomunikasi) dan media rekaman (rekaman). Oleh karena itu, terdapat delapan klasifikasi media yaitu :

- 1) Media Audiovisual bergerak,
- 2) Media semi bergerak,
- 3) Media audiovisual senyap,

- 4) Media audio,
- 5) Media visual bergerak,
- 6) Media cetak,
- 7) Media Visual Senyap.

## **B. Kajian Teori *Artificial Intelligence* (AI)**

### **1. Definisi *Artificial Intelligence* (AI)**

*Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan merupakan kecerdasan yang ditambahkan dalam suatu sistem yang dapat diatur dalam konteks ilmiah sehingga kecerdasan buatan ini dapat menirukan intelektual manusia pada umumnya. *Artificial Intelligence* ini merupakan teknologi masa kini yang kemunculannya sebagai faktor revolusioner (Sri, dkk. 2023 hlm 10). Kemampuan AI ini juga termasuk kemampuan pengambilan keputusan, logika dan karakteristik kecerdasan lainnya yang sengaja dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam berbagai macam bidang, seperti pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan bidang lainnya. Menurut Avron Barr dan Edward E. Feigenbaum (1982) dalam Syarif (2023, hlm 232) *Artificial Intelligence* adalah sebagian dari komputer sains yang mempelajari (dalam arti merancang) sistem komputer yang berinteleksi, yaitu sistem yang memiliki karakteristik berpikir seperti manusia. yaitu sistem yang mempunyai sifat berpikir yang sama seperti manusia. Kecerdasan buatan ini memiliki fungsi yang didesain untuk menyerupai kecerdasan manusia yang dalam penggunaannya dapat menirukan cara pikir manusia. Menurut Jamaaluddin (2021, hlm 2) Istilah “kecerdasan buatan” yang berarti “kecerdasan buatan” dalam bahasa asing ini, “Intelligo” yang berarti “Saya mengerti” adalah kata Latin untuk kecerdasan. Oleh karena itu, kehandalan dalam memahami dan melaksanakan tindakan itulah yang dimaksud dengan kecerdasan. Meskipun perkembangan ini sudah diketahui di Mesir kuno, kecerdasan buatan baru muncul pada tahun 1940-an. Kemampuan komputer untuk meniru kecerdasan manusia menjadi fokus utama.

Menurut Eka (2023, hlm. 26746) menyatakan bahwa AI bertujuan untuk menciptakan entitas cerdas yang sesuai dengan pemahaman manusia. Sehingga dengan adanya AI yang digunakan oleh manusia dapat mempermudah masyarakat dalam berbagai bidang. Dengan pengembangan *hardware* dan *software* pada masa

saat ini, menjadikan AI semakin berkembang dan beragam, keberagaman AI ini dapat mempermudah kehidupan manusia.

Tujuan penelitian dan penerapan AI adalah untuk membantu orang seperti:

- a) AI diharapkan dapat diterapkan pada program dan robot yang dapat mendukung aktivitas manusia seperti halnya manusia.
- b) Mesin bertenaga AI diharapkan menjadi lebih pintar dari sebelumnya.
- c) Diharapkan benar-benar membantu masyarakat menyelesaikan permasalahan yang kompleks, seperti kalkulator pintar yang membantu masyarakat melakukan perhitungan dengan cepat.

Pada beberapa dekade terakhir penggunaan AI yang telah merambah ke berbagai macam sektor salah satunya dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus menjadi bidang yang dinamis akan perubahan, sehingga dengan berkembangnya teknologi maka dunia pendidikan harus cepat tanggap beradaptasi dengan kemajuan teknologi pada saat ini. Pendidikan di abad-21 ini memberikan banyak peluang untuk memasukan teknologi sebagai sarana untuk mempermudah peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Eka (2023, hlm. 26747) menjelaskan bahwa Pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaan proses pendidikan memiliki variasi yang luas dan beragam bentuknya. Teknologi yang terus berkembang memberikan banyak pengaruh terhadap cara belajar, mengajar dan menerima informasi.

## **2. Jenis jenis *Artificial Intelligence* (AI)**

Penggunaan AI yang sangat beragam menjadikan AI memiliki beberapa jenis dan klasifikasi dalam penggunaannya. Menurut Nilson (2014) AI terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

### **1. Kerangka Berbasis Aturan**

Jenis kecerdasan buatan manusia ini menggunakan aturan-aturan yang telah dikarakterisasi sebelumnya untuk menciptakan hasil berdasarkan masukan yang diberikan. Basis pengetahuan yang menjelaskan hubungan antara input dan output adalah fondasi sistem berbasis aturan. Agar dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan, sistem ini bekerja dengan cara mencocokkan masukan dengan aturan yang sesuai.

2. Ahli Sistem adalah jenis kecerdasan buatan yang menggabungkan keahlian manusia dengan kemampuan komputasi untuk memecahkan permasalahan kompleks dalam bidang tertentu. Sistem ini mendapatkan informasi dari pakar manusia dan menggunakannya untuk membuat keputusan atau memberikan saran yang tepat. Dalam bidang teknik, keuangan, dan kedokteran, sistem pakar digunakan.
3. Algoritma dan model statistik dikembangkan dalam pembelajaran mesin, yang merupakan subbidang kecerdasan buatan yang memungkinkan sistem belajar dari pengalaman dan data. Sistem dalam pembelajaran mesin melihat data untuk menemukan pola dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat prediksi atau keputusan. Ada beberapa jenis algoritme pembelajaran mesin, termasuk pembelajaran penguatan, pembelajaran terawasi, dan pembelajaran tanpa pengawasan.
4. Struktur dan fungsi jaringan saraf pada otak manusia menjadi inspirasi bagi jaringan saraf tiruan, salah satu jenis kecerdasan buatan. Banyak unit pemrosesan sederhana yang dikenal sebagai neuron buatan saling berhubungan dan berinteraksi untuk memproses informasi dalam jaringan saraf tiruan. Pemrosesan bahasa alami, pengenalan pola, dan pengenalan wajah adalah contoh aplikasi jaringan saraf tiruan.
5. AI dalam Robotika Sistem AI digabungkan dengan fisika robot untuk menghasilkan perilaku cerdas dan adaptif, dan inilah cara AI juga digunakan dalam pengembangan robotika. Algoritme pemrosesan sensorik, perencanaan gerakan, dan pembelajaran semuanya digunakan dalam robotika AI untuk membantu robot berinteraksi dengan lingkungannya dan melaksanakan tugas tertentu.

### **C. Kajian Teori *Chat GPT***

#### **1. Definisi *Chat GPT***

Pada bulan November 2022 laboratorium penelitian kecerdasan buatan Amerika (AI / *Artificial Intelligence*) bernama OpenAI merilis program chatbot yang disebut *Chat GPT* (openai.com, 2022). Mesin ini merupakan teknologi

pemrosesan bahasa alami (*natural language processing*/NLP) yang dapat menjawab pertanyaan orang dalam bentuk teks (disebut prompt) yang ditulis dalam aplikasi tersebut. Banyak yang terkejut karena jawaban *Chat GPT* terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya konsisten dan akurasi cukup baik serta mereka dapat mengingat percakapan sebelumnya. *Chat GPT (Generative Pre-Trained)* adalah aplikasi kecerdasan buatan yang berkomunikasi dalam percakapan berbasis teks Santhosh (Dalam Sri dkk. 2023, halm 10). *GPT Chat* dapat mensimulasikan percakapan manusia dan memberikan jawaban otomatis atas pertanyaan pengguna menggunakan NLP. *Chat GPT* mengumpulkan data dokumen dari Internet, termasuk kode sumber, yang kemudian diidentifikasi dan kemudian dimasukkan ke dalam algoritma pembelajaran mendalam.

*GPT chat* dapat memberikan informasi berbeda dengan cepat dan akurat berdasarkan kata pencarian yang digunakan Arwanto (Dalam Sri dkk. 2023, hlm 10). Sehingga dapat didefinisikan bahwa *Chat GPT* merupakan bagian atau perkembangan Artificial Intelligence yang berupa Chat Bot yang dapat digunakan untuk mengetahui informasi secara cepat dan akurat yang informasi tersebut berupa teks atau tulisan yang relevan dengan pertanyaan yang diajukan. Seiring berjalannya waktu *Chat GPT* mulai populer karena aplikasi ini dapat memudahkan berbagai aspek atau bidang seperti kesehatan, ekonomi, pelayanan, pendidikan dan bidang industri lainnya. Pemanfaatan *Chat GPT* ini dapat dioptimalisasi di dunia pendidikan, aplikasi ini sudah mulai digunakan oleh peserta didik dan mahasiswa untuk memudahkan mencari referensi dan materi yang akan dipelajari. Adanya teknologi *Chat GPT* membuka peluang pemanfaatan chat bot kecerdasan buatan ini dalam pendidikan di Indonesia, khususnya untuk pengembangan kompetensi (skill) yang dibutuhkan oleh peserta didik di abad 21. Di era Pendidikan 4.0 diperlukan enam kompetensi yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas, serta dua kompetensi pendukung tambahan yaitu pendidikan karakter dan kewarganegaraan.

Menuru Faiz (Dalam Aiman. 2023, hlm 459) Kehadiran teknologi global saat ini dapat sangat berguna untuk menyelesaikan permasalahan, namun tidak

menutup kemungkinan juga dapat merusak pemikiran dan semangat belajar peserta didik. Kemudahan penggunaan teknologi tidak serta merta memberikan sepenuhnya dampak baik atau positif. Penggunaan *Chat GPT* ini tetap harus disikapi dengan bijak. Kemudahan teknologi banyak membuat kelalaian peserta didik sehingga kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis yang berkurang karena dimudahkannya peserta didik untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada aplikasi *Chat GPT* ini. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam mengharuskan pendidik untuk berkolaborasi dan menjadi fasilitator peserta didik dalam mengkombinasikan pembelajaran dengan teknologi. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran ini.

## **2. Fitur Chat GPT**

*Chat GPT* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh penggunanya dimana fitur tersebut dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan *Artificial Intelligence Chat GPT*. Fitur tersebut diantaranya :

1. *Chat GPT* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti : Misalnya, kami dapat menerjemahkan bahasa, membuat teks asli, membantu pemrogram memecahkan masalah dalam kode mereka, menyatakan kembali konsep dalam bentuk yang lebih sederhana, membuat draf dan ringkasan artikel, dan fitur-fitur lain yang kami berikan kepada pengguna kami untuk mempermudah pekerjaan mereka. Selain itu, *Chat GPT* juga memiliki beberapa fitur lain yang tercantum di bawah.
2. Kami dapat membantu layanan pelanggan Banyak orang di dunia bisnis kini menggunakan *Chat GPT* untuk melayani pelanggannya. Mereka berencana menggabungkan aplikasi layanan pelanggan perusahaan dengan OpenAI.
3. Memberikan Rekomendasi dan Saran: Sama seperti manusia, *Chat GPT* selalu dapat membagikan saran dan rekomendasi mereka tentang film terbaru, pakaian, atau restoran terdekat untuk dikunjungi Teknologi AI berbagi dan meninjau preferensi dan kebutuhan pengguna.
4. Bila digunakan secara optimal, *Chat GPT* meningkatkan produktivitas dan meningkatkan produktivitas pengguna Ini karena sistem AI menyampaikan

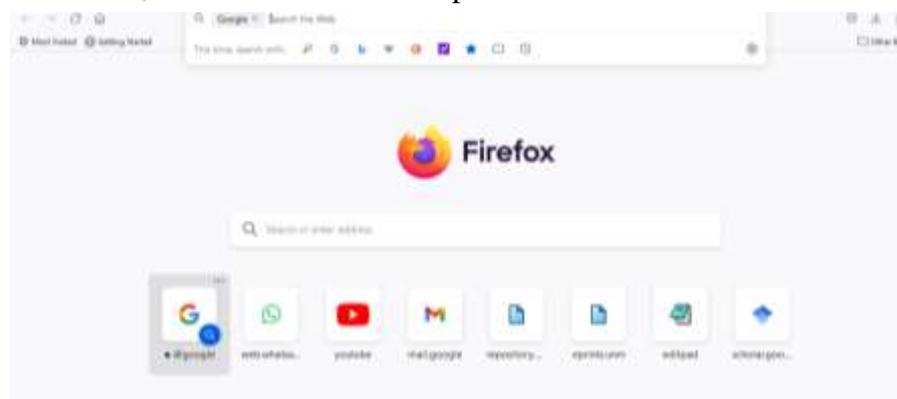
semua informasi dan jawaban yang dibutuhkan pengguna hanya dalam beberapa detik.

5. *Chat GPT* mendukung bidang pendidikan dan dapat digunakan dalam dunia pendidikan juga Khususnya guru dan peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan ini Misalnya menjawab soal matematika.
6. Melakukan percakapan Fitur menarik berikutnya dari *Chat GPT* adalah kemampuan melakukan percakapan otomatis Pengguna dapat memulai dengan menanyakan berbagai jenis pertanyaan, dan AI akan menjawabnya seperti dalam percakapan manusia.
7. Dengan menyediakan berbagai jenis informasi melalui teknologi AI, pengguna dapat dengan mudah menemukan berbagai jenis informasi. Saat Anda mengajukan pertanyaan, AI akan membagikan jawaban sesuai pertanyaan yang relevan. Namun, informasi yang dibagikan AI diketahui hanya berlaku hingga tahun 2021. Artinya, pengguna tidak akan menerima informasi terkini seperti perkiraan harga aset atau prakiraan cuaca.

### 3. Langkah langkah penggunaan *Chat GPT*

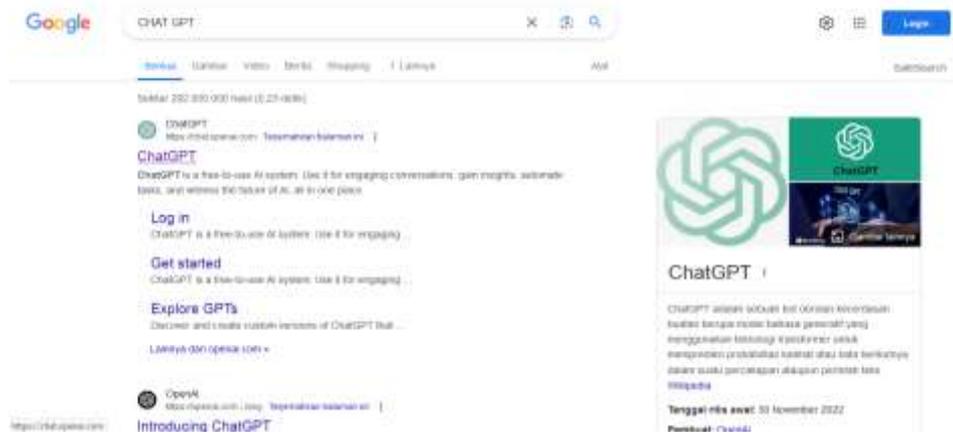
Dalam penggunaannya terdapat beberapa langkah-langkah untuk menggunakan *Chat GPT*. Berikut langkah langkah penggunaan *Chat GPT* :

1. Pertama-tama, buka browser kamu di ponsel atau PC.



Sumber : <https://chat.openai.com/>

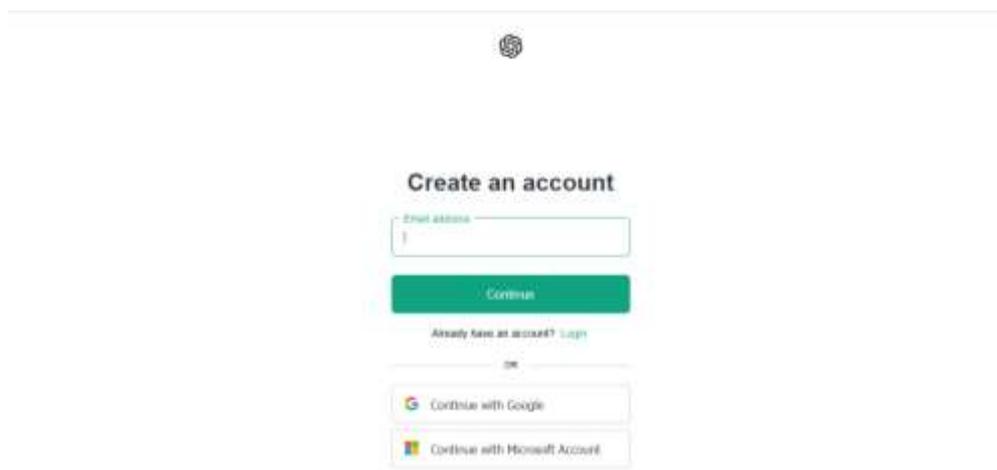
2. Kunjungi laman <https://chat.openai.com>, atau masuk ke Google dan *search* Chat GPT dan click dalam pencarian dengan lambang berwarna hijau



**Gambar 2. 4 Langkah kedua menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

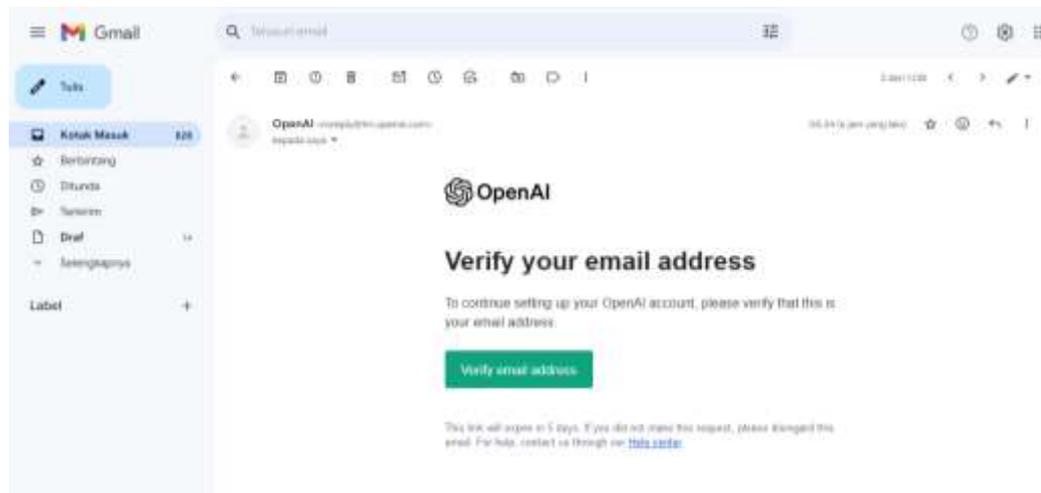
3. Setelah itu, apabila belum memiliki akun *Sign Up* untuk membuat akun dengan klik *Create an OpenAI account*. Dan klik tombol login bagi yang telah memiliki akun.



**Gambar 2. 5 Langkah ketiga menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

4. Lakukan registrasi dan verifikasi data melalui akun email, Microsoft, atau Google. Lalu klik *verify email adress*



**Gambar 2. 6 Langkah keempat menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

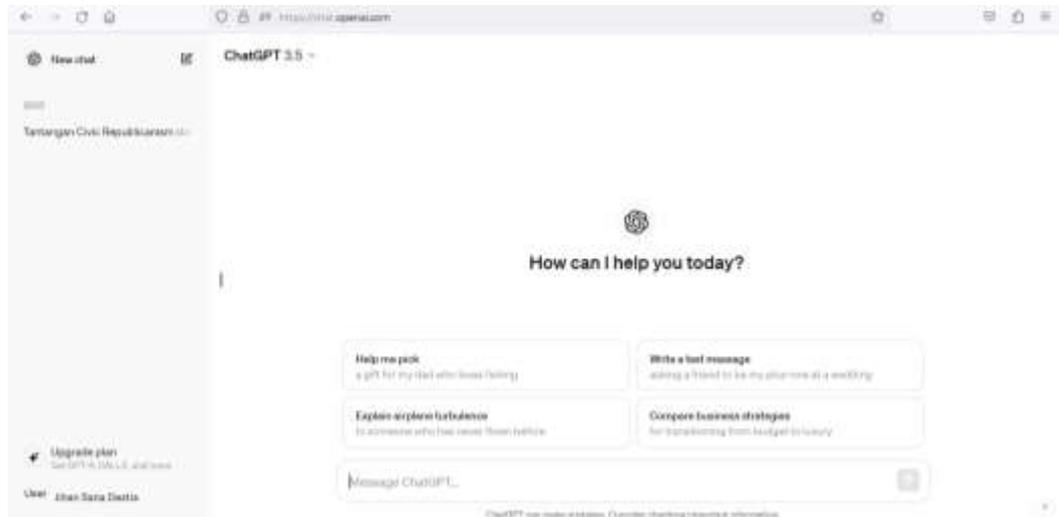
5. Lalu klik *verify you are human* dan masukan gmail yang telah didaftarkan pada akun *Chat GPT*



**Gambar 2. 7 Langkah kelima menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

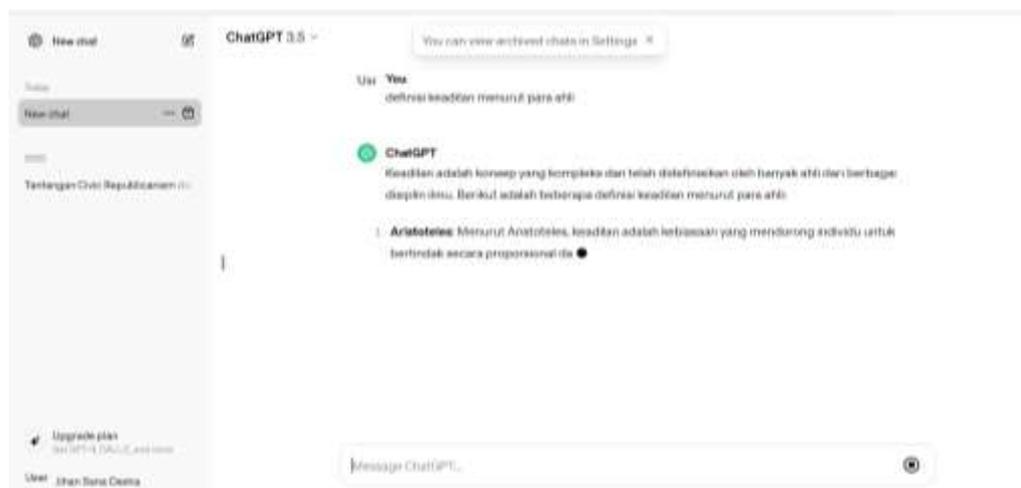
## 6. Lalu muncul laman *Chat GPT*



**Gambar 2. 8 Langkah kedelapan menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

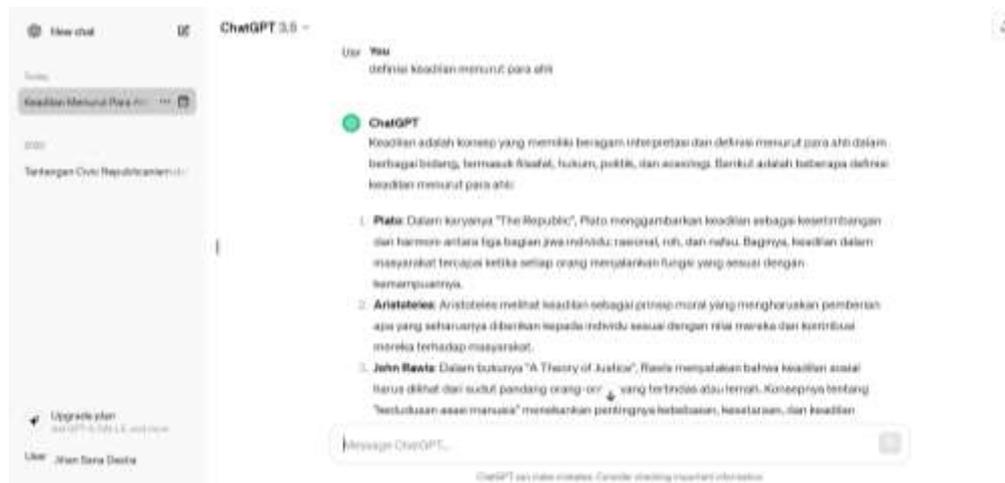
## 7. Masukkan perintah yang diinginkan.



**Gambar 2. 9 Langkah kesembilan menggunakan Chat GPT**

Sumber : <https://chat.openai.com/>

8. Tunggu beberapa detik hingga AI memberikan jawaban.



**Gambar 2. 10** Langkah kesepuluh menggunakan Chat GPT

Sumber : <https://chat.openai.com/>

9. Selesai.

Dalam penggunaan *Chat GPT* ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan aplikasi ini terutama untuk peserta didik dalam menggunakannya. Penggunaan *Chat GPT* ini banyak memberikan kebermanfaatan dalam berbagai macam bidang karena memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi secara cepat dan mendekati akurasi yang tepat. Ada beberapa keunggulan dari *Chat GPT* yaitu :

#### **4. Keunggulan *Chat GPT***

Keuntungan utama menggunakan *Chat GPT* adalah menyediakan informasi berbeda secara akurat dan cepat. Selain itu, teknologi ini dapat memberikan saran dan rekomendasi terkait preferensi pengguna. Menurut Wahid Suharmawan (2023, hlm 162-163) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan chat GPT diantaranya yaitu

Kelebihan *Chat GPT* adalah sebagai berikut :

1. Respon cepat, *Chat GPT* dapat memberikan semua jawaban yang dibutuhkan pengguna dalam hitungan detik. Fitur ini sengaja dirancang agar lebih responsif.
2. Dapat memfilter permintaan negatif Keunggulan lain dari produk ini adalah dapat mengetahui permintaan pengguna yang tidak pantas, seperti cara melecehkan orang lain. *Chat GPT* menganggap masalah serupa buruk dan menolak memberikan jawaban kepada penggunanya. Tidak hanya itu, sistem juga menjelaskan hal buruk pada fitur tersebut.
3. Mampu tata bahasa alami, *Chat GPT* dirancang untuk berbagi dan memberikan tanggapan dalam bahasa alami atau ramah manusia. Bahasa yang mereka gunakan untuk membalas atau mengirimkan informasi mudah dimengerti. Dengan cara ini, pengguna dapat berkomunikasi dengan orang secara rutin.
4. Sensitif terhadap Kueri Untuk memperbaiki respons umum, *Chat GPT* menjadi sensitif terhadap perubahan kueri. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan berbeda dengan arti dan signifikansi yang sama.

## **5. Kekurangan *Chat GPT***

Selain kelebihan, *Chat GPT* ini juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaan sistem aplikasi tersebut. Kekurangan *Chat GPT* menurut Wahid Suharmawan (2023, hlm 162-163) tersebut yaitu :

1. Dia tidak banyak mengerti Obrolan GPT, berbeda dengan orang yang mampu menyelidiki informasi terpercaya dari berbagai sumber, hanya dapat menjawab pertanyaan pengguna. Oleh karena itu, meskipun fitur ini dapat menjawab kebutuhan pengguna, namun tetap memerlukan campur tangan dan pemantauan manusia.
2. Spesialis imajinatif tidak bisa digerakkan. Pembuatan konten dan penulisan teks adalah dua kemampuan GPT Chat, seperti yang disebutkan sebelumnya. Meskipun demikian, membuat konten dan menulis teks tidak sealami menulis teks. Karena salah satu aspek terpenting dalam membuat konten adalah tetap

mampu menghindari pengulangan dan memasukkan empati, keberagaman, dan emosi ke dalam teks. Hal ini bertujuan untuk menjamin konten atau *copywriting* yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan audiens yang dituju. Oleh karena itu, besar kemungkinan robot ini dapat berfungsi sebagai alat tambahan dalam bekerja. Namun kecerdasan buatan belum menggantikan kreativitas manusia.

3. Keakuratan tanggapan merupakan kelemahan lain dari Obrolan GPT. Jawaban tidak selalu benar. Bot ini telah diajarkan untuk memahami banyak data dari Internet. Akibatnya, ada kemungkinan informasi yang dikumpulkan salah. Tentu saja hal ini berdampak pada tanggapan yang mungkin memiliki jawaban yang salah. Itulah alasannya mengapa sangat penting untuk terus mengonfirmasi semua tanggapan dalam Kunjungan GPT ini.

4. Masih belum bisa membedakan fakta dan opini Sekali lagi, GPT Chat dilatih berdasarkan data dari Internet, sehingga tidak selalu bisa membedakan fakta dan opini. Oleh karena itu, sebagai klien, Anda harus benar-benar memperhatikan reaksi dalam menggunakan *Chatbot* ini.

5. Membutuhkan organisasi Web yang stabil. Fakta bahwa Obrolan GPT memerlukan koneksi Internet yang andal adalah kelemahan terakhir. Untuk menggunakannya, Anda harus online. Bot akan bekerja paling baik jika koneksi internet Anda stabil. Sebab, jika webnya buruk, pembicaraan ini akan menunjukkan banyak kesalahan dan tidak bisa memberikan respon yang normal

### **1. Fungsi *Chat GPT* dalam Dunia Pendidikan**

Penggunaan *Chat GPT* dalam pendidikan memberikan beberapa manfaat yang signifikan. *Chat GPT* ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan materi pembelajaran. *Chat GPT* dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang sangat signifikan bagi peserta didik maupun pendidik. Menurut Wahid Suharmawan (2023, hlm 163-164) menjelaskan bahwa *Chat GPT* memiliki beberapa fungsi dalam dunia pendidikan. Keuntungan menggunakan *Chat GPT* dalam lingkungan pendidikan diuraikan secara lebih rinci di bawah ini:

1. Pembelajaran yang bersifat individual: GPT chat memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing orang dengan menyesuaikan materi dan pendekatan pembelajaran. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan GPT Chat untuk menerima masukan langsung, mendapatkan jawaban atas pertanyaan mereka, dan mendapatkan klarifikasi tambahan. Hal ini memberikan peserta didik bimbingan yang tepat berdasarkan tingkat pemahaman mereka dan membantu mereka lebih memahami materi.
2. Keterbukaan dan Moderat: Ketika Obrolan GPT digunakan dalam pendidikan, orang-orang yang memiliki keterbatasan fisik atau geografis memiliki lebih banyak akses terhadap pendidikan. Inovasi ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses layanan pendidikan tanpa batasan jarak atau kehadiran nyata. Selain itu, menggunakan GPT Chat sebagai alat pembelajaran mungkin lebih murah dibandingkan membeli buku teks atau bekerja dengan guru privat.
3. Sumber daya interaktif untuk pendidikan: Kunjungan GPT dapat berfungsi sebagai aset pembelajaran cerdas untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. GPT Chat memungkinkan peserta didik bertanya, mendapatkan informasi lebih lanjut, atau melihat contoh yang lebih jelas. Obrolan GPT juga dapat menyediakan materi pembelajaran interaktif, seperti latihan interaktif atau soal pilihan ganda.
4. Bantuan Tugas dan Pemecahan Masalah: Peserta didik bisa mendapatkan bantuan untuk tugas atau masalah dengan GPT Chat. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait, menerima bimbingan atau petunjuk langkah demi langkah, atau meminta bantuan untuk menyelesaikan masalah sulit. Peserta didik mungkin dapat memecahkan masalah sendiri dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam sebagai hasilnya.

Dengan mudahnya penggunaan atau akses teknologi dalam pendidikan ini mengharuskan pendidik untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan interaktif di dalam kelas. Penggunaan *Chat GPT* ini dapat menjadi sumber informasi lain selain buku dan pendidik atau guru. Tetapi, penggunaan *Chat GPT* yang tidak bijaksana dapat melemahkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. *Chat GPT* memiliki kekurangan dan jika dicermati, mereka tidak dapat

menggantikan manusia sebagai individu yang dapat berinteraksi dengan Anda secara langsung/verbal. Kelemahan antara lain:

- 1) Untuk keberhasilan akademik, pembelajaran memerlukan interaksi langsung (hubungan emosional) dan adanya role model serta contoh proses pembelajaran, yang keduanya tidak disediakan oleh My GPT Chat.
- 2) Pembelajaran mengharapkan imajinasi untuk menyampaikan pemikiran dan kemajuan baru, yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan kritik yang dapat diciptakan oleh manusia, sedangkan Visit GPT memerlukan inovasi manusia.
- 3) Nuansa dan gaya belajar unik peserta didik ini, yang mungkin berbeda dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya, tidak dapat ditangkap oleh obrolan GPT.
- 4) Ketergantungan yang berlebihan pada GPT Chat dapat menjadikan seseorang miskin dalam bidang sosial karena tidak mampu memahami cara berinteraksi dengan lingkungan sosial.
- 5) Dalam psikologi, ketergantungan berlebihan pada GPT Chat dapat melemahkan pemikiran kritis seseorang.

#### **D. Kajian Teori Motivasi Belajar**

##### **1. Definisi Motivasi Belajar**

Kamus Umum Bahasa Indonesia mengartikan motivasi sebagai “dorongan yang timbul dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu”. Definisi ini didasarkan pada definisi motivasi, atau upaya yang berpotensi memotivasi seseorang atau sekelompok orang untuk bertindak tertentu karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan atau merasa puas dengan tindakannya. Menurut Jasmianti (2021, hlm 4) Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi disini merupakan suatu alat psikologis untuk berperan sebagai penggerak atau penggerak dalam melakukan pekerjaan. Sehingga motivasi didefinisikan sebagai suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu.

“Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikologis dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan

aktivitas belajar, dan memberi arahan pada aktivitas belajar guna mencapai suatu tujuan,” menurut W.S. Winkel (1991:92). Sehingga motivasi belajar merupakan sebuah keadaan dimana seseorang memiliki rasa terpacu dalam melakukan kegiatan belajar dengan memiliki semangat dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk menuju pada tujuan peserta didik dalam belajar.

Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan.

Sardiman A.M. (2016, hlm. 75) mengatakan bahwa motivasi juga dapat dikatakan motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu agar seseorang mau melakukan sesuatu, dan jika ia tidak menyukainya maka ia akan berusaha membuang atau menghindarinya. Jadi inspirasi dapat diilhami oleh variabel luar, namun inspirasi kegiatan belajar dan menjamin kelangsungannya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Oleh karena itu, motivasi merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang individu untuk bertindak melakukan berkembang dalam diri seseorang. Motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan sesuatu dengan kehendaknya sehingga menimbulkan semangat untuk melakukan sesuatu. Motivasi juga terdapat pada beberapa sektor kehidupan. Begitu pula dengan sektor pendidikan. Motivasi belajar sangat penting dan berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar peserta didik. Pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dalam KBBI, yang dimaksud dengan “efektivitas” adalah keadaan dimana suatu usaha atau tindakan mempunyai pengaruh, efektifitas, atau keberhasilan. Hubungan yang terjalin antara keluaran pusat pertanggungjawaban dan tujuan yang ingin dicapai disebut efektivitas. Semakin banyak keluaran pusat tanggung jawab yang menambah nilai pencapaian tujuan tersebut, maka semakin efektif pula pusat pertanggungjawaban tersebut (Supriyono, 2000: 29) (dalam Aas, 2020, hlm 54).

Menurut Gibson, efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin efektif suatu

tindakan, maka semakin dekat pencapaiannya dengan apa yang diharapkan. (Putri, 2019: 1) (dalam Aas, 2020, hlm 54)

Menurut Kirkpatrick(1959) evaluasi didefinisikan sebagai kegiatan untuk menentukan tingkat efektifitas suatu program pelatihan. Dalam model Kirkpatrick, evaluasi dilakukan melalui empat tahap evaluasi atau kategori. Tahap ini yaitu:

2. *Reaction*, merupakan penilaian seberapa puas peserta terhadap pelaksanaan suatu pelatihan;
3. *Learning*, merupakan penilaian terhadap peningkatan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta setelah pelatihan;
4. *Behavior*, merupakan penilaian terhadap tingkat perubahan perilaku kerja peserta pelatihan setelah mereka kembali ke tempat kerja; dan,
5. *Result*, merupakan penilaian untuk menentukan dampak perubahan dalam perilaku kerja dalam mempersiapkan anggota dalam efisiensi hierarkis yang adil.

Persyaratan yang harus dipenuhi untuk dapat menggunakan model evaluasi empat tingkat Kirkpatrick dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

- 1) Reaksi. Menilai reaksi ini setara dengan memperkirakan tingkat kepuasan terhadap sesuatu. Komponen komponen untuk tingkat reaksi indikatornya adalah:
  - a) guru atau pelatih. Pada bagian ini terdapat hal-hal yang lebih penting yang dapat diperkirakan, disebut juga pointer. Indikatornya adalah kemampuan pelatih dalam berkomunikasi secara efektif, keahlian terhadap materi pelajaran, dan keterampilan berpartisipasi.
  - b) Fasilitas pelatihan Pada bagian ini yang termasuk petunjuk adalah wali kelas, pengaturan suhu ruangan serta bahan dan media yang digunakan.
  - (c) program pelatihan. Ketepatan waktu, kesesuaian peserta didik, dan kondisi pembelajaran semuanya merupakan komponen dari bagian ini
  - d) media pelatihan. Indikator pada bagian ini adalah kesesuaian media dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, kemampuannya dalam berkomunikasi dengan peserta, dan dukungannya terhadap guru atau peserta pelatihan dalam memberikan materi pelatihan.

e) Materi pelatihan Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan dan materi ajar yang dibahas dijadikan indikator pada bagian ini.

f) memberikan tugas atau latihan. Fakta bahwa pertanyaan diajukan kepada peserta merupakan sebuah tanda.

g) Studi suatu kasus Peserta diberikan kasus untuk dipecahkan berdasarkan indikator materi.

i) handout Pada bagian ini petunjuknya adalah banyaknya materi handout yang diperoleh, terlepas dari apakah bermanfaat atau tidak,

(2) Pembelajaran. Pada tingkat evaluasi ini perlu ditentukan tidak hanya sejauh mana peserta didik menyerap materi yang diberikan. Pada masa penelitian ini juga dilihat dampak program pelatihan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta. sesuatu yang dipelajari dalam pelatihan. Pandangan yang sama, menurut Kirkpatrick, berpendapat bahwa tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk memastikan perluasan knowledge, skill, dan attitude yang diperoleh dari materi pembelajaran. Sehingga dengan teori ini dapat memberikan proses pembelajaran yang efektif demi terciptanya motivasi belajar peserta didik dengan meningkatnya hasil belajar dan meningkatnya pengetahuan peserta didik serta meningkatkan keterampilan dan sikap peserta didik dalam pembelajaran.

### **1. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 97) mengatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Cita-cita atau tujuan peserta didik Mimpinya dapat bertahan sangat lama, bahkan sepanjang hidup seseorang. Cita-cita peserta didik untuk “menjadi pribadi” akan meningkatkan semangat belajarnya dan mengarahkan perilakunya terhadap belajar. Karena pencapaian mimpi akan menghasilkan aktualisasi diri, mimpi akan meningkatkan motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2. Keterampilan belajar

Belajar memerlukan kapasitas yang berbeda-beda. Kapasitas ini mencakup beberapa perspektif mental yang ada dalam diri peserta didik. misalnya observasi, fokus, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Perkembangan berpikir peserta didik menjadi tolok ukur dalam kemampuan belajar tersebut. Peserta didik yang tingkat

kemajuan keyakinannya (asli) tidak setara dengan peserta didik yang berpikir secara fungsional (dilihat dari persepsi yang berkaitan dengan kemampuan berpikirnya). Oleh karena itu, peserta didik dengan kemampuan belajar yang tinggi biasanya memiliki motivasi belajar yang lebih besar karena lebih besar kemungkinannya untuk mencapai kesuksesan sehingga meningkatkan motivasinya.

### 3. Kesejahteraan jasmani dan rohani

peserta didik Peserta didik merupakan makhluk psikofisik. Oleh karena itu, kondisi fisik dan psikis peserta didik mempengaruhi motivasi belajar dalam hal ini. Namun, guru biasanya lebih cepat mengenali kondisi fisik karena lebih jelas menunjukkan gejala-gejala kondisi psikologis. Peserta didik yang tampak lesu atau mengantuk, misalnya, mungkin begadang atau sakit.

### 4. Keadaan alam

Keadaan alam merupakan komponen yang berasal dari luar diri peserta didik. Biasanya ada tiga lingkungan bagi peserta didik selain lingkungan individu: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, lingkungan hidup yang ketiga adalah tempat asal unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan hidup. Hal ini dapat dilakukan, misalnya, dengan upaya para pendidik untuk menghadapi kelas, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memperkenalkan diri mereka dengan cara yang menarik untuk membantu peserta didik agar terdorong untuk belajar.

### 5. Unsur pembelajaran yang tidak dinamis

Unsur pembelajaran yang dinamis adalah unsur yang kehadirannya selama proses pembelajaran tidak stabil, kadang-kadang lemah, atau bahkan tidak ada sama sekali.

### 6. Persiapan guru dalam mengajar peserta didik

Persiapan guru dalam mengajar peserta didik meliputi penguasaan materi, pemahaman cara penyampaian, dan menarik perhatian peserta didik.

Untuk memberikan motivasi belajar diperlukan kerjasama antara peserta didik dan guru.

Beberapa upaya dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan metode, media dan strategi yang tepat dalam pembelajaran sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu terdapat dua faktor untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat membantu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Selain faktor terdapat pula bentuk bentuk motivasi belajar peserta didik.

## **2. Bentuk Bentuk Motivasi Belajar**

Berikut ini beberapa cara dan bentuk motivasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menurut Sadirman (2016, hlm. 91):

### **A. Pemberian angka**

Dalam hal ini angka mewakili nilai kegiatan pembelajaran. Tujuan belajar banyak peserta didik adalah mendapatkan nilai bagus. Oleh karena itu, peserta didik biasanya mengincar nilai ujian atau nilai rapor yang tinggi. Dalam hal ini, instruktur harus ingat bahwa pencapaian angka tersebut belum merupakan hasil pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, Sadirman menegaskan, langkah selanjutnya yang harus ditempuh oleh para pendidik adalah dengan cara memberikan angka-angka yang dapat dikaitkan dengan sifat-sifat yang terkandung dalam setiap informasi yang diajarkan kepada peserta didik agar tidak hanya sekedar mental tetapi juga kemampuan dan kesukaan.

### **B. Hadiah**

motivasi juga bisa datang dari imbalan, namun hal ini tidak selalu terjadi. karena seseorang yang tidak bahagia dan kurang berbakat dalam suatu pekerjaan mungkin menganggap gajinya kurang menarik. Seorang peserta didik yang kurang memiliki bakat menggambar misalnya, mungkin tidak tertarik dengan hadiah yang diberikan untuk gambar terbaiknya.

### **C. Rivalitas atau kompetisi**

Rivalitas atau persaingan dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui kompetisi, baik secara individu maupun kelompok.

D. Keterlibatan ego Salah satu bentuk motivasi yang penting adalah dengan membangkitkan kesadaran peserta didik akan pentingnya tugas dan keinginannya sebagai hambatan, memotivasi mereka untuk bekerja keras

E. Ujian

Jika peserta didik menyadari bahwa ujian akan datang, mereka akan lebih bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, memberikan tes ini juga merupakan metode inspirasi.

F. Mengetahui Hasil

Peserta didik akan termotivasi untuk belajar lebih giat jika mengetahui hasil pekerjaannya, apalagi jika sudah ada kemajuan. Semakin guru menyadari bahwa grafik hasil belajar semakin meningkat, semakin banyak inspirasi yang tersedia bagi peserta didik untuk belajar, dengan harapan bahwa hasil tersebut akan terus meningkat.

G. Apresiasi

Peserta didik yang mengerjakan tugasnya dengan baik dan berhasil patut diberi pujian. Pujian ini berfungsi sebagai motivasi dan penguatan positif. Namun, pujian perlu diberikan dengan cara yang pantas agar tercipta lingkungan yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, dan sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

H. Hukuman

Meskipun hukuman merupakan salah satu bentuk penguatan negatif, hukuman juga dapat berfungsi sebagai alat motivasi jika digunakan secara bijaksana dan tepat. Oleh karena itu, guru harus menyadari bagaimana hukuman bekerja.

I. Keinginan untuk belajar

Keinginan untuk belajar menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk belajar, yang secara alami mengarah pada peningkatan hasil.

J. Minat ini dapat dipicu melalui beberapa cara, antara lain sebagai berikut:

1. Sehubungan dengan permasalahan yang timbul dari pengalaman sebelumnya.
2. Memberikan kesempatan untuk mencapai kesuksesan.
3. Memanfaatkan berbagai jenis pendidikan.

#### K. Tujuan yang diketahui

Tujuan yang diaku oleh peserta didik akan menjadi alat yang sangat penting untuk memotivasi mereka. Karena akan timbul keinginan untuk terus belajar setelah memahami tujuan yang harus dicapai karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan.

### **E. Kajian Teori Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

#### **1. Definisi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Kata Latin untuk kewarganegaraan, *civis*, diikuti dengan kata bahasa Inggris *civic*, yang mengacu pada masyarakat nasional atau kewarganegaraan. Stanley E. Dimond menciptakan istilah "kewarganegaraan", yang mencakup "ilmu kewarganegaraan" dan "pembelajaran kewarganegaraan". Selain itu Elmer F. Peliger (1970) menjelaskan bahwa ilmu yang mempelajari tanggung jawab pemerintah atau hak dan tanggung jawab rakyat disebut dengan *civics*. Selain itu, beberapa postingan sebelumnya membahas topik "pendidikan" dan memberikan penjelasan tentang apa saja yang dimaksud dengan kewarganegaraan". Pada tahun 1886, PKn dicirikan sebagai ilmu yang mempelajari kewarganegaraan yang menghubungkan individu sebagai individu dalam suatu perkumpulan yang diselenggarakan berdasarkan hubungannya dengan bangsanya (Putri, Dewi, dan Furnamasari, 2022) dalam Cahyono (2023, hlm. 56).

Branson (2001: 4) menyatakan, "Pendidikan kewarganegaraan dalam demokrasi adalah pendidikan untuk mengembangkan dan memperkuat pemahaman seseorang tentang pemerintahan otonom (Self Government)." Pemerintahan independen yang dikuasai mayoritas menyiratkan bahwa warga secara efektif terlibat dengan pemerintahan mereka sendiri. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu jenis pendidikan yang mengasah dan memantapkan pengetahuan peserta didik

tentang pemerintahan. Setelah mempelajari pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan nilai nasionalisme Menurut Zulfikar dan Dewi (2021) dalam Cahyono (2023, hlm 55).

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Tujuan pendidikan kewarganegaraan umum adalah menonjolkan nilai dan moral setiap warga negara pancasila, nilai dan norma undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945, serta komitmen terhadap persatuan dalam keberagaman dan komitmen terhadap kebhinekaan. Kesatuan Kewarganegaraan Republik Indonesia.

Menurut Cahyono (2023, hlm 54) Profil pelajar pancasila ialah satu diantara sejumlah upaya dalam memaksimalkan mutu Pendidikan di Indonesia yakni dengan memprioritaskan pembentukan karakter. Pendidikan karakter yang akan diciptakan dalam pendidikan saat ini dengan upaya meningkatkan mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah. Menurut Ditjen Dikti (2016) Makna pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, kepribadian, dan keahlian, sesuai dengan program studinya masing-masing.

Menurut Cahyono (2023, hlm 54) menjelaskan bahwa Profil pelajar pancasila ini memudahkan anak-anak Indonesia bertumbuh jadi generasi berkarakter serta cerdas pula mampu menjalani dunia kerja serta periode globalisasi yang bakal tiba. Sehingga dengan adanya profil Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka dengan diupayakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini dapat memberikan dampak positif pada peserta didik. Penguatan karakter pancasilais peserta didik dapat menjadikan peserta didik memiliki karakter beberapa karakter pancasilais seperti bertanggung jawab dan mandiri sehingga ketika karakter tersebut melekat pada peserta didik dapat memudahkan peserta didik untuk berkompetisi pada periode globalisasi saat ini.

Pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila mempunyai maksud dan tujuan. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menyelenggarakan pendidikan nasional yang berlandaskan kebudayaan Indonesia dan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan harkat dan martabat bangsa guna menghasilkan manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mempunyai sifat mandiri yang diperlukan bagi pembangunan nasional.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila adalah menghasilkan peserta didik yang

1. mempunyai sikap dan perilaku.
2. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan iman. Bersikap beradab, adil, dan manusiawi
3. Mendukung solidaritas masyarakat
4. mendorong demokrasi yang mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu atau kelompok.
5. Mendorong inisiatif keadilan sosial di masyarakat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang penting yang ada dalam setiap jenjang pendidikan. Di dalam pasal 37 ayat (1) Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyatakan bahwa:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kerjuruan, dan muatan lokal.

Sehingga dengan adanya undang undang tersebut menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan kewarganegaran merupakan mata pelajaran yang wajib di pahami oleh peserta didik di semua jenjang. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan karakter peserta didik yang mandiri.

## F. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini mengambil beberapa referensi penelitian yang sesuai dengan judul yang diangkat yaitu pengaruh media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suarifqi Diantama tahun 2023 yaitu Jurnal berjudul “Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan.” Pada jurnal ini menjelaskan bahwa penggunaan *Chat GPT* dalam pendidikan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, termasuk peningkatan keterlibatan, motivasi, dan keterampilan abad ke-21. *Chat GPT* berdampak positif terhadap kecemasan yang dirasakan oleh peserta didik, membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri dan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam kehidupan akademik. Bagi para guru, pemanfaatan *Chat GPT* membawa perubahan signifikan dalam pengajaran, meningkatkan keterampilan mengajar, memberikan dukungan dalam penilaian peserta didik, dan mengurangi beban kerja administratif. Selain itu, proyeksi pasar perangkat keras dan layanan AI menunjukkan potensi pertumbuhan yang besar di masa mendatang. Secara keseluruhan, pengembangan ChatGPT dan pemanfaatan teknologi AI menjanjikan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan di era Pendidikan 4.0
2. Penelitian terdahulu yaitu kajian “Pemanfaatan Teknologi GPT Chat dalam Pendidikan” tahun 2023 yang dilakukan oleh Sri, Elyakim, Abu Rizal, Ridwan, dan Bhujangga menyimpulkan bahwa publikasi pemanfaatan teknologi GPT Chat dalam pendidikan mengalami peningkatan setiap tahunnya dari tahun 2018 hingga tahun 2022. . Presentasi kemajuan penelitian diprediksi sebesar 1 persen pada tahun 2018, 4 persen pada tahun 2019, 17 persen pada tahun 2020, 33 persen pada tahun 2021, dan 45 persen pada tahun 2022. Total publikasi Chat GPT bidang pendidikan dari Google Scholar berjumlah 978. basis data antara tahun 2018 dan 2022; namun, hanya 919 artikel relevan yang digunakan dalam analisis. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa, jika digunakan secara

efektif dan efisien, Chat GPT akan meningkatkan pendidikan dan meningkatkan keterampilan

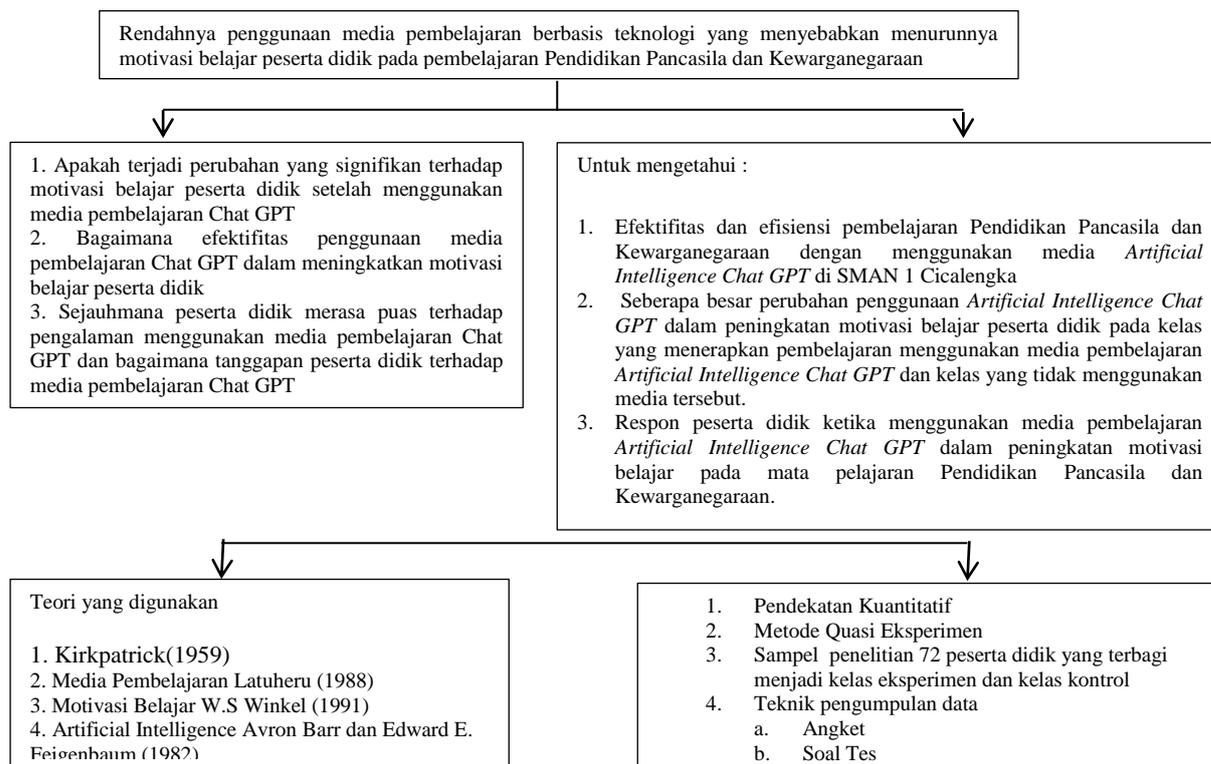
3. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Teluk Naga Tangerang oleh Achmad Rojali Said, Herinto Sidik Iriansyah, Ova Huzaefah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SMPN I Teluknaga Mahapeserta didik Tangerang” dengan hasil penelitian beberapa hal sebagai berikut yaitu penyusunan materi didalamnya disesuaikan dengan langkah-langkah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Web Google Sites, pilihan warna pada bahan ajar dominan hijau dan kuning karena secara psikologis dapat memberikan perasaan positif dan kegembiraan, serta terdapat tugas mandiri untuk membiasakan peserta didik berperilaku kreatif. (2) Media pembelajaran interaktif berbasis Web Google Sites yang dikembangkan layak digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian ahli media yang memberikan rata-rata skor validasi sebesar 3,41 (dari skor maksimum 99) untuk aspek penyajian, dan ahli materi memberikan rata-rata skor validasi sebesar 3,07 (dari skor maksimum 89) untuk materi. kesesuaian, serta Pelaku memberikan skor validasi rata-rata sebesar 7,70 (dari skor maksimal 100). (3) Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Web Google Sites yang dikembangkan dinyatakan efektif. Hal ini berdasarkan ketuntasan hasil postes peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Teluknaga Kabupaten Tangerang sebesar 82,97% atau 30 dari 36 peserta didik. (4) Respon peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Web Google Sites yang dikembangkan menunjukkan respon positif.
4. Penggunaan ChatGPT dalam penelitian berpotensi menyederhanakan beberapa aspek penelitian, antara lain pencarian data, peringkasan informasi, dan penemuan referensi, sebagaimana dijelaskan pada penelitian selanjutnya, khususnya Jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan” oleh Wahid Suharmawan pada tahun 2023 dalam penelitian ini. Namun, terdapat permasalahan dan kekurangan yang perlu diperbaiki, seperti

sulitnya memahami konteks, tidak dapat diandalkannya data, ketergantungan pada sumber internet, dan pergeseran peran peneliti. Penting untuk menggunakan ChatGPT sebagai bantuan penelitian dan bukan sebagai pengganti prosedur penelitian komprehensif dan metodologis yang melibatkan kontribusi manusia dari individu yang berpengetahuan dan berpengalaman.

5. Penelitian terakhir yaitu penelitian yang berjudul "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik" oleh Yolanda Febrita<sup>1</sup> dan Maria Ulfah pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan

### **G. Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir menurut McGaghie dalam Hayati (2020) adalah proses menyusun pertanyaan untuk penelitian dan mendorong penyelidikan terhadap masalah dan konteks yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian. Jadi bisa dimaklumi bahwa sistem tersebut merupakan cetak biru pengenalan jalur ujian yang akan diselesaikan. Kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu



**Bagan 2. 1 Kerangka pemikiran**

*Sumber : Penulis 2024*

## H. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi penelitian ini dapat di definisikan sebagai anggapan dasar suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Sehingga pada penelitian ini, peneliti memiliki asumsi sebagai berikut

1. Penggunaan Media *Artificial Intelligence Chat GPT* dapat meningkatkan Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMAN 1 CICALENGKA
2. Penggunaan media pembelajaran *Artificial Intelligence* memberikan dampak positif bagi peserta didik dan sebagai referensi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara penelitian dari asumsi penelitian dan kerakta berpikir peneliti yang belum bisa dibuktikan kebenarannya, maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa

Ho : Tidak adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT* terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Ha : Terjadinya peningkatan Motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran *Artificial Intelligence Chat GPT*.