

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Artificial Intelligence* (AI)

a. Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Pengertian AI pertama kali dirumuskan oleh John McCarthy pada tahun 1956. Menurut ahli komputer asal Amerika Serikat (AS) tersebut, AI merupakan cabang dari ilmu komputer untuk mengembangkan mesin yang cerdas (*intelligence machine*). Kecerdasan (*intelligence*) dalam asumsi McCarthy adalah sejumlah kemampuan komputasi untuk mencapai tujuan tertentu (Manning dalam Budhi, 2022:2). Tujuan diciptakannya AI adalah untuk: 1) menciptakan suatu sistem pakar, yaitu suatu sistem yang dapat melakukan perilaku cerdas, belajar, mendemonstrasikan, menjelaskan, dan menyarankan user; 2) untuk mengimplementasikan kecerdasan daripada manusia ke dalam mesin, menciptakan suatu mesin yang dapat mengerti, berpikir, belajar, dan berperilaku seperti manusia.

Menurut Budhi (2022), *Artificial Intelligence* (AI) adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia. Penerapan AI telah membawa manfaat yang

signifikan terhadap berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Dalam bidang Pendidikan AI digunakan untuk mengembangkan sistem e-learning yang lebih adaptif dan personal yang mampu memahami kebutuhan dan preferensi siswa secara individu. AI juga dapat membantu mengoptimalkan proses pengajaran, seperti dalam pengembangan kurikulum dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Surjono dkk., (2024:22) *Artificial Intelligence* (AI) adalah konsep komputer yang berfokus pada pengembangan mesin yang mampu meniru kemampuan manusia seperti pemikiran logis, pengambilan keputusan, dan pembelajaran. Konsep dasar AI adalah memungkinkan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti mengenali suara, memproses bahasa alami, dan mengambil keputusan yang kompleks. Untuk mencapai hal tersebut, AI memanfaatkan algoritma dan model matematika yang rumit, seperti jaringan syaraf tiruan, pembelajaran mesin, dan pemrosesan bahasa alami. Algoritma ini memungkinkan mesin untuk memperbaiki kinerjanya sendiri melalui pengalaman dan terus berkembang seiring waktu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, *Artificial Intelligence* (AI) adalah cabang dari ilmu komputer yang merupakan simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia yang dalam penerapannya

dibidang pendidikan dapat membantu mengoptimalkan proses pengajaran.

b. Jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI)

Jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI) dapat dibedakan berdasarkan kemampuan dan fungsinya. Menurut Surjono dkk., (2024:24) ada beberapa klasifikasi umum tentang jenis AI yang digunakan oleh para ahli yaitu:

- 1) *Artificial Narrow Intelligence* (ANI)
Artificial Narrow Intelligence (ANI) atau sering disebut sebagai Weak AI, adalah jenis AI yang dikembangkan untuk melakukan tugas tertentu yang terbatas dan spesifik. Contohnya adalah asisten virtual seperti Siri, Alexa, dan Google Assistant, yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menjalankan tugas sehari-hari, seperti mengirim pesan, mencari informasi, atau memutar musik.
- 2) *Artificial General Intelligence* (AGI)
Artificial General Intelligence (AGI) atau sering disebut juga sebagai Strong AI, adalah jenis AI yang dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia secara menyeluruh. AGI dapat melakukan berbagai tugas yang berbeda dan menyelesaikan masalah secara mandiri tanpa diprogram secara spesifik. Saat ini, AGI masih dalam tahap pengembangan dan belum sepenuhnya tercapai.
- 3) *Artificial Superintelligence* (ASI)
Artificial Superintelligence (ASI) adalah jenis AI yang secara teoritis dapat melebihi kemampuan intelektual manusia secara signifikan. ASI dapat melakukan tugas yang jauh lebih kompleks dan menyelesaikan masalah yang bahkan tidak dapat dipahami oleh manusia. Namun, pengembangan ASI masih dalam tahap spekulatif dan menjadi topik kontroversial di kalangan para ahli.
- 4) *Machine Learning* (ML)
Machine Learning (ML) adalah jenis AI yang menggunakan algoritma dan model matematika untuk mempelajari pola-pola dalam data dan meningkatkan kinerja secara otomatis. *Machine Learning*, merupakan model AI yang dilatih dengan menggunakan data. Data

yang diberikan digunakan untuk memprediksi atau klasifikasi data baru yang belum pernah dilihat sebelumnya. Contoh dari aplikasi *Machine Learning* adalah pengenalan wajah dan suara, serta rekomendasi produk dalam *e-commerce*.

5) *Deep Learning* (DP)

Deep Learning (DL) adalah sub-bidang dari *Machine Learning* yang menggunakan jaringan syaraf tiruan (*neural network*) yang sangat kompleks untuk mempelajari pola-pola dalam data. DL sangat efektif dalam pengenalan objek, suara, dan bahasa alami, serta dapat digunakan dalam pengembangan robotika dan kendaraan otonom.

6) *Natural Language Processing* (NLP)

Natural Language Processing (NLP) adalah jenis AI yang digunakan untuk memproses dan memahami bahasa manusia secara alami. NLP dapat digunakan untuk melakukan analisis sentimen, pengenalan suara, dan terjemahan bahasa. Contohnya adalah aplikasi penerjemah bahasa, seperti *Google Translate* dan *Microsoft Translator*.

Menurut Budhi (2022:16), jenis-jenis *Artificial Intelligence*

(AI) yaitu:

1) *Machine Learning*

Machine Learning adalah teknologi yang membantu komputer mempelajari data berdasarkan contoh data yang diberikan. Mekanisme ini seperti melatih bayi agar ia bisa bertindak melalui contoh (Mueller dan Massaron dalam Budhi, 2022:16).

Berdasarkan cara belajarnya, *Machine Learning* dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

a) *Supervised Learning*

Pada jenis ini, algoritma dalam komputer dilatih dengan data-data yang sudah diberi label/atribut untuk dapat menyimpulkan suatu fungsi tertentu. Misalnya, algoritma diberi contoh mana gambar yang benar dan mana gambar yang salah. Dengan cara ini, algoritma dapat mengklasifikasikan gambar-gambar berdasarkan pelatihan yang sudah diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa algoritma belajar sendiri sedangkan peran manusia adalah sebagai pelatih (Garcia dalam Budhi, 2022:16).

b) *Unsupervised Learning*

Pada jenis ini, data tidak diberi label/atribut. Sistem sendiri harus menentukan algoritma apa yang berfungsi untuk mengenali dan memberikan label pada data. Jadi, hubungan antara algoritma dan data tidak memerlukan intervensi dari manusia.

c) *Reinforcement Learning*

Pada jenis ini, algoritma tidak diberikan perintah untuk mencapai tujuan tertentu. Algoritma dibuat agar mampu belajar sendiri dari pengalaman di sekitarnya. Algoritma akan menyimpulkan atau menilai apakah sesuatu bernilai baik atau buruk (Garcia dalam Budhi, 2022:16).

2) *Deep Learning*

Mueller dan Massaron (dalam Budhi, 2022:17) berpendapat bahwa pengembangan *Deep Learning* memungkinkan karena empat faktor, yaitu: a) tersedianya komputer berkekuatan tinggi; b) algoritma yang semakin canggih; c) semakin banyaknya data yang terekam seiring digitalisasi pada masyarakat; d) investasi besar dari perusahaan-perusahaan raksasa, seperti Google, Facebook, dan Amazon.

Penerapan *Deep Learning* dapat dilihat pada aplikasi pengenalan suara dan penerjemah bahasa otomatis. Misalnya, aplikasi penerjemah bahasa secara otomatis milik Facebook. Facebook menggunakan AI untuk menerjemahkan status seseorang secara otomatis ke dalam bahasa lain. Tanpa *Deep Learning*, proses penerjemahan ini akan memerlukan banyak tenaga kerja dan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, pada penelitian ini, jenis AI yang digunakan adalah *Artificial Narrow Intelligence* (ANI). ANI dikembangkan untuk melakukan tugas tertentu dan spesifik, serta dirancang untuk membantu pengguna dalam menjalankan tugas sehari-hari. ANI memuat fitur Canva yang disebut dengan AI Canva. AI Canva adalah fitur kecerdasan buatan yang terdapat pada platform Canva yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual dan gambar dengan bantuan AI.

c. Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Bidang Pendidikan

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan sudah dimulai sejak era komputer, kemudian beralih kepada era teknologi berbasis internet, hingga kini menjadi sebuah sistem pendidikan berbasis AI. Kecerdasan buatan (AI) yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran.

Pendidikan membawa implikasi yang merupakan perkembangan dari AI itu sendiri, yaitu memberikan layanan yang cepat kepada masyarakat umum, kurikulum dan revolusi pendidikan harus dilaksanakan. AI banyak dimanfaatkan dibidang pendidikan dalam pekerjaan yang berkaitan dengan administrasi, pengajaran, dan pembelajaran. Penggunaan AI pada umumnya berupa otomatisasi proses dan mekanisme administratif, pengembangan konten dan kurikulum pendidikan, kebutuhan pengajar, dan proses belajar siswa.

Menurut Budhi (2022:30), implementasi AI dalam bidang pendidikan, meliputi:

1) AI dan Administrasi Pendidikan

AI dapat menyelesaikan platform yang memudahkan pengajar dalam hal tugas-tugas administratif. Penerapan *Intelligent Tutoring System* (ITS), misalnya, mampu memberikan penilaian terhadap tugas-tugas siswa (Rus dalam Budhi, 2022:30). Para pengajar yang menggunakan ITS juga semakin mudah dalam menyediakan panduan dan instruksi untuk

membantu siswa meningkatkan perperforma belajarnya. Contoh lainnya, program Turnitin mampu memeriksa tingkat plagiarisme dari tugas-tugas siswa.

Penerapan AI dalam konteks administrasi lembaga pendidikan dapat membawa perubahan positif yang signifikan. AI digunakan untuk mengoptimalkan tugas-tugas administrasi rutin, seperti pengelolaan data siswa, pencatatan kehadiran, dan penyusunan jadwal, sehingga staf administrasi dapat fokus pada tugas-tugas yang memerlukan keputusan lebih kompleks dan interaksi manusiawi.

Sistem AI juga mampu memperkuat keamanan dan privasi data dalam administrasi pendidikan. Melalui pemantauan dan analisis terus-menerus, AI dapat mendeteksi potensi ancaman keamanan serta memastikan kepatuhan dengan standar privasi data yang berlaku. Keamanan yang ditingkatkan ini penting untuk melindungi informasi siswa dan staf serta menjaga reputasi lembaga.

2) AI dan Pengajar

AI memungkinkan pengajar untuk mendemonstrasikan cara baru dalam mengajar. Misalnya, AI menyediakan program *virtual reality* yang membantu pelajar untuk menjelaskan konsep atau mempraktikkan bahan ajar. *Virtual reality* juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Selain itu, pengajar juga dapat memanfaatkan teknologi AI berupa *web-based platform*, robotik, konferensi video, audiovisual, dan teknologi 3-D. Penggunaan teknologi-teknologi ini membuat siswa semakin mudah untuk belajar. Kondisi inipun akan berdampak pada pengembangan kurikulum. Pengajar semakin efektif dan efisien serta siswa semakin memiliki model belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman belajar yang kaya.

3) AI dan Proses Belajar

Penggunaan AI dalam proses belajar yang paling utama adalah dapat merancang dan merekomendasikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa (Mikropoulos dan Natsis dalam Budhi, 2022:31). Aplikasi *Knewton*, misalnya, dapat memberikan rekomendasi secara *real time* terkait desain kurikulum dan materi pelajaran melalui kemampuan *Machine Learning* (Chassignol dalam Budhi, 2022:31). Bahkan, kemampuan ini dapat diterapkan pada setiap tingkat pendidikan, dari mulai pendidikan usia dini sampai perguruan tinggi (Pokrivcakova dalam Budhi, 2022:31).

Aplikasi AI juga dapat merekam, memproses, dan menyimpulkan proses belajar setiap siswa yang kemudian dapat dikombinasikan dengan kebutuhan belajar mereka (Peredo dalam Budhi, 2022:31).

Menurut Robiul, Arya, dan Zakariya (2023), secara keseluruhan penggunaan AI dalam administrasi lembaga pendidikan dapat membawa dampak positif terhadap efisiensi operasional dan pengelolaan sumber daya. Hal ini memungkinkan lembaga pendidikan untuk fokus pada upaya yang lebih strategis dan meningkatkan pengalaman pendidikan bagi semua stakeholders.

Penelitian oleh Wang dan Zhang (dalam Robiul dkk., 2023) menyoroti bahwa kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi metode pengajaran dengan memberikan rekomendasi konten yang sesuai dengan kurikulum, mendukung pengembangan kurikulum yang responsif, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif.

Integrasi AI dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan ketrampilan digital yang esensial di era modern ini. Mereka tidak hanya belajar tentang penggunaan teknologi AI tetapi juga mengasah ketrampilan berpikir kritis dan kreatif melalui tugas-tugas yang dirancang dengan cermat. Dengan demikian, penggunaan AI dalam pendidikan bukan hanya sekedar pengadopsian teknologi, melainkan upaya menuju pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan relevan untuk

mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang.

Penggunaan AI dibidang pendidikan juga menghilangkan batas atau jarak fisik dalam belajar. Hal ini karena sebagian besar materi pelajaran diunggah di internet. Oleh karena itu, materi pelajaran menjadi semakin mudah diakses dari seluruh dunia. Selain itu pemanfaatan aplikasi penerjemah berbasis AI juga membantu proses belajar jarak jauh yang berbeda bahasa.

Menurut Zahara, Azkia, dan Chusni (2023), dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran setiap siswa. Sistem AI ini membantu membuat profil pembelajaran setiap siswa, memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman setiap siswa.

Teknologi AI berperan dalam membuat pembelajaran lebih aktif karena proses pembelajaran sepenuhnya pada siswa. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar sesuai dengan niat dan kebutuhannya. Sistem AI juga membuat pembelajaran lebih menarik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI)

Penggunaan AI dalam bidang pendidikan memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan penggunaan AI (Ayuningtyas, 2024) adalah sebagai berikut.

1) Peningkatan efisiensi dan produktivitas

Salah satu keuntungan utama AI adalah kemampuan untuk mengotomatiskan tugas-tugas yang berulang. AI memungkinkan untuk fokus pada pekerjaan yang lebih kompleks dan kreatif sehingga mampu meningkatkan efisiensi serta produktivitas. Hal ini dapat membebaskan sumber daya manusia dari tugas-tugas rutin. AI juga tidak memerlukan waktu istirahat sehingga mampu menjalankan tugas berulang-ulang dalam jangka waktu yang lebih lama tanpa mengalami penurunan produktivitas.

2) Analisis data tingkat lanjut

Artificial Intelligence (AI) memiliki keunggulan dalam menganalisis data yang kompleks dalam waktu singkat. Ini memungkinkan bisnis untuk mendapatkan wawasan berharga dari data dan membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan informasi tersebut.

3) Otomatisasi

Kemampuan AI untuk mengoptimalkan tugas-tugas yang saat ini dilakukan oleh manusia merupakan manfaat utama dalam banyak industri. Dengan mengoptimalkan proses-proses seperti entri data, analisis data, dan layanan pelanggan bisnis dapat menghemat waktu, biaya, dan meningkatkan efisiensi.

4) Personalisasi yang ditingkatkan

AI memungkinkan bisnis untuk menawarkan rekomendasi yang dipersonifikasi kepada pengguna berdasarkan analisis preferensi, perilaku, dan data historis sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dalam berbagai bidang, termasuk pemasaran dan layanan kesehatan.

5) Inovasi baru

AI memiliki potensi untuk mendorong inovasi dalam berbagai bidang dengan memungkinkan manusia untuk memecahkan masalah kompleks.

Selain kelebihan, AI juga memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan AI adalah sebagai berikut (Ayuningtyas, 2024).

1) Biaya tinggi

Kemampuan untuk menciptakan mesin yang dapat mensimulasikan kecerdasan manusia bukanlah hal yang mudah. Hal ini memerlukan banyak waktu dan sumber daya serta bisa menghabiskan biaya yang besar. AI juga perlu beroperasi pada perangkat keras dan perangkat lunak

terbaru untuk tetap terkini dan memenuhi persyaratan terbaru sehingga membuatnya cukup mahal.

2) Tidak kreatif

Salah satu kelemahan besar dari AI adalah bahwa AI tidak dapat belajar untuk berpikir di luar kotak. AI mampu belajar dari waktu ke waktu dengan data yang telah dimasukkan sebelumnya dan pengalaman masa lalu, tetapi tidak bisa kreatif dalam pendekatannya.

3) Menimbulkan pengganggu

Salah satu kekurangan aplikasi kecerdasan buatan adalah robot, yang menggantikan pekerjaan dan meningkatkan pengganggu (dalam beberapa kasus). Oleh karena itu beberapa orang mengklaim bahwa selalu ada kemungkinan pengganggu akibat chatbot dan robot menggantikan manusia.

4) Membuat manusia malas

Aplikasi AI mengotomatisasi sebagian besar tugas-tugas yang membosankan dan berulang. Kita tidak perlu menghafal hal-hal atau memecahkan teka-teki untuk menyelesaikan pekerjaan. Oleh karena itu penggunaan otak kita cenderung kurang sehingga membuat penggunaannya cenderung lebih malas.

5) Tidak ada etika

Etika dan moralitas adalah fitur manusia penting yang sulit diintegrasikan ke dalam AI. Kemajuan cepat AI telah menimbulkan sejumlah kekhawatiran bahwa suatu hari nanti AI akan tumbuh tidak terkendali dan akhirnya memusnahkan umat manusia. Momen seperti ini disebut sebagai singularitas AI.

e. Dampak Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI)

Penggunaan teknologi AI mempunyai dampak yang sangat besar, baik dalam aspek positif maupun negatif. Beberapa dampak positif dari penggunaan AI (Surjono, dkk., 2024:26) adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam industri dan bisnis;
- 2) Membantu memecahkan masalah kompleks dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, keamanan, dan lingkungan.
- 3) Meningkatkan kualitas hidup manusia dengan memberikan solusi yang lebih baik dan inovatif.

Dampak negatif dari penggunaan AI (Surjono, dkk., 2024:27)

adalah sebagai berikut:

- 1) Hilangnya lapangan pekerjaan akibat otomatisasi pekerjaan yang semula dilakukan oleh manusia.
- 2) Ketergantungan pada teknologi yang dapat menyebabkan kerentanan terhadap serangan siber.
- 3) Masalah etika dan privasi data yang timbul akibat penggunaan AI dalam mengambil keputusan.

Oleh karena itu, penggunaan AI harus dilakukan dengan bijak dan hati-hati untuk mengoptimalkan manfaatnya dan mengurangi dampak negatifnya.

f. Tantangan *Artificial Intelligence* (AI) di Dunia Pendidikan

Penggunaan AI di dunia pendidikan menjanjikan transformasi signifikan, namun tidak lepas dari serangkaian tantangan yang perlu diatasi agar integrasinya memberikan dampak positif. Tantangan AI di dunia pendidikan ini diadaptasi dari Robiul dkk., (2023).

Salah satu tantangan utama adalah kualitas data. Keberhasilan AI dalam memberikan solusi tergantung pada data yang berkualitas, dan ketidakakuratan atau ketidaklengkapan data dapat mengakibatkan hasil yang tidak dapat diandalkan. Oleh karena itu perlu upaya untuk memastikan kualitas data yang baik agar AI dapat memberikan analisis dan rekomendasi yang lebih akurat.

Selain itu, bias algoritma menjadi masalah serius dalam penggunaan AI di pendidikan. Algoritma AI cenderung mencerminkan bias yang ada dalam data pelatihan, dan hal ini dapat

menghasilkan penilaian yang tidak adil terhadap siswa. Penting untuk memperhatikan dan mengatasi bias potensial agar sistem AI dapat memberikan layanan pendidikan yang adil dan merata. Kekhawatiran privasi juga menjadi faktor penting. Pengumpulan dan analisis data siswa oleh AI memerlukan kebijakan privasi yang ketat untuk melindungi informasi pribadi mereka dan mencegah pelanggaran privasi yang tidak diinginkan.

Tantangan lain termasuk keterlibatan manusia yang tetap relevan. Meskipun AI dapat memberikan bantuan dalam pembelajaran, interaksi manusia dan peran guru dalam mendukung perkembangan siswa tidak boleh tergantikan sepenuhnya. Kesesuaian kurikulum dengan perkembangan siswa dan kebutuhan masyarakat juga menjadi fokus, mengingat AI cenderung menyesuaikan pembelajaran berdasarkan data, namun, perlu memastikan bahwa kurikulum tetap relevan dan menyelaraskan dengan nilai-nilai sosial dan kultural.

Tantangan lainnya mencakup aspek biaya dan infrastruktur, di mana implementasi teknologi AI memerlukan investasi yang signifikan dan dapat menjadi kendala bagi lembaga pendidikan dengan anggaran terbatas. Pelatihan guru juga menjadi kunci, karena keberhasilan penggunaan AI bergantung pada pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya secara efektif. Terakhir, aspek etika seperti keputusan otomatis dalam menentukan jalur

karier atau rencana studi siswa memerlukan pertimbangan serius terkait dengan keadilan dan integritas.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, perlu adanya kolaborasi antara lembaga pendidikan, pemerintah, industri teknologi, dan masyarakat. Regulasi yang bijak, kebijakan yang jelas, dan pendekatan berkelanjutan akan membantu memastikan bahwa integrasi AI di dunia pendidikan memberikan manfaat yang optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek penting seperti privasi, keadilan, dan keterlibatan manusia.

2. Motivasi Belajar

Kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor internal saja melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang. Salah satunya adalah kemampuan seseorang untuk memotivasi dirinya. Mengutip pendapat Goleman (dalam Ningsih, 2019:27) bahwa:

Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan lainnya, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yaitu kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati, serta kemampuan bekerja sama. Dengan kata lain, motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari Bahasa Latin *movere* yang berarti mendorong atau menggerakkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:930):

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan karena perbuatannya.

Mc Donald (dalam Ningsih, 2019:28) mengatakan bahwa *motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Menurut Hadis (dalam Ningsih, 2019:28) bahwa motif/motivasi secara umum diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi untuk mencapai tujuan.

Menurut Purwanto (dalam Ningsih, 2019:28) bahwa motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motif instrinsik dapat mendorong seseorang sehingga

akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tentunya.

Motivasi menurut Suryabrata adalah kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Gates mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan (dalam Ningsih, 2019:29).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar adalah usaha yang dilakukan untuk membuat anak didik agar mau atau berkeinginan untuk belajar sesuai dengan keinginan pihak guru atau pihak orang tua. Menurut Uno (2018:23) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan

beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Menurut Suprijono (dalam Ningsih, 2019:29) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar IPS merupakan keinginan siswa untuk mau belajar IPS dalam rangka mencapai hasil belajar IPS yang lebih baik. Motivasi mempunyai indikator-indikator untuk mengukurnya. Sebagaimana Sardiman (dalam Ningsih, 2019:30) menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber yang lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Lebih rinci lagi, Uno (2018:23) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Internal, meliputi: a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 2) Eksternal, meliputi: a) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Selain indikator yang tersebut di atas, Schwitzgebel dan Kalb (dalam Ningsih, 2019:31) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut.

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan.

- 2) Memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menanggihkan pemuas keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atas keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan.

Pada penelitian ini, indikator motivasi belajar IPS yang dikembangkan oleh peneliti adalah indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno.

d. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut Uno (2018:27) ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar, antara lain dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar dan menentukan ketekunan belajar.

- 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar
Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.
- 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar
Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik

untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar
Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Motivasi dalam belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka orang tersebut tidak tahan lama belajar dan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain yang bukan belajar.

3. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Slameto (2013:2) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Slameto (2013:3) menyebutkan “Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah: (1) Perubahan yang terjadi secara sadar; (2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Terhadap masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi yaitu (Slameto, 2013:13):

- 1). Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku;
- 2) Belajar ialah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Gagne (dalam Sagala. 2013:17) belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan oleh 1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Menurut Gestalt (Slameto, 2013:9) dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku.

2) Pengertian Pembelajaran

Menurut Sagala (2013:61) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2013:61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2013:62) kegiatan guru secara terprogram dalam desain

instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No. 20 Tahun 2003 (dalam Sagala, 2013:62) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi individu terhadap informasi dan lingkungan yang telah memfasilitasi belajar.

3) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Hamalik (2013:31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Hamalik (2013:49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Winkel (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut Susanto (2013:5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan

dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman (2013:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat

dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2021) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik, secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang telah digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Permendikbud Nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik mendefinisikan penilaian sebagai berikut (dalam Budiyo, 2015:4).

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi ketrampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Penilaian merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan melakukan penilaian, pendidik sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, ketepatan metode mengajar yang digunakan, dan keberhasilan siswa dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penilaian, pendidik dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus

dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk berprestasi lebih baik.

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dari penilaian hasil belajar. Sudjana (2009) menyebutkan bahwa tujuan dari penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku peserta didik ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak satuan pendidikan kepada pihak yang berkepentingan.

Pophan (dalam Budiyo, 2015:5) mengatakan ada 4 tujuan penilaian hasil belajar, yaitu untuk: 1) mendiagnosis kekuatan dan kelemahan peserta didik, 2) memonitor kemajuan peserta didik, 3) memberikan nilai (*grade*) pada peserta didik, dan 4) menentukan efektivitas pembelajaran yang dilakukan pendidik. Senada dengan Pophan, Johnson & Johnson (dalam Budiyo, 2015:5) merumuskan 3 tujuan penilaian hasil belajar, yaitu untuk: 1) mendiagnostis pengetahuan dan ketrampilan peserta didik, 2) memonitor kemajuan peserta didik terkait dengan tujuan

pembelajaran, dan 3) menyediakan data untuk memberikan nilai kepada peserta didik.

Terkait dengan diagnosis kekuatan dan kelemahan siswa, dengan penilaian diharapkan para pendidik dapat mempunyai pengetahuan mengenai kekuatan dan kelemahan siswa dalam berbagai aspek tujuan pembelajaran yang telah dirancangnya. Terkait dengan monitoring kemajuan siswa, dengan penilaian diharapkan pendidik dapat menentukan apakah siswa telah mendapatkan kemajuan seperti yang diharapkan. Bila tidak terjadi kemajuan seperti yang diharapkan, pendidik diwajibkan untuk melakukan suatu upaya profesional agar diperoleh kemajuan seperti yang diharapkan. Terkait dengan pemberian nilai kepada siswa, dengan penilaian pendidik diharapkan dapat memberikan nilai sebagai status final kemampuan siswa di akhir satuan pembelajaran. Terkait dengan penentuan efektivitas pembelajaran, dengan penilaian pendidik akan mengetahui apakah proses pembelajaran yang telah dirancangnya berjalan efektif atau tidak. Jika sebagian besar siswa mendapat nilai jelek pada akhir satuan pembelajaran, padahal seharusnya tidak demikian, maka pembelajaran yang telah dilaluinya tidak dapat dikatakan efektif.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan

kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar siswa harus menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka manfaat yang dapat kita peroleh adalah:

1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

Hasil belajar membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah dan menjadikan siswa memahami sesuatu hal yang sebelumnya belum dipahami.

2) Mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*)

Hasil belajar membantu siswa mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*), seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerjasama.

3) Meningkatkan kesadaran dan kesabaran

Proses belajar mengajarkan siswa untuk menjadi lebih sabar, disiplin, dan bertanggung jawab.

4) Membuka peluang karier

Hasil belajar yang baik dapat membuka peluang karier yang lebih luas dan meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik.

5) Meningkatkan kepercayaan diri

Hasil belajar yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan motivasi untuk terus belajar.

d. Cara Mengukur Hasil Belajar

Untuk dapat melakukan penilaian dilakukan suatu kegiatan yang disebut dengan pengukuran (*measurement*). Allen dan Yen (dalam Budiyono, 2015:1) mendefinisikan pengukuran sebagai pemberian bilangan kepada seseorang dengan cara yang sistematis, untuk menyatakan sifat-sifat seseorang (*measurement is the assigning of numbers to individuals in a systematic way as a means of representing properties of the individuals*). Reynolds, Livingstone, dan Willson (dalam Budiyono, 2015:2) mendefinisikan “*measurement is a set of rules for assigning numbers to represent objects, traits, attributes, or behaviors*”. Pada definisi tersebut, pengukuran diartikan sebagai sekumpulan cara untuk memberikan bilangan kepada objek, kemampuan, atribut, atau perilaku untuk

menyatakan kuantitas objek, kemampuan, atribut, atau perilaku yang diukur. Bilangan-bilangan yang dilekatkan sebagai hasil pengukuran harus dilakukan dengan proses yang diatur secara cermat, hati-hati, dan dapat diulang (*repeatable procedure*).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran (*measurement*) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dalam arti memberikan bilangan/angka pada suatu objek pengukuran dan dilakukan secara cermat, hati-hati, dan dapat diulang (*repeatable procedure*).

Pengukuran hasil belajar merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar karena dengan pengukuran tersebut dapat ditentukan tingkat keberhasilan suatu program sekaligus juga dapat dinilai baik buruknya suatu program pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan alat ukur (tes). Secara umum, pengukuran dapat dilihat melalui 3 aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengukuran yang dilakukan juga menyesuaikan dengan tingkatan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Untuk mengukur hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui tes atau pengujian. Tes tersebut harus dapat mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang sudah diberikan, mengukur ketrampilan,

serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu program pengajaran.

Adapun jenis tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah tes formatif. Tes formatif ini dilakukan di setiap akhir siklus yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran IPS yang telah diberikan. Tes ini diberikan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

Adapun praktik tes untuk mengukur hasil belajar siswa yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara tes tertulis. Tes tertulis ini dilakukan dengan cara mengajukan butir-butir pertanyaan atau soal secara tertulis dan siswa memberikan jawaban secara tertulis pada lembar jawaban. Tes tertulis yang digunakan berupa tes essay. Tes uraian (essay) atau sering dikenal dengan istilah tes subjektif adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang berbentuk pertanyaan yang menghendaki jawaban berupa uraian atau paparan kalimat dan menuntut test untuk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran membandingkan, membedakan dan lain sebagainya. Tes essay sangat baik untuk mengukur hasil belajar tingkat sintesis dan evaluasi.

e. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran dalam dunia pendidikan dasar dan menengah di negara kita, secara historis

muncul bersamaan dengan diberlakukannya Kurikulum SD, SMP, dan SMA tahun 1975. Sardjiyo (dalam Sukartiningsih, 2019:39) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan.

Djahiri (dalam Sukartiningsih, 2019:39) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Menurut Trianto (dalam Sukartiningsih, 2019:39) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari,

menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

f. Tujuan IPS

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial fase D (2022) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat serta memiliki keterampilan penting di tengah perkembangan dunia untuk bisa berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik. Secara rinci tujuan mata pelajaran IPS adalah:

- 1) Memahami dan menganalisis konsep-konsep yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan kesejaraan perkembangan kehidupan masyarakat;
- 2) Memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkegiatan, dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi terkini;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social kemanusiaan dan lingkungan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu merefleksikan peran diri di tengah lingkungan sosial.
- 4) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengasahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi sosial.

g. Karakteristik IPS

Karakteristik IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber

utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Menurut pendapat Djahir (dalam Sukartiningsih, 2019:41) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- 2) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/dari berbagai ilmu sosial lainnya).
- 3) Mengutamakan peran aktif para siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional, dan analitis.
- 4) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat.
- 5) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa.
- 6) IPS mengutamakan hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7) Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
- 8) Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.

h. Materi IPS di SMP

1) Elemen dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SMP

Berdasarkan pengertian IPS yang telah diuraikan di atas, IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Pembahasan materi pelajaran IPS ini tidak dilakukan secara terpisah antara geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi, namun harus terintegrasi sehingga siswa mendapatkan pemahaman dan ketrampilan yang utuh sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Adapun elemen serta ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2022, dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Elemen dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SMP

ELEMEN	DESKRIPSI
Pemahaman	<p>Mata Pelajaran IPS terkait dengan pandangan bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi, maka cakupan materi dalam elemen ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="683 1554 1356 1630">1. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu; <li data-bbox="683 1630 1356 1742">2. Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan, kolonial, awal kemerdekaan sampai dengan sekarang; <li data-bbox="683 1742 1356 1818">3. Interaksi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; <li data-bbox="683 1818 1356 1895">4. Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya dan berteknologi di era global;

ELEMEN	DESKRIPSI
Ketrampilan Proses	<p>Keterampilan Proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep, prinsip, atau teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, ataupun untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (Indrawati dalam Trianto, 2008: 72).</p> <p>Siklus keterampilan proses dijabarkan di bawah ini:</p> <p>Mengamati: Peserta didik melakukan kegiatan yang dilaksanakan secara sengaja dan terencana dengan maksud untuk mendapat informasi dari hasil pengamatan. Pengamatan bisa dilakukan langsung atau menggunakan instrumen lain.</p>
	<p>1. Menanya: Peserta didik menyusun pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahuinya dan masalah apa yang ditemukan.</p>
	<p>2. Mengumpulkan Informasi: Peserta didik penyusunan langkah-langkah untuk mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya.</p>
	<p>3. Mengorganisasikan Informasi: Peserta didik memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.</p>
	<p>4. Menarik Kesimpulan: Peserta didik menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan.</p>
	<p>5. Mengomunikasikan: Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan non-digital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya.</p>
	<p>6. Merefleksikan dan Merencanakan Proyek Lanjutan Secara Kolaboratif</p>
	<p>7. Peserta didik mampu mengevaluasi</p>

ELEMEN	DESKRIPSI
	pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.

2) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Fase D

Capaian pembelajaran IPS pada fase D berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2022, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPS Pada Fase D

ELEMEN	FASE D
Pemahaman Konsep	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.</p> <p>Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global</p>

ELEMEN	FASE D
Ketrampilan Proses	<p>yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.</p> <p>Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.</p> <p>Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan non-digital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Selain itu peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.</p>

3) Letak Geografis Indonesia

Berdasarkan elemen dan ruang lingkup serta capaian pembelajaran mata pelajaran IPS di fase D, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang letak

geografis Indonesia. Materi tentang letak geografis Indonesia ini diadaptasi dari Buku Siswa Ilmu Pegetahuan Sosial SMP Kelas 8, penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, tahun 2021.

Berikut adalah materi tentang Letak Geografis Indonesia untuk kelas 8.

a) Pengertian Letak Geografis

Letak geografis adalah posisi suatu tempat berdasarkan kenyataannya di permukaan bumi. Letak ini dipengaruhi oleh posisi garis lintang dan garis bujur serta hubungannya dengan wilayah lain.

b) Letak Geografis Indonesia

Indonesia terletak di antara dua benua dan dua samudra, yaitu: Benua Asia di sebelah utara, Benua Australia di sebelah selatan, Samudra Hindia di sebelah barat, dan Samudra Pasifik di sebelah timur.

c) Pengaruh Letak Geografis terhadap Indonesia

Letak geografis Indonesia memberikan beberapa pengaruh penting, yaitu:

(1) Iklim Tropis

Indonesia memiliki suhu rata-rata yang hangat, curah hujan tinggi, dan dua musim (musim kemarau dan musim hujan).

(2) Kekayaan Sumber Daya Alam

Letaknya yang strategis membuat Indonesia kaya akan hasil laut, pertanian, dan tambang.

(3) Keberagaman Budaya

Posisi Indonesia sebagai jalur persilangan perdagangan dan migrasi menciptakan keberagaman budaya.

(4) Letak Strategis dalam Perdagangan

Indonesia menjadi jalur penting dalam perdagangan internasional, terutama di Selat Malaka.

d) Batas Wilayah Indonesia

Batas-batas wilayah Indonesia adalah sebagai berikut:

(1) Sebelah Utara berbatasan dengan Laut China Selatan, Malaysia, Filipina.

(2) Sebelah Selatan berbatasan dengan Samudra Hindia, Timor Leste, Australia.

(3) Sebelah Barat berbatasan dengan Samudra Hindia, India.

(4) Sebelah Timur berbatasan dengan Samudra Pasifik, Papua Nugini.

e) Pentingnya Letak Geografis

Letak geografis Indonesia yang sangat strategis ini mempunyai peranan penting dalam mendukung posisi

strategis dalam bidang ekonomi, politik, dan pertahanan, serta membentuk identitas Indonesia sebagai negara maritim dengan banyak pulau.

Berdasarkan pemaparan materi tentang letak geografis Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia terletak di antara dua benua dan dua samudra, yang memberikan dampak besar pada iklim, sumber daya alam, keberagaman budaya, dan posisi strategisnya dalam perdagangan dunia. Hal ini membuat Indonesia menjadi negara yang unik dan kaya.

i. Evaluasi IPS

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (21) dijelaskan bahwa “Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan.” Sedangkan pada pasal 57 ayat (1), menyatakan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.

Tujuan umum evaluasi dalam pendidikan adalah untuk memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk tingkat

kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian berbagai tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Selain itu evaluasi pendidikan juga bertujuan untuk mengukur dan menilai efektivitas mengajar serta berbagai metode mengajar yang telah diterapkan atau dilaksanakan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa.

Fungsi evaluasi di dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi itu sendiri. Evaluasi sebagai suatu tindakan atau proses, secara umum memiliki tiga fungsi pokok, yaitu mengukur kemajuan, menunjang penyusunan rencana, dan memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali.

Evaluasi pembelajaran IPS memiliki pengertian penilaian program, proses, dan hasil pembelajaran IPS. Evaluasi pembelajaran IPS dilakukan secara berkesinambungan, terus-menerus sesuai dengan keterlaksanaan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengecek apakah proses yang berlangsung dapat diikuti dan dipahami oleh siswa, serta seberapa besar penguasaan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS.

Evaluasi hasil belajar IPS di SMP bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan evaluasi adalah: 1)

Mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS; 2) Menilai kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah sosial; 3) Mengevaluasi kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif; dan 4) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa.

Evaluasi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1) Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif adalah kegiatan menilai yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*), selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau yang sudah dilaksanakan. Evaluasi formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan sehingga hasil belajar mengajar menjadi lebih baik. Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan secara kontinu atau periodik tertentu dalam satu proses belajar mengajar. Periodik yaitu termasuk pada awal, tengah, atau akhir dari proses pembelajaran. Fokus evaluasi berkisar pada pencapaian hasil belajar mengajar pada setiap unit yang telah direncanakan.

2) Evaluasi Sumatif

Penilaian sumatif berarti penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran dianggap telah

selesai. Tujuan dari evaluasi sumatif ini adalah menentukan nilai (angka) berdasarkan tingkat hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor. Hasil penilaian sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Evaluasi hasil belajar IPS dapat dilakukan dengan cara penilaian tes dan non tes. Tujuan dari evaluasi melalui penilaian tes adalah untuk mengetahui apakah seseorang siswa telah menguasai atau belum menguasai bahan pelajaran yang bersangkutan. Berdasarkan hasil evaluasi tes ini pendidik dapat melihat perbedaan kemampuan, bakat, sikap, minat atau aspek-aspek kepribadian lainnya.

Berdasarkan lingkup tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pelajaran IPS, maka evaluasi tidak terbatas pada aspek kognitif saja tetapi juga pada aspek psikomotor (*intellectual skill* dan *social skill*) dan afektif. Oleh karena itu evaluasi hasil belajar IPS juga dilakukan dengan penilaian non tes. Penilaian non tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

- 1) Penilaian Keterampilan

Untuk mengetahui keterampilan seseorang diperlukan tes perbuatan (*performance tes*). Dalam melaksanakan tes ini perlu

diperhatikan dan dibedakan antara hasil perbuatan dan proses pelaksanaan perbuatan itu sendiri.

2) Penilaian dari segi afektif

Aspek ini bersangkutan dengan perasaan dan sikap seseorang terhadap suatu stimulus. Aspek tujuan afektif mempunyai kedudukan penting dalam pengajaran IPS. Karena sering kali cara dan alasan seseorang melakukan suatu perbuatan lebih perlu diperhatikan dari pada jenis perbuatan itu sendiri.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun suatu kerangka berpikir. Kerangka berpikir bertujuan untuk memperoleh kejelasan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *Artificial Intelligence* (AI), motivasi belajar, dan hasil belajar.

Kondisi awal pembelajaran mata pelajaran IPS pada siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun sebelum penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) adalah pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Guru juga belum menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini mengakibatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS masih cenderung

kurang dan siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, sehingga motivasi belajar juga menurun. Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal, sementara itu materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun tahun pelajaran 2024/2025 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada

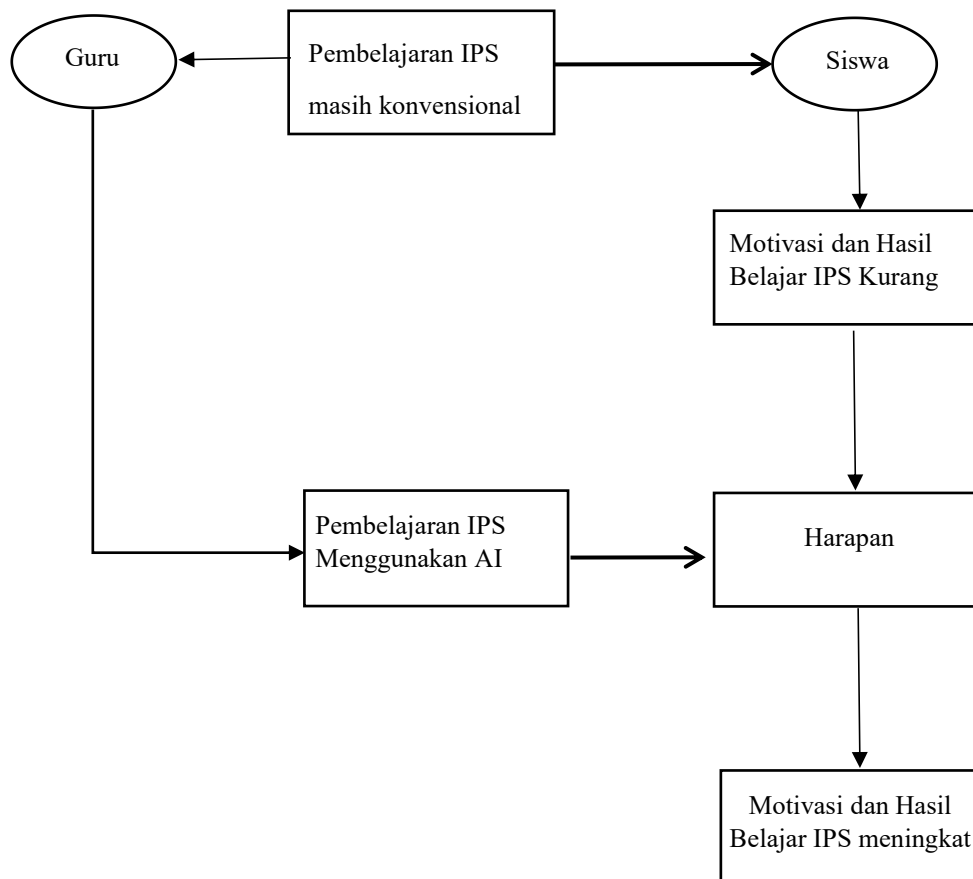
proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS merupakan pilihan yang tepat dan efektif. Penggunaan AI menjadi pilihan yang tepat dan cocok karena pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu guru dalam mengajar sehingga guru dapat fokus pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chen, Cheng, dan Wang (dalam Candra, 2024), menyoroti bahwa penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui adaptasi dan personalisasi pengalaman belajar. AI dapat memberikan materi pelajaran yang relevan dan menarik kepada siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Personalisasi pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik (Kom, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2021), menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa akan semakin tinggi. Dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar, siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alur kerangka berpikir pada penelitian ini, dapat digambarkan pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8 D SMP Negeri 12 Madiun.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang bersesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut dapat kita lihat pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3 Penelitian-penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Chen, Cheng, dan Wang	2018	<i>On Defining Artificial Intellegence</i>	Penggunaan kecerdasan buatan (<i>Artificial Intelligence/AI</i>) dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui adaptasi dan personalisasi pengalaman belajar. AI dapat memberikan materi pelajaran yang relevan dan menarik kepada siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Personalisasi pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
2.	Sunarti Rahman	2021	Pentingnya Motivasi Belajar dalam meningkatkan Hasil Belajar	Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akan semakin tinggi. dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3.	Ismatun Nadia, Adi Atmoko, Radeni Sukma Indra Dewi, Wahyu Kusumajanti	2023	<i>The Influence of Artificial Intelligence Tools on Student Motivation Given Rogers's Theory</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI tools dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik karena ketersediaan informasi dan kebutuhan yang dipersonalisasi bagi tiap siswa.
4.	Dwi Robiul, Ivan Arya, dan Azka Zakarriya	2023	Manfaat Kecerdasan Buatan untuk Pendidikan	Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan membawa dampak positif yang luas, mulai dari

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				<p>personalisasi pembelajaran, pengajaran adaptif, hingga analisis data untuk pengambilan keputusan informasional.</p> <p>Asisten virtual AI juga memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung guru, sementara platform pembelajaran online yang didukung AI memfasilitasi akses global terhadap pendidikan. AI juga merangsang pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, relevan dengan tuntutan dunia yang semakin maju secara teknologi.</p>
5	Riskey Oktavian, Riantina Fitra Aldya, Rio Febrianto Arifendi	2023	<i>Artificial Intellegence Pendidikan Society 5.0</i>	AI digunakan sebagai alat (<i>tool</i>) yang dapat membantu guru melakukan pembelajaran dan juga pendekatan emosional dalam membangun karakter siswa untuk menghadapi era <i>Society 5.0</i> .
6	Marcel Dwi Candra	2024	<i>Penggunaan AI terhadap Motivasi belajar Siswa</i>	Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (<i>Artificial</i>

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				<p><i>Intelligence/AI)</i></p> <p>pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih individual dan disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan setiap siswa. Melalui pendekatan pembelajaran yang dipersonifikasi, motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. AI juga memainkan peran kunci dalam memberikan umpan balik yang membangun dan tepat waktu kepada siswa.</p>