

**PENGGUNAAN MEDIA AI (*ARTIFICIAL INTELLEGENCE*)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 JEMBER**



Oleh :

**Fahmi Ainun Fanani**  
NIM : 214101090021

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGGUNAAN MEDIA AI (*ARTIFICIAL INTELLEGENCE*)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pendidikan Sosial



Oleh :

**Fahmi Ainun Fanani**  
NIM : 214101090021

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGGUNAAN MEDIA AI (*ARTIFICIAL INTELLEGENCE*)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pendidikan Sosial

Oleh :

Fahmi Ainun Fanani  
NIM : 214101090021

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

Dosen Pembimbing :



**Hafidz, S.Ag, M.Hum**  
**NIP. 197402182003121002**

PENGGUNAAN MEDIA AI (ARTIFICIAL INTELLEGENCE)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 JEMBER

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Senin  
Tanggal: 10 November 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Ketua  J E M B E R   
Muhammad Ardy Zaini, M.Pd. Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SI  
NIP. 198612122019031010 NIP. 198711062023211016

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah M.Pd.I
2. Hafidz, S.Ag. M.Hum.

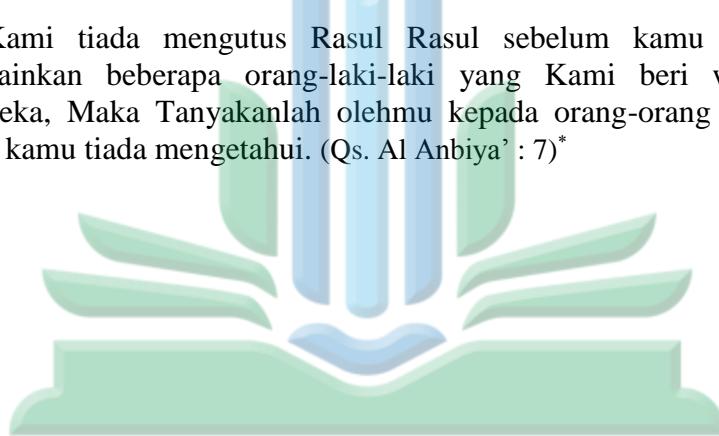
(  )  
(  )



## MOTTO



Artinya: Kami tiada mengutus Rasul Rasul sebelum kamu (Muhammad), melainkan beberapa orang-laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka, Maka Tanyakanlah olehmu kepada orang-orang yang berilmu, jika kamu tiada mengetahui. (Qs. Al Anbiya' : 7)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kemennterian Agama RI, *Al - Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta, 2023)

## **PERSEMABAHAH**

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat Nya, terimakasih atas doa dan dukungan dari orang- orang terdekat, yang selalu memberi semangat, motivasi, serta doa kepada penulis, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Dengan doa dan rasa syukur penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat diibuat dan selesai pada waktunya
2. Orang tua saya yang hebat Bapak (Hozaini), dan ibu (Istiyana Ratnawati) tercinta dan tersayang Ibu sebagai surga dunia saya. Terima kasih yang teramat besar sudah mendampingi saya hingga selesai kuliah dan bisa berada di titik ini. Terima kasih sudah menjadi ibu terbaik yang selalu mengusahakan apapun. Terima kasih atas semua perjuangan dan pengorbanan tulus dalam mengusahakan perjalanan dan pencapaian hidup saya selama ini, dan terima kasih juga sudah melangitkan begitu banyak doa-doa baik untuk saya dalam menyelesaikan perkuliahan ini hingga selesai.
3. Saudara laki-laki saya (Afrizal Zainul Arifin) yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada saya. Terima kasih sudah membantu dan mendukung apapun yang saya lakukan selama ini.

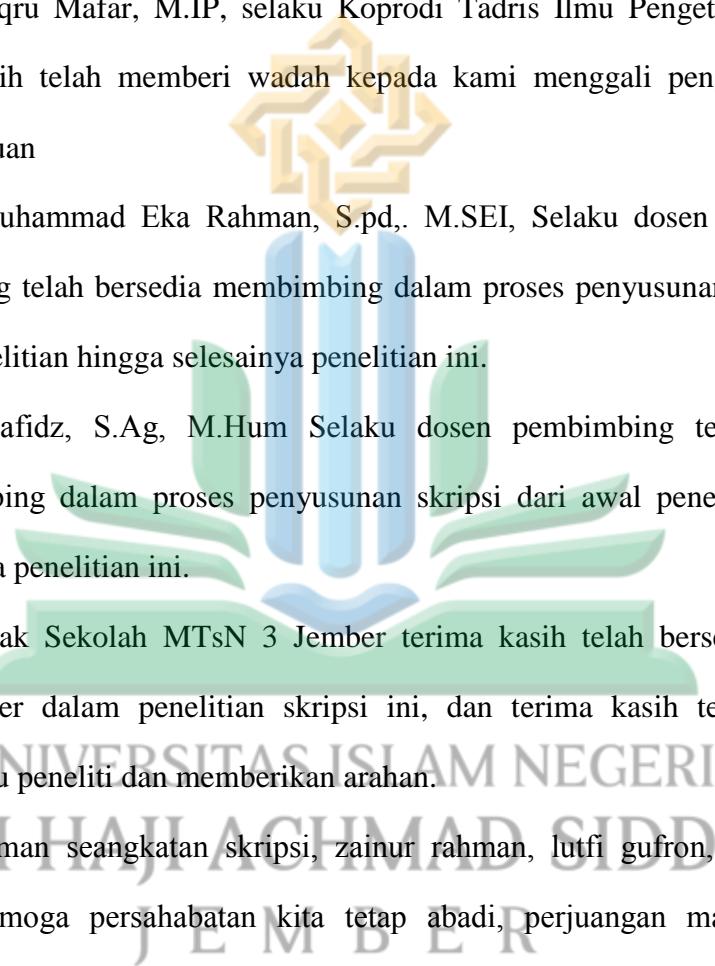
## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, yang semua itu tentunya semata-mata hidayah-Nya. Sholawat dan salam tetap terlimpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa kita pada kehidupan yang penuh cakrawala pengetahuan seperti saat ini. Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas izin Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media AI (Artificial Intelligence) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.** Dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana stara (S1) di UIN Kiai Achmad Siddiq Jember. Terlepas dari hal tersebut, kurangnya pengetahuan penulis tentu berpengaruh terhadap penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak merupakan hal yang berharga bagi penulis.

Tanpa motivasi, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, tentunya penulis skripsi ini tidak bisa berjalan dengan baik dan benar. Seiring dengan itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M.,CPEM. selaku Rektor UIN KH Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing mahasiswa UIN KH Achmad Siddiq Jember dan memberi arahan kepada kami.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan FTIK UIN Jember KH Achmad Siddiq yang telah membimbing kami dan memberi nasehat kepada kami.

- 
3. Bapak Fiqru Mafar, M.IP, selaku Koprodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial terimakasih telah memberi wadah kepada kami menggali pengalaman dan pengetahuan
  4. Bapak Muhammad Eka Rahman, S.pd., M.SEI, Selaku dosen pembimbing DPA yang telah bersedia membimbing dalam proses penyusunan skripsi dari awal penelitian hingga selesaiannya penelitian ini.
  5. Bapak Hafidz, S.Ag, M.Hum Selaku dosen pembimbing telah bersedia membimbing dalam proses penyusunan skripsi dari awal penelitian hingga selesaiannya penelitian ini.
  6. Pihak-pihak Sekolah MTsN 3 Jember terima kasih telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian skripsi ini, dan terima kasih telah bersedia membantu peneliti dan memberikan arahan.
  7. Teman-teman seangkatan skripsi, zainur rahman, lutfi gufron, Muhammad Haris, semoga persahabatan kita tetap abadi, perjuangan masih panjang kawan.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat penulis berikan, semoga bantuan kebaikan dalam bentuk apapun selama melakukan penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini, menjadi ibadah dan tentunya mendapat kebaikan pula dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, 30 September 2025

Fahmi Ainun Fanani  
NIM : 214101090021

## ABSTRAK

**Fahmi Ainun Fanani, 2025:** "Penggunaan Media AI (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember."

**Kata Kunci :** Media AI (*Artificial Intelligence*), Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa

Penggunaan teknologi di era saat ini membawa dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling signifikan adalah hadirnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Dalam konteks pendidikan yang semakin pesat, penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* menjadi topik yang semakin menarik perhatian dalam pendidikan. *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan yang merupakan hasil dari perkenalan dari dunia di era society saat ini dan juga merupakan solusi pembelajaran di era digital saat ini. *Era society 5.0* ini merupakan konsep yang diperkenalkan oleh pemerintah jepang pada tahun 2016 sebagai tanggapan dari beberapa tantangan dunia dan mengatasi masalah sosial.

Fokus Penelitian : 1. Bagaimana penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember? 2. Bagaimana penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?

Tujuan Penelitian: 1. Untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember. 2. Untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi berupa Studi Kasus di mana studi kasus ini merupakan jenis penelitian yang mendalam yang ingin memahami latar belakang suatu persoalan atau interaksi individu di dalam suatu unit sosial atau mengenai suatu kelompok individu.

Hasil temuan penelitian ini: 1. Siswa dengan tingkat partisipasi tinggi mengungkapkan bahwa teknologi IA sangat membantu dalam menyelesaikan beberapa soal soal pelajaran dengan lebih cepat dan efisien. Berbagai jenis/platform yang digunakan sebagai alat bantu atau media untuk mencari sumber referensi, penyelesaian tugas pelajaran dan memahami soal-soal yang cukup sulit dalam proses pembelajaran. 2. Teknologi *artificial intelligence* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS terlihat dari berbagai pengalaman pemanfaatan oleh beberapa siswa dan guru, mulai dari peningkatan efisiensi pembelajaran hingga kontribusi terhadap pemahaman materi. Penggunaan AI dalam bentuk chatbot edukatif, sistem kuis adaptif, dan rekomendasi materi belajar yang dipersonalisasi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Definisi Istilah .....	11
F. Sistematika Penulisan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	26
1. <i>Artificial Intelligence</i> .....	26
2. Kemampuan Kognitif Siswa .....	38
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	54

<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	59
B. Lokasi Penelitian .....	59
C. Subyek Penelitian .....	60
D. Teknik Pengumpulan Data .....	61
E. Analisis Data .....	63
F. Keabsahan Data .....	65
G. Tahap- Tahap Penelitian .....	66
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>69</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	69
B. Penyajian Data dan Analisis .....	81
C. Pembahasan Temuan .....	95
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>Lampiran-Lampiran</b>	

## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 2.2 Klasifikasi Ranah Kognitif .....	46
Tabel 2.3 Klasifikasi Ranah Afektif .....	50
Tabel 2.3 Klasifikasi Ranah Psikomotorik .....	53
Tabel 4.1 Temuan Penelitian .....	99
Gambar 2.1 Taksonomi Bloom .....	41
Gambar 3.1 Analisa Data Model Interaktif .....	65
Gambar 4.1 Wanacara dengan Kepala sekolah MTsN 3 Jember .....	83
Gambar 4.2 Wanacara dengan Siswi Kelas VII MTsN 3 Jember .....	85
Gambar 4.3 Wawancara dengan Guru Kelas VIII MTsN 3 Jember .....	88
Gambar 4.4 Wawancara dengan Guru Kelas IX MTsN 3 Jember .....	90
Gambar 4.5 Wanacara dengan Siswa kelas VII MTsN 3 Jember .....	93
Gambar 4.6 Wanacara dengan Siswa kelas IX MTsN 3 Jember .....	94

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing didalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Media sosial dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam pendidikan menjadi langkah yang tepat dalam memanfaatkan lingkungan digital yang sudah akrab bagi siswa. Dalam era globalisasi ini pendidikan semakin berkembang dengan pesat karena kemajuan ilmu dan teknologi yang luar biasa. Dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang terus berkembang dengan cepat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Di era digital ini, cara kita belajar dan mengajar telah berubah dan guru menghadapi tantangan baru yang semakin kompleks.<sup>1</sup>

Penggunaan teknologi di era saat ini membawa dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling signifikan adalah hadirnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*. Dalam konteks pendidikan yang semakin pesat, penggunaan *Artificial Intelligence (AI)* menjadi topik yang semakin menarik perhatian dalam pendidikan. *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan yang merupakan hasil dari perkenalan dari dunia di era *society* saat ini dan juga merupakan solusi pembelajaran di era digital saat ini.

---

<sup>1</sup> Iqbal Anas, “Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0”, *Jurnal Sains & Informatika*, 8, No.1, (2024): 36.

*Era society 5.0* ini merupakan konsep yang diperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2016 sebagai tanggapan dari beberapa tantangan dunia dan mengatasi masalah sosial.<sup>2</sup>

Dalam Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah diubah oleh perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Pada era saat ini yang menekankan integrasi dunia digital dan fisik, mendorong pendidikan untuk beradaptasi melalui penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*. *AI* tidak hanya digunakan dalam dunia bisnis atau industri, tetapi juga mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan siswa. Upaya peningkatan kualitas pendidikan, termasuk melalui pemanfaatan teknologi, didukung oleh berbagai kebijakan pemerintah. Hal ini sejalan dengan amanat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Salah satu kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif yang relevan dengan kebutuhan zaman. Di mana Salah satu kemampuan penting yang dapat dikembangkan melalui

---

<sup>2</sup>Jiyanto, Rommel Utungga Pasopati, Achmad Faqihuddin, dkk, *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0*, (Pamekasan: Alifba Media, 2024), 6

<sup>3</sup> Pusdiklat, Perpustakaan Nasional Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3”, <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

pemanfaatan *Artificial Intelligence* AI adalah kemampuan mental yang dimiliki siswa.

Berbagai teori mengenai kemampuan kognitif terus berkembang. Salah satu teori yang membahas mengenai kemampuan kognitif adalah teori yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom. Kerangka pikir karya Benyamin Bloom dkk. Berisikan enam kategori pokok tentang tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni: pengetahuan (*knowledge*) (2) pemahaman (*comprehension*) (3) penerapan (*application*) (4) analisis (*analysis*) (5) sintesis (*synthesis*) dan (6) evaluasi (*evaluation*).<sup>4</sup>

Hardianti menyatakan bahwa pentingnya menganalisis kemampuan kognitif peserta didik yaitu untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dan level pencapaian kemampuan kognitif peserta didik. Analisis kemampuan kognitif dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Semakin tinggi tingkat perkembangan kognitif seseorang, semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilan dalam memproses berbagai informasi atau pengetahuan yang diterimanya dari lingkungan. Dengan dilakukannya analisis terhadap kemampuan kognitif, diharapkan dapat membantu guru dalam mengetahui sejauh mana tingkatan kemampuan kognitif siswa serta mengetahui seberapa tinggi pencapaian yang telah dicapai siswa. Selain itu untuk mempermudah guru dalam mempebaiki pola pikir siswa dalam menemukan solusi dan mencapai kemampuan kognitif yang

---

<sup>4</sup> Nisrina Hikmawati, dkk., Konsep dan Implementasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI, 1(1), 2023.

maksimal dan meningkatkan kualitas siswa. Untuk meningkatkan kualitas siswa, guru dapat merancang pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Rancangan pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil analisis kognitif tersebut, merupakan upaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik yang mana pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas lulusan.

Teknologi AI juga dapat menyesuaikan gaya belajar setiap mahasiswa sebagai peserta didik dan menyarankan materi yang paling sesuai. Selain itu, tutor virtual berbasis teknologi AI dapat memberikan bimbingan secara langsung dan melakukan penilaian yang lebih objektif. Perkembangan teknologi AI sejalan dengan semangat ajaran Islam yang senantiasa mendorong umatnya untuk terus menuntut ilmu. Pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan Islam bukan hanya sebatas mengikuti zaman, namun juga merupakan pemanfaatan nyata yang mendorong manusia untuk terus belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Hal ini tercermin dalam Al-Qur'an Surah Az-Zumar ayat 9:

أَمْ هُوَ قَنِيتُ إِنَّا آتَيْنَا الْأَيْلِ سَاجِدًا وَقَاءِمًا تَحْذِرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ  
هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhan? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Az-Zumar/39:9)<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an (pentashih) Indonesia Kementerian Agama Yayasan Penyelenggara Penerjemaha Al-Qur'an (penerjemah), *Al-Qur'an dan terjemahnya/ Kementerian*

Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dan perbedaan antara orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan teknologi AI dapat dilihat sebagai manifestasi modern dari semangat pencarian ilmu yang dianjurkan dalam Islam. Kemampuan teknologi AI untuk mempersonalisasi pembelajaran dan mengidentifikasi pola belajar mahasiswa sejalan dengan konsep penggunaan akal dalam memahami pelajaran, sebagaimana disebutkan dalam ayat tersebut. Lebih lanjut, fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh teknologi AI dalam pendidikan mencerminkan semangat pembelajaran berkelanjutan yang juga tersirat dalam ayat ini.

Saat ini dunia memasuki *era society 5.0*, digambarkan sebagai sebuah kondisi dimana manusia menjadi pusat dari masyarakat dalam menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan dengan memanfaatkan teknologi revolusi industri 4.0 yang seimbang. Tujuannya yaitu pemerataan kemakmuran. Seluruh manusia dapat merasakan kemajuan pembangunan melalui teknologi salah satunya yaitu seperti AI, IoT, big data, robot dan lain-lain, untuk ekspedisi ke daerah terpencil serta layanan kesehatan, pendidikan dan layanan kemasyarakatan lainnya. Maka manusia perlu menyiapkan diri, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, agar mampu beradaptasi dan juga memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya

Pengembangan sistem pembelajaran interaktif dan tutor virtual berbasis teknologi AI dapat dipandang sebagai upaya untuk mengoptimalkan proses

---

Agama RI ; penerjemah, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Quran ; disempurnakan oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, Cetakan 1 (Solo: Tiga Serangkai, 2018), 459

perolehan ilmu, mendukung perwujudan perbedaan antara "orang-orang yang mengetahui" dengan "orang-orang yang tidak mengetahui" sebagaimana disebutkan dalam ayat. Dengan demikian, integrasi AI dalam pendidikan tidak hanya merepresentasikan kemajuan teknologi, tetapi juga mewujudkan nilai-nilai Islam dalam konteks keilmuan modern, memfasilitasi pencapaian pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh sebagaimana yang dianjurkan dalam Al-Qur'an.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa di tingkat madrasah, khususnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 3 Jember, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang cenderung pasif, kurang mampu menyampaikan pendapat secara logis, serta belum terbiasa untuk mempertanyakan atau mengkritisi informasi yang mereka terima. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir tingkat tinggi.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi yg telah dilakukan di MTsN 3 Jember, peneliti menemukan permasalahan terkait pembelajaran IPS khusunya pada bab tentang Letak dan Kondisi geografis indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut yaitu terletak pada siswa yang cenderung pasif sehingga siswa kurang mampu mempertanyakan materi yang diterima. Hal ini disebabkan karena di MTsN 3 Jember masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Maka dari itu untuk membentuk pemahaman

---

<sup>6</sup> Obsevasi di MtsN 3 Jember, Tanggal 19 Agustus 2025

siswa yaitu bisa dengan menggunakan metode pembelajaran yang modern salah satunya yaitu dengan memanfaatkan penggunaan media AI sebagai bentuk referensi dalam pembelajaran IPS. Dimana AI tidak hanya sekedar alat teknologi namun juga merupakan pendekatan inovatif yang memiliki potensi dalam merubah sistem pembelajaran yang masih tradisional khususnya di lingkup SMP dan MTs.<sup>7</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi, kini tersedia berbagai media pembelajaran berbasis *AI* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media *AI* seperti *chatbot* pembelajaran, *chat GPT*, platform pembelajaran adaptif (*E-Learning*), sistem penilaian otomatis, dan aplikasi edukatif berbasis kecerdasan buatan mampu menyediakan pembelajaran yang interaktif, personal, dan berbasis data. Media ini dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir, mengeksplorasi informasi, dan memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dengan memanfaatkan media *AI*, guru dapat memberikan stimulus yang lebih beragam dalam pembelajaran IPS, seperti studi kasus digital, diskusi interaktif berbasis simulasi, hingga pertanyaan terbuka yang menuntut siswa untuk berpikir logis dan realistik. Selain itu, *AI* juga dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

---

<sup>7</sup> Hasni, dkk., *Penerapan AI (Arificial Intelligence) Sebagai Asisten Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3(3), 2023, hl. 47

Hal ini menegaskan pentingnya pemanfaatan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi salah satunya teknologi *AI* dalam mendukung proses pembelajaran di perguruan tinggi. Dalam konteks penelitian ini, penting untuk memahami konsep mengenai teknologi *AI* dan kaitannya dengan proses pembelajaran. Teknologi *AI* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah kecerdasan buatan telah melewati berbagai fase instabilitas selama beberapa dekade. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya pemahaman yang jelas di kalangan masyarakat mengenai hakikat teknologi *AI* dan tujuan sebenarnya yang ingin dicapai melalui pengembangan teknologi ini.<sup>8</sup>

Hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom adalah Ranah kognitif, Ranah afektif dan Ranah psikomotorik. 1) Ranah kognitif adalah ranah yang memfokuskan pada perubahan perilaku saat berpikir. 2) Ranah Afektif adalah ranah yang memfokuskan pada peningkatan hasil belajar dalam perilaku sikap peserta didik. 3) Ranah Psikomotorik adalah ranah ketrampilan di mana hasil belajar yang tinggi didapatkan dari penguasaan hasil belajar rendah terlebih dahulu.<sup>9</sup>

Berdasarkan paparan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu

<sup>8</sup> Dwi Robiul Rochmawati, Ivan Arya, and Azka Zakariyya, “Manfaat kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan,” *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* 2, no. 1 (September 25, 2023): 124–34, <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>

<sup>9</sup> Erna Listyaningsih, Nursiwi Nugraheni, and Ira Budi Yuliasih, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Benden Ngisor,” Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1, no. 6 (2023), <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/463>.

Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, serta menjadi acuan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi siswa.

## B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
3. Bagaimana Evaluasi penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

3. Untuk mendeskripsikan Evaluasi penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

#### D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

##### 1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan keilmuan yang dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut di masa mendatang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai Penggunaan Media *AI (Artificial Intelligence)* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Jember.

##### 2. Manfaat secara Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berperan dalam membantu peneliti mengembangkan keterampilan lunak (*soft skills*) serta memperdalam pemahaman dalam penulisan karya ilmiah, sehingga mampu menghasilkan tulisan akademik yang baik dan sesuai dengan kaidah yang benar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya wawasan peneliti mengenai penggunaan media *AI (Artificial Intelligence)*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan serta memperoleh informasi ilmiah yang berguna untuk penggunaan media *AI* dalam meningkatkan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa di MTsN 3 Jember ini.

c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keilmuan serta menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya di lingkungan akademik.

d. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan, pengalaman, dan pengetahuan para pendidik mengenai Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MtsN 3 Jember.

e. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih luas mengenai Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## E. Definisi Istilah

### 1. Artificial Intelligence (AI)

*Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan adalah suatu teknologi yang dirancang agar mesin atau komputer bisa melakukan pekerjaan yang biasanya hanya bisa dilakukan oleh manusia, seperti berpikir, belajar, memahami, dan mengambil keputusan. Dengan kata lain, *AI* membuat mesin bisa "cerdas" seperti manusia. Misalnya *AI* bisa digunakan dalam aplikasi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi, menjawab pertanyaan, atau memberi latihan soal sesuai kemampuan siswa.

### 2. Kognitif Siswa

Istilah kognitif berasal dari kata *Cognition* yang padanannya *Knowing*, berarti Mengetahui. Dalam arti yang luas *Cognition* (Kognisi) ialah Perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Untuk perkembangan selanjutnya istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, kesenjangan, dan keyakinan.

Kognitif adalah berhubungan atau melibatkan kognisi, Berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris. Istilah Kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang awal katanya *knowing*, berarti mengetahui. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan pengertian kognitif adalah suatu tingkah laku yang berhubungan dengan pengetahuan

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) merupakan bidang pengajaran di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang berisikan konsep dan pengalaman belajar yang dipilih dan diorganisir dalam kerangka studi keilmuan sosial. Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan pengelompokan disiplin ilmu sosial yang terpilih yang menunjukkan kesadaran bahwa mata pelajaran tersebut berada dalam suatu struktur ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini bermanfaat agar lebih mudah untuk memahami ketika menyusun skripsi selanjutnya. Pada sistematika pembahasan ini akan dijelaskan terkait bab yang ada pada penelitian ini diantaranya:

BAB I Pendahuluan Terdiri tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Kepustakaan Terdiri tentang kajian kepustakaan yang meliputi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III Metode penelitian Terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Penyajian data dan analisis Terdiri dari penyajian data dan analisis berisi tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan pembahasan temuan

BAB V Penutup Terdiri dari kesimpulan dan saran, sebagai jawaban dari tujuan penelitian dan untuk menjelaskan hasil yang diperoleh di lokasi penelitian. Terakhir terdiri dari daftar pustaka, pernyataan keaslian tulisan, dan lampiran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu atau sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Penelitian-penelitian ini mencakup berbagai publikasi, mulai dari skripsi, jurnal hingga artikel ilmiah yang membahas topik serupa.

1. Penelitian terdahulu pertama berupa Skripsi oleh Qurratul Aini N. pada tahun 2023, dengan judul "Penggunaan Aplikasi ChatGPT dalam Mengerjakan Tugas Kuliah (Studi Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Angkatan 2021).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena penggunaan ChatGPT serta pemaknaan ChatGPT dalam konteks etika pembelajaran di kalangan mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2021. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis mulai dari tahapan pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurun waktu penggunaan ChatGPT mencapai 2 bulan hingga hampir 2 tahun, di mana penggunaannya tidak melanggar etika pembelajaran akademik. Penggunaan ChatGPT dikelola secara bijak oleh para pengguna dengan

cara memparafrasa jawaban serta mengembangkannya, sehingga menghasilkan karya yang orisinal dan tidak mengandung plagiarisme. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan ChatGPT sejauh ini dinilai tidak bermasalah baik secara penggunaan pribadi maupun kebijakan khusus dari kampus terkait.

2. Penelitian terdahulu pertama berupa Skripsi oleh Rifka Afriyanti tahun 2024, dengan judul “Persepsi Guru Dan Siswa Dalam Penggunaan Artifical Intelegen Chatgpt Sebagai Pembelajaran Di Sma Negeri 8 Medan”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi AI ChatGPT dalam membantu siswa mengerjakan tugas dengan memberikan infomasi tambahan dan mendapatkan pemahaman dan memastikan penggunaan AI diintegrasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran dengan guru berperan dalam mengarahkan dan memastikan pemahaman yang benar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara serta di analisis melalui tahapan pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kurun waktu penggunaan ChatGPT mencapai 2 bulan hingga hampir 2 tahun dimana penggunaannya tidak melanggar etika pembelajaran akademik. Penggunaan ChatGPT sejauh ini dinilai tidak bermasalah baik secara penggunaan pribadi maupun kebijakan khusus dari sekolah terkait.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Rifka Afriyanti, “Persepsi Guru Dan Siswa Dalam Penggunaan Artifical Intelegen Chatgpt Sebagai Pembelajaran Di Sma Negeri 8 Medan”, (Skripsi: Universitas Medan Area, 2024)

3. Penelitian terdahulu kedua berupa Tesis oleh Ilham MR tahun 2024, dengan judul “Penggunaan Media Teknologi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di Ppm Rahmatul Asri”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali perbedaan peningkatan kemampuan berbahasa Arab antara penggunaan media teknologi Artificial Intelligence dengan penggunaan media Power Point atau media pembelajaran konvensional sebagai perbandingan. Penelitian menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan desain two group pretest-posttest, melibatkan 56 sampel santri kelas X dan XI MA PPM Rahmatul Asri. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berbahasa Arab sebelum dan sesudah menggunakan media teknologi Artificial Intelligence dan Power Point.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbahasa Arab santri setelah menggunakan media teknologi Artificial Intelligence dibandingkan dengan Power Point. Rata-rata nilai hasil belajar berdasarkan pre tes santri (72.00) meningkat menjadi (88,86) berdarkeran rata-rata nilai pos tes setelah penggunaan media teknologi Artificial Intelligence. Sementara, rata-rata nilai hasil belajar berdasarkan pre tes santri (72.71) meningkat menjadi (74,71) berdarkeran rata-rata nilai pos tes setelah penggunaan media Power Point. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar menggunakan media teknologi Artificial Intelligence signifikan dibandingkan media Power Point, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000

$< 0.05$ , yang mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan.<sup>11</sup>

4. Penelitian terdahulu ketiga berupa Skripsi oleh Ayu Anisa tahun 2024 dengan judul, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* Chatgpt Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai hasil atau jawaban dari pertanyaan bagaimana persepsi mahasiswa program studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto terhadap penggunaan Artificial Intelligence (AI) ChatGPT sebagai sumber informasi referensi tugas kuliah sesuai dengan konsep persepsi dalam ilmu komunikasi yang dikemukakan oleh Deddy Mulyana.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Adapun teknik tersebut yakni meliputi observasi, wawancara mendalam dengan sejumlah informan yakni mahasiswa dari program studi Komunikasi Penyiaran Islam dan dokumetasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif terhadap penggunaan ChatGPT sebagai sumber referensi tugas kuliah mereka. Dari hasil penelitian, dapat di ambil hasil bahwa mahasiswa mengakui kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang relevan, meskipun beberapa di antara mereka menyadari pentingnya verifikasi dan kritisisme terhadap informasi yang

---

<sup>11</sup>Ilham MR, “Penggunaan Media Teknologi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di Ppm Rahmatul Asri” (Tesis: Institut Islam Negeri Parepare, 2024).

diperoleh. Implikasi dari temuan ini menyoroti perlunya pendekatan pendidikan yang memadukan pemanfaatan teknologi dengan pengembangan keterampilan kritis untuk memastikan integritas akademik dan pembelajaran yang efektif.<sup>12</sup>

5. Penelitian terdahulu keempat berupa Tesis oleh Anis Mahmudah tahun 2024, dengan judul “Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang terdiri dari 3 variabel, yaitu Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan komunikasi dan kemampuan kreativitas sebagai variabel terikat. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik korelasi product moment.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,647. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan positif pula. (2) Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di

---

<sup>12</sup> Ayu Anisa, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chatgpt Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah”, (Skripsi: UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri, 2024)

Sekolah Dasar adalah 0,597. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang cukup kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula. (3) Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Nilai koefisien Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,607. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang kuat.<sup>13</sup>

6. Penelitian terdahulu kelima berupa Skripsi oleh Mochamad Wahyudi tahun 2025, dengan judul “Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran dan menilai sejauh mana teknologi tersebut efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa dalam pemanfaatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi non-partisipatif, wawancara secara mendalam dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman secara umum, yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan

---

<sup>13</sup>Anis Mahmudah,“Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, (Tesis: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta,2024).

verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan sumber

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember memanfaatkan teknologi AI dalam proses pembelajaran, seperti mencari referensi, menyusun materi, dan memahami konsep-konsep yang sulit dimengerti. Pemanfaatan teknologi AI ini terbilang efektif dan efisien dalam membantu mahasiswa seperti memahami materi dengan cara yang lebih cepat dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan seperti ketergantungan pada teknologi, verifikasi informasi yang diperoleh, dan keterbatasan akses seperti konektivitas internet masih menjadi hambatan yang perlu diperhatikan.<sup>14</sup>

7. Penelitian terdahulu kelima berupa Artikel Jurnal oleh Faisol Hakim, Ahmad Fadlillah, dan M. Nafur Rofiq dari Universitas Al Falah Assunniyyah Kencong Jember, Indonesia. Penelitian ini berjudul "Artificial Intelligence (AI) dan Dampaknya Dalam Distorsi Pendidikan Islam" dan diterbitkan dalam Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman pada Maret 2024.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak negatif penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam konteks pendidikan Islam,

---

<sup>14</sup> Mochamad Wahyudi, "Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember." (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025).

dengan fokus pada distorsi dalam pemahaman agama, kurikulum, serta interaksi siswa dan guru. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis literatur pakar pendidikan Islam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pendidikan Islam dapat mengakibatkan distorsi dalam pemahaman nilai-nilai agama, hilangnya kreativitas siswa, dan perubahan signifikan dalam peran guru dan lingkungan belajar. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengawasan ketat dan pengembangan pedoman etika dalam implementasi teknologi AI dalam pendidikan Islam

Adapun persamaan dan perbedaan kajian terdahulu dengan penelitian yang telah dilakukan pada skripsi ini, dapat dipaparkan melalui tabel berikut:

**Tabel 2.1  
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Qurratul Aini N., Tahun 2023, dengan judul "Penggunaan Aplikasi ChatGPT dalam Mengerjakan Tugas Kuliah (Studi Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Angkatan 2021)"	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian berfokus pada penggunaan atau pemanfaatan teknologi AI dalam ruang lingkup pendidikan di perguruan tinggi.</li> <li>b. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Untuk mengerjakan tugas, sementara penelitian yang akan dilakukan lebih luas mencakup pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran secara keseluruhan</li> <li>b. Pada mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</li> </ul>
2	Rifka Afriyanti, 2024, "Persepsi Guru Dan Siswa Dalam Penggunaan <i>Artifical Intelegence</i> Chatgpt Sebagai Pembelajaran Di	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian berfokus pada pembahasan mengenai penggunaan AI (<i>Artificial Intelligence</i>)</li> <li>b. Penelitian menggunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan chat GPT sebagai pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini lebih</li> </ul>

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Sma Negeri 8 Medan” (Skripsi: Universitas Medan Area Medan)	pendekatan kuaitatif dengan jenis penelitian studi kasus.	<p>luas yaitu penggunaan media AI pada pembelajaran IPS siswa.</p> <p>b. Penelitian terdahulu berfokus pada persepsi guru dan siswa. Sedangkan pada penelitian lebih fokus pada penggunaannya.</p> <p>Penelitian terdahulu berfokus pada siswa di SMA Negeri 8 Medan. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada siswa di MTsN 3 Jember.</p>
3	Ilham MR, 2024, “Penggunaan Media Teknologi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di Ppm Rahmatul Asri” (Tesis: Institut Agama Islam Negeri Parepare)	a. Penelitian berfokus pada pembahasan mengenai penggunaan AI ( <i>Artificial Intelligence</i> ).	<p>a. Penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan media AI dalam meningkatkan kemampuan berbahasa arab siswa. Sedangkan pada penelitian berfokus pada penggunaan AI dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.</p> <p>b. Penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPS</p> <p>c. Penelitian terdahulu berfokus pada siswa di PPM Rahmatul Asri. Sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa di MTsN 3 Jember.</p> <p>d. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.</p>
4	Ayu Anisa, 2024, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Chatgpt	a. Penelitian ini sama-sama membahas tentang media <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	<p>a. Penelitian terdahulu berfokus pada pemanfaatan media AI ChatGPT. Sedangkan penelitian ini</p>

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah” (Skripsi: UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri)	b. Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.	<p>berfokus lebih luas yaitu pada penggunaan media AI.</p> <p>b. Penelitian terdahulu berfokus pada sumber informasi tugas kuliah. Sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan AI pada pembelajaran IPS.</p> <p>c. Penelitian terdahulu berfokus pada mahasiswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa MTsN 3 Jember.</p>
5	Anis Mahmudah, 2024, “Hubungan Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terhadap kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” (Tesis: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta).	a. Penelitian ini sama-sama membahas mengenai penggunaan media AI.	<p>a. Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan komunikasi dan kreativitas saja. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa dengan berbagai aspek.</p> <p>b. Penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS.</p> <p>c. Penelitian terdahulu berfokus pada siswa di sekolah dasar. Sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa di MTsN 3 Jember.</p> <p>d. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus.</p>
6	Mochamad Wahyudi, 2025, “Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa program studi	a. Penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama berfokus membahas penggunaan media <i>Artificial</i>	<p>a. Penelitian terdahulu lebih luas mencakup pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Sedangkan</p>

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember." (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)	b. Intelligence (AI). Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.	penelitian ini mencakup penggunaan media AI dalam proses pembelajaran IPS. b. Penelitian terdahulu berfokus pada mahasiswa prodi PAI. Sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa MTsN 3 Jember.
7	Faisol Hakim, Ahmad Fadlillah, dan M. Nafur Rofiq (2024) dari Universitas Al Falah Assunniyyah Kencong Jember, Indonesia. diterbitkan dalam Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman pada Maret Tahun 2024. Penelitian ini berjudul " <i>Artificial Intelligence (AI) dan Dampaknya Dalam Distorsi Pendidikan Islam</i> "	a. Penelitian berfokus pada penggunaan atau pemanfaatan teknologi AI dalam ruang lingkup pendidikan di perguruan tinggi b. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menganalisis topic yang diteliti	a. Penelitian oleh Faisol Hakim, Ahmad Fadlillah, dan M. Nafur Rofiq, fokus pada dampak negatif penggunaan AI dalam pendidikan Islam, khususnya terkait distorsi pemahaman agama, peran guru, dan kreativitas siswa b. Penelitian oleh Faisol Hakim, Ahmad Fadlillah, dan M. Nafur Rofiq, menekankan pada kekhawatiran terhadap AI sebagai faktor yang bisa mengganggu nilai-nilai pendidikan Islam, sehingga dibutuhkan kehati-hatian

Berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya bahwa dari segi persamaan, mayoritas penelitian terdahulu memiliki fokus yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mengkaji penggunaan atau pemanfaatan teknologi AI (*Artificial Intelligence*). Metode penelitian yang digunakan juga cenderung serupa, dengan mayoritas menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

Perbedaan utama terletak pada aspek spesifik dari AI yang diteliti dan konteks penerapannya. Penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada pemanfaatan AI secara umum dalam proses pembelajaran IPS. Sedangkan penelitian terdahulu memiliki fokus yang lebih beragam, mulai dari penggunaan aplikasi AI tertentu seperti ChatGPT, pemanfaatan Perplexity AI untuk penulisan tugas, hingga penggunaan AI sebagai media pembelajaran di *era Education 4.0*.

## B. Kajian Teori

### 1. Artificial Intelligence

#### a. Definisi Artificial Intelligence

Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) pertama kali diperkenalkan pada tahun 1956 dalam sebuah konferensi di Dartmouth College, New Hampshire, Amerika Serikat. Dalam pertemuan tersebut, para ilmuwan memiliki tujuan untuk menciptakan komputer yang mampu meniru cara berpikir manusia. Selama dekade 1950 hingga 1960-an, AI menunjukkan perkembangan yang signifikan, terlihat dari keberhasilan pengembangan program yang dapat menyelesaikan persoalan matematika dan mengenali suara. Namun, pada era 1960-an, perkembangan AI mengalami perlambatan akibat keterbatasan teknologi saat itu serta kurangnya dukungan dana. Kebangkitan AI terjadi kembali pada tahun 1980-an, di mana teknologi ini mulai diaplikasikan pada berbagai bidang, seperti mesin pengenal tulisan tangan dan sistem pengenalan wajah. Memasuki tahun 1990-an, AI

sudah mulai digunakan dalam sektor-sektor seperti pasar saham, sistem navigasi, dan industri otomotif. Sementara itu, pada awal 2000-an, penerapan AI meluas ke area seperti perangkat elektronik, sistem rekomendasi produk, serta pemrosesan bahasa alami. Seiring dengan terus berkembangnya teknologi, kecerdasan buatan kini digunakan secara luas dalam berbagai sektor, termasuk kesehatan, manufaktur, dan transportasi.<sup>15</sup>

Saat ini, teknologi telah menjadi elemen krusial dalam kehidupan manusia seiring berjalannya waktu. Perkembangannya tidak hanya mengubah pola hidup, tetapi juga cara individu bekerja, belajar, dan berkomunikasi. Beragam inovasi terus bermunculan, menjadikan berbagai aktivitas dan pekerjaan semakin praktis dan efisien. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat belakangan ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan. Teknologi ini memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung berbagai fungsi pekerjaan, termasuk dalam sektor pendidikan.

Menurut H.A. Simon, kecerdasan buatan merupakan penerapan instruksi-instruksi yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman dan dioperasikan oleh komputer untuk menjalankan tugas tertentu secara cerdas demi kepentingan manusia. Sementara itu, Rich dan Knight (1991) mendefinisikan AI sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada pengembangan komputer agar mampu melaksanakan tugas-tugas

---

<sup>15</sup> Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “*Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*”, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023),57.

tertentu dengan tingkat efisiensi yang bahkan bisa melampaui kemampuan manusia.<sup>16</sup>

Luger (2009) berpendapat bahwa Artificial Intelligence (AI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh mesin atau sistem komputer untuk meniru perilaku cerdas layaknya manusia. Konsep ini mencakup kapasitas sistem dalam menghimpun data, memahami situasi, menganalisis informasi, mengambil keputusan, serta beradaptasi dan belajar dari pengalaman guna menyelesaikan tugas-tugas yang rumit.<sup>17</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, Secara umum, *Artificial Intelligence* (AI) dapat dipahami sebagai cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu meniru kecerdasan manusia. AI memungkinkan komputer untuk melakukan tugas-tugas seperti mengumpulkan dan menganalisis data, memahami konteks, mengambil keputusan, serta belajar dari pengalaman. Teknologi ini dirancang untuk membantu, bahkan dalam beberapa aspek melampaui, kemampuan manusia dalam menyelesaikan tugas secara efisien dan cerdas.

### **b. Perkembangan Teknologi *Artificial Intelligence* dalam Pendidikan**

Kemajuan teknologi AI terus menunjukkan perkembangan secara signifikan setiap tahunnya. Dengan fungsi, fitur, dan desain yang terus diperbarui, teknologi ini semakin diakui perannya dalam

---

<sup>16</sup>Jamaaluddin dan Indah Sulistyowati, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2021), 4.

<sup>17</sup> Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “*Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*”, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023),3.

berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi, teknologi AI telah menjadi komponen utama yang tidak hanya mendukung kemajuan teknologi pendidikan tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia di masa depan.

Meskipun demikian, masih terdapat tantangan yang berkaitan dengan pemanfaatan dan efektivitas teknologi AI, seperti memastikan AI dapat diterapkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran serta efisiensi pemanfaatannya. Oleh karena itu, pengembangan teknologi AI memerlukan pendekatan yang bijak dan tanggung jawab agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi pendidikan dan kemajuan manusia. Saat ini, pengembangan teknologi AI lebih banyak berfokus pada *Deep Learning* (DL) dan *Machine Learning* (ML). Pertumbuhan di bidang ini memungkinkan teknologi AI menjalankan tugas yang lebih kompleks serta meniru kemampuan manusia secara lebih efektif. Pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran juga mendukung dosen, peneliti, dan mahasiswa dalam meningkatkan proses pendidikan secara lebih efektif dan efisien<sup>18</sup>

### 1) Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pendidikan

Pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan telah menghadirkan berbagai pendekatan yang inovatif. Teknologi ini memungkinkan penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran sesuai

---

<sup>18</sup> Muttaqin et al., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*,.....58

kebutuhan individu melalui sistem tutor cerdas (intelligent tutoring systems). Namun, teknologi AI tidak sepenuhnya menggantikan peran seorang pendidik, karena interaksi antara pendidik dengan peserta didik tetap dibutuhkan dalam aspek emosional, pengembangan karakter, dan penilaian kontekstual yang sulit dipisahkan. Selain sebagai alat bantu, teknologi AI juga melengkapi kecerdasan manusia dengan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dengan analisis berbasis data, teknologi AI membantu menciptakan lingkungan belajar adaptif dan berpusat pada peserta didik. Misalnya, platform berbasis teknologi AI mempersonalisasi materi pembelajaran, sementara sistem evaluasi otomatis mengurangi beban administrasi pendidik, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pengajaran yang strategis. Dalam menghadapi perkembangan teknologi, pendidikan perlu terus beradaptasi dan berinovasi. Kolaborasi antara pendidik dan teknologi AI diharapkan mampu menjawab tantangan dalam dunia pendidikan, seperti kesenjangan akses dan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi AI tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memperluas manfaat dalam mendukung pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Muttaqin et al., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*, 59.

### c. Penggunaan *Artificial Intelligence*

Kemajuan perkembangan teknologi computer dan digital telah menghasilkan media pembelajaran baru yang dikenal sebagai multimedia. Menurut Benny, multimedia mampu menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan melalui berbagai elemen seperti teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi. Menurut Saputra, *Hyperlink* sendiri ialah jaringan-jaringan halaman yang menghubungkan situs web<sup>20</sup>. Hal ini sejalan dengan salah satu contoh bentuk multimedia yaitu “*online* berbentuk visual” yang banyak ditemukan di internet. Salah satu bentuknya yaitu media pembelajaran *online* berbasis game, yang salah satunya dapat diakses melalui web. Maka berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan situs web berbasis *artificial intelligence* seperti *website youtube.com, educaplay.com, pixlr.com, lagged.com, dan games.com* menjadikan media pembelajaran jenis ini dapat termasuk pada media pembelajaran multimedia.

Istilah "multimedia" berasal dari dua kata, yakni "multi" dan "media". "Multi" adalah kata Latin yang berarti banyak atau beragam, sedangkan "media" merujuk pada perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi. Dalam kamus Amerika menyebutkan bahwa multimedia ialah kombinasi dari

---

<sup>20</sup> Hasan, Syahril dan Nurlaila Muhammad, „Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara”, *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 5.1 (2020), <<https://doi.org/10.36549/ijis.v5i1.66>>. Hlm 47

penggunaan beberapa media seperti video, audio, dengan teks, foto, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan.

### **Kelebihan**

Multimedia umumnya menggunakan perangkat computer personal. Namun seiring dengan perkembangan zaman multimedia dapat dinikmati melalui laptop, *gadget*, atau tablet. Dengan kata lain, media pembelajaran multimedia dapat digunakan dimana dan kapan saja jika tersedia jaringan internet. Bentuk-bentuk interaktif Multimedia mencakup *website*, CDRom, Program/Software, bahkan game.<sup>21</sup> Hall dan Baumgartner dalam Benny menyampaikan beberapa keunggulan yang dimiliki oleh program multimedia sebagai sarana media untuk aktivitas belajar anak, diantaranya :

- 1) Membuat proses pembelajaran menjadi efektif
- 2) Meningkatkan daya Tarik terhadap isi atau materi pembelajaran
- 3) Mudah digunakan
- 4) Menayangkan teks, gambar, audio, dan video dengan Tingkat kejelasan tinggi
- 5) Berukuran ringkas dan portable
- 6) Dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa.

---

<sup>21</sup> Benny, A. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Hlm 170

## Kekurangan

Meskipun multimedia memiliki kemampuan dan presentasi yang kuat, namun juga terdapat kelemahan yang perlu diperhatikan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran berbasis multimedia sesuai yang dipaparkan oleh Yudhi Munandi adalah:<sup>22</sup>

- 1) Pengembangannya membutuhkan tim yang terampil dan berpengalaman serta memakan waktu yang cukup lama
- 2) Desain yang kurang baik dapat menimbulkan kebingungan dan kebosanan, yang dapat berakibat dalam terhambatnya penyampaian pesan dengan efektif
- 3) Diperlukan penggunaan kuota internet atau paket data ketika multimedia disajikan menggunakan jaringan.

### d. Penerapan *Artificial Intelligence (AI)* dalam Pembelajaran

Di dunia pendidikan, kecerdasan buatan telah membuka peluang baru dalam proses mengajar dan belajar. Teknologi seperti tutor berbasis AI memungkinkan pemberian bimbingan serta umpan balik yang dipersonalisasi, disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, AI juga dimanfaatkan dalam pengembangan materi ajar adaptif, di mana isi pembelajaran dan tingkat kesulitannya menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Endah Setyaningsih, „Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran“, *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1.1 (2023), <<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>>. Hlm 38

<sup>23</sup> Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan”, 7-8.

Semakin berkembangnya teknologi, seluruh bidang salah satunya pendidikan dituntut untuk berkolaborasi untuk melakukan pemecahan masalah. Terdapat berbagai hal yang dapat digunakan untuk menerapkan AI dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:<sup>24</sup>

a) *Adaptif Learning*

*Artificial Intelligence* dapat diimplementasikan untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Melalui algoritma canggih, AI mampu menganalisis data yang diperoleh dari peserta didik dan menyesuaikan modul pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan individu.

b) *Mentor Virtual*

Internet kini menjadi media utama dalam penyebaran informasi dan pengetahuan. *Virtual Mentor* adalah sebuah program berbasis *The Lab System* yang mengintegrasikan multimedia dan *e-learning* untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif dibanding metode konvensional. Metode *Learning by Asking* (LBA) menggunakan dua komponen utama, yaitu *Video Streaming Server* dan *Web Server*, yang bersama-sama memproses video untuk menghasilkan dan mengelola pertanyaan interaktif. Dengan demikian, LBA memungkinkan interaksi pembelajaran yang dinamis dan adaptif. Penggunaan mentor

---

<sup>24</sup> Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “*Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*”, 59-62.

virtual ini meningkatkan efisiensi dari segi manajemen dan biaya dalam proses pembelajaran.

c) *Voice Assistant*

Pengguna dapat mempelajari materi tanpa perlu membaca secara langsung berkat keberadaan Fitur asisten suara memungkinkan pembelajaran tanpa membaca langsung dengan memanfaatkan teknologi *voice assistant*. Dari sudut pandang guru, integrasi teknologi ini di kelas dapat meningkatkan akses materi tambahan secara cepat dan akurat. Saat ini, *voice assistant* tengah dikembangkan untuk berbagai perangkat dan berpotensi mendukung pengelolaan ruang kelas di masa depan.

d) *Smart Content*

*Smart Content* adalah teknologi berbasis *Artificial Intelligence* yang berperan dalam mengorganisir dan menemukan konten materi serta buku digital yang telah diprogram secara virtual agar proses pencarian menjadi lebih cepat dan mudah. Teknologi ini juga menyediakan sumber bacaan terbaru dari buku-buku yang baru diterbitkan serta informasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di bidang pendidikan. Salah satu contoh penerapan *Smart Content* adalah aplikasi seperti *Google Book*, yang membagi buku teks digital menjadi beberapa bab untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses dan mencari informasi yang mereka butuhkan.

e) *Presentation Translator*

*Presentation Translator*, atau yang dikenal sebagai penerjemah presentasi, berfungsi untuk mengonversi teks dari satu bahasa ke bahasa lain sesuai kebutuhan. Pengguna dapat mendengarkan berbagai jenis teks seperti pidato, artikel, atau buku digital tanpa perlu membaca atau menerjemahkan secara manual satu per satu. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk memahami ucapan atau kalimat dalam bahasa asing dengan mudah melalui terjemahan langsung ke dalam bahasa ibu mereka.

Seperti contoh yaitu *google translate*, di mana dengan menggunakan *google translate* pengguna dapat menerjemahkan dari bahasa satu ke bahasa lainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f) Evaluasi Otomatis

*Artificial Intelligence* dapat diaplikasikan untuk melakukan evaluasi otomatis terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. Teknologi ini membantu dosen atau peneliti dalam menghitung hasil penilaian dengan lebih cepat dan akurat.

g) Pendidikan Berbasis Permainan AI

Dalam konteks pembelajaran, *Artificial Intelligence* juga dapat diaplikasikan untuk mengembangkan *Game-Based Learning* yang bertujuan menjadikan proses belajar lebih menarik

dan interaktif bagi peserta didik. Seperti contoh *Kahoot!* Yang merupakan platform kuis interaktif yang mulai mengintegrasikan AI untuk menganalisis data hasil kuis dan memberikan rekomendasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

h) *Analisis Informasi AI*

*Artificial Intelligence* dapat dimanfaatkan untuk menganalisis data yang diperoleh dari peserta didik, seperti data kehadiran, hasil evaluasi, dan aktivitas pembelajaran. Melalui analisis tersebut, dosen dapat memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai proses belajar mahasiswa dan merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu.

i) *Pendidikan Jarak Jauh*

*Artificial Intelligence* (AI) memiliki potensi besar dalam mendukung pelaksanaan pendidikan jarak jauh. Dengan penerapan AI, peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran secara mandiri yang dibantu oleh sistem cerdas yang mampu memberikan instruksi, umpan balik, serta evaluasi secara adaptif dan berkelanjutan

j) *Chatbot*

Penggunaan *chatbot* berbasis AI pun semakin umum dalam pembelajaran daring untuk membantu menjawab pertanyaan siswa secara real-time. Chatbot ini bisa digunakan

kapan dan di mana saja untuk bisa mempermudah pelajar untuk belajar. Oleh karena itu, AI berperan penting dalam meningkatkan efisiensi sekaligus memperluas akses terhadap pendidikan

#### e. Dampak Penggunaan *Artificial Intelligence (AI)*

Perkembangan AI di berbagai sektor menunjukkan bahwa dampaknya sangat luas dan signifikan. Inovasi yang terus bermunculan dari teknologi ini terus menciptakan kesempatan baru, serta mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari.

Penggunaan AI juga perlu diwaspadai karena AI mempunyai dampak negatif dalam penggunaannya. Berikut merupakan dampak positif dan negatif penggunaan AI sebagai berikut:<sup>25</sup>

##### a) Dampak Positif

###### (1) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

Melalui penggunaan AI, pembelajaran bisa disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efisien.

###### (2) Bimbingan belajar yang personalisasi

Melalui AI, pengguna dapat menciptakan tutor virtual untuk melakukan bimbingan belajaran secara individu.

---

<sup>25</sup> Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “*Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*”, 62-66.

(3) Penilaian lebih cepat dan real time

AI bisa digunakan untuk mengerjakan evaluasi secara otomatis pada tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, sehingga penilaian dapat lebih cepat dan akurat.

(4) Pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif

*Artificial Intelligence* juga dapat diaplikasikan untuk mengembangkan *Game-Based Learning* yang bertujuan menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

b) Dampak Negatif

Seperti pada umumnya, penggunaan AI pada bidang pendidikan juga mempunyai beberapa dampak negatif, yaitu:

(1) Kehilangan pekerjaan

(2) Kurangnya interaksi sosial

Penggunaan AI dapat mengakibatkan kurangnya interaksi sosial di kalangan peserta didik dikarenakan peserta didik akan belajar secara mandiri dan tidak banyak melakukan interaksi terhadap peserta didik lainnya.

(3) Kurangnya keterampilan sosial

Penggunaan AI beresiko dapat mengurangi keterampilan sosial peserta didik, karena dapat berinteraksi langsung dengan guru maupun teman sebaya menjadi semakin terbatas dalam proses pembelajaran.

#### (4) Keamanan dan privasi data

Kemajuan teknologi AI dalam dunia pendidikan dapat menimbulkan resiko terhadap privasu dan keamaanan data, karena informasi pribadi siswa berpotensi disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

#### (5) Ketergantungan terhadap teknologi

Penerapan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun berisiko menimbulkan ketergantungan teknologi pada peserta didik, sehingga mereka dapat mengalami kesulitan saat belajar tanpa dukungan digital.

## 2. Kemampuan Kognitif Siswa

Hal ini sesuai dengan pendapat Bunyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa proses belajar baik di madrasah maupun di luar madrasah akan menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>26</sup>

Adapun klasifikasi dari taksonomi adalah sebagai berikut:

### a. Ranah Kognitif (*Cognition*)

Salah satu konsep Taksonomi dikembangkan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956, seorang psikolog bidang pendidikan. Bloom, “mengklasifikasikan tujuan pendidikan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.”<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Ahmad Fauzi, “Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Pusaka* 8 (2016): 56 diakses pada 19 Agustus, 2025, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejurnal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejurnal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi)

<sup>27</sup> Bloom, B. S. ed. et al., *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1*, (Cognitive Domain. New York: David McKay, 1956). (<http://wikipedia.com>). Diakses tanggal 02 September 2025.

Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah afektif meliputi fungsi yang berkaitan dengan sikap dan perasaan. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan fungsi manipulatif dan kemampuan fisik. Ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Mengubah teori ke dalam keterampilan terbaiknya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebagai produk inovasi pikirannya.

Untuk lebih mudah memahami taksonomi Bloom, maka dapat dideskripsikan dalam dua pernyataan di bawah ini:

- 1) Memahami sebuah konsep berarti dapat mengingat informasi atau ilmu mengenai konsep itu.
- 2) Seseorang tidak akan mampu mengaplikasikan ilmu dan konsep jika tanpa terlebih dahulu memahami isinya

### **Tujuan Kemampuan Kognitif**

Beberapa ahli psikologi dan ahli pendidikan berpendapat, bahwa konsepsi-konsepsi tentang belajar yang telah dikenal, tidak satupun yang mempersoalkan proses-proses kognitif yang terjadi selama belajar. Saiful Sagala menyebutkan “proses-proses semacam itu menyangkut

“*insight*”, atau berpikir dan “*reasoning*”, atau menggunakan logika deduktif dan induktif.

Walupun konsepsi-konsepsi lain tentang belajar dapat diterapkan pada hubungan-hubungan stimulus dan respon yang erbriter dan tak logis, para ahli psikologi dan pendidikan ini berpendapat, bahwa lebih banyak dibutuhkan untuk menjelaskan belajar tentang hubungan yang logis, rasional, atau non erbitrer.

Keseluruhan tujuan pendidikan dibagi atas hierarki atau taksonomi, menurut Benjamin Bloom menjadi tiga kawasan (domain) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yang disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yaitu pengetahuan (kemampuan mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari), pemahaman (kemampuan menangkap makna atau arti sesuatu hal), penerapan (kemampuan memperagakan hal-hal yang telah dipelajari untuk menghadapi situasi-situasi baru dan nyata), analisis (kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami), sintesis (kemampuan memadukan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti), dan penilaian (kemampuan memberikan harga sesuatu hal berdasarkan kriteria intern, kelompok, ekstern, atau yang telah ditetapkan terlebih dahulu). Susunan taksonomi Bloom digambarkan pada piramid berikut:

**Gambar 2.1**  
**Taksonomi Bloom**



Dengan merujuk pada tulisan Gulo, di bawah ini akan diuraikan kawasan kognitif tersebut beserta sub-kawasannya. Gulo menjelaskan “kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar” terdiri dari:<sup>28</sup>

### 1) Pengetahuan

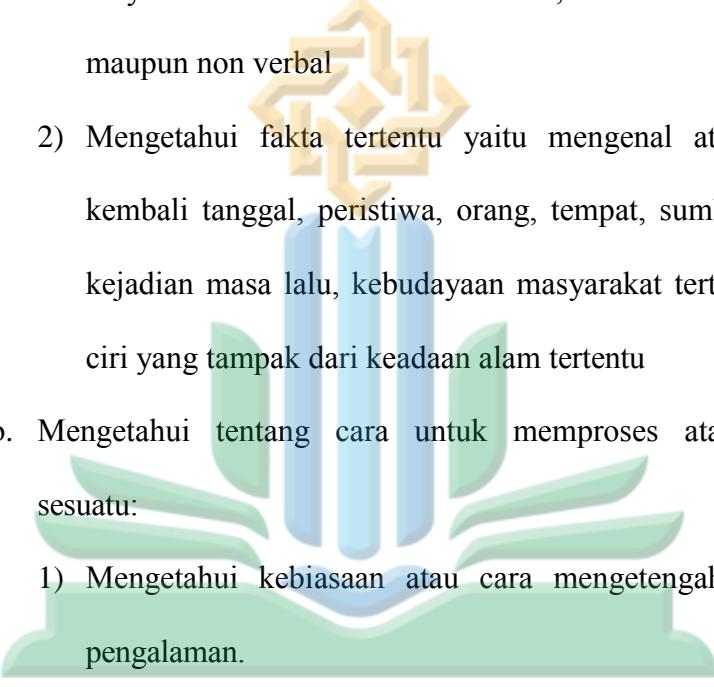
Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, ide prosedur, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan. Dilihat dari objek yang diketahui (isi) pengetahuan, Saiful Sagala menggolongkannya sebagai berikut:

- a. Mengetahui sesuatu secara khusus
  - 1) Mengetahui terminologi yaitu berhubungan dengan mengenal atau mengingat kembali istilah atau konsep tertentu yang

---

<sup>28</sup> Supardi, *Penilaian Affectif, Kognitif, dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 152.

dinyatakan dalam bentuk simbol, baik berbentuk verbal maupun non verbal

- 
- 2) Mengetahui fakta tertentu yaitu mengenal atau mengingat kembali tanggal, peristiwa, orang, tempat, sumber informasi, kejadian masa lalu, kebudayaan masyarakat tertentu, dan ciri-ciri yang tampak dari keadaan alam tertentu
  - b. Mengetahui tentang cara untuk memproses atau melakukan sesuatu:
    - 1) Mengetahui kebiasaan atau cara mengetengahkan ide atau pengalaman.
    - 2) Mengetahui urutan dan kecenderungan yaitu proses, arah dan gerakan suatu gejala atau fenomena pada waktu yang berkaitan.
    - 3) Mengetahui penggolongan atau pengkategorisasian. Mengetahui kelas, kelompok, perangkat atau susunan yang digunakan di dalam bidang tertentu, atau memproses sesuatu.
    - 4) Mengetahui kriteria yang digunakan untuk mengidentifikasi fakta, prinsip, pendapat atau perlakuan.
    - 5) Mengetahui metodologi, yaitu perangkat cara yang digunakan untuk mencari, menemukan atau menyelesaikan masalah.
    - 6) Mengetahui hal-hal yang universal dan abstrak dalam bidang tertentu, yaitu ide, bagan dan pola yang digunakan untuk mengorganisasi sesuatu fenomena atau pikiran.
    - 7) Mengetahui prinsip dan generalisasi
    - 8) Mengetahui teori dan struktur

## 2) Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman atau dapat juga disebut dengan istilah mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Temuan-temuan ini diakomodasikan dan kemudian berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif baru. Tingkatan dalam pemahaman ini meliputi:

- a) Translasi yaitu mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa perubahan makna. Misalkan simbol dalam bentuk kata-kata diubah menjadi gambar, bagan atau grafik
- b) Interpretasi yaitu menjelaskan makna yang terdapat dalam simbol, baik dalam bentuk simbol verbal maupun non verbal. Seseorang dapat dikatakan telah dapat menginterpretasikan tentang suatu konsep atau prinsip tertentu jika dia telah mampu membedakan, memperbandingkan atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain. Contoh sesorang dapat dikatakan telah mengerti konsep tentang „motivasi belajar“ dan dia telah dapat membedakannya dengan konsep tentang „motivasi belajar“
- c) Ekstrapolasi; yaitu melihat kecenderungan, arah atau kelanjutan dari suatu temuan. Misalnya, kepada siswa dihadapkan rangkaian bilangan 2, 3, 5, 7, 11, dengan kemampuan ekstrapolasinya tentu dia

akan mengatakan bilangan ke-6 adalah 13 dan ke-7 adalah 19.

Untuk bisa seperti itu, terlebih dahulu dicari prinsip apa yang bekerja diantara kelima bilangan itu. Jika ditemukan bahwa kelima bilangan tersebut adalah urutan bilangan prima, maka kelanjutannya dapat dinyatakan berdasarkan prinsip tersebut.

### 3) Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama. Contoh, dulu ketika pertama kali diperkenalkan kereta api kepada petani di Amerika, mereka berusaha untuk memberi nama yang cocok bagi alat angkutan tersebut. Satu-satunya alat transportasi yang sudah dikenal pada waktu itu adalah kuda. Bagi mereka, ingat kuda ingat transportasi. Dengan pemahaman demikian, maka mereka memberi nama pada kereta api tersebut dengan *iron horse* (kuda besi). Hal ini menunjukkan bagaimana mereka menerapkan konsep terhadap sebuah temuan baru.

### 4) Penguraian (*analysis*)

Menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang menyokong suatu pernyataan.

## 5) Memadukan (*synthesis*)

Menggabungkan, meramu, atau merangkai berbagai informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Kemampuan berfikir induktif dan konvergen merupakan ciri kemampuan ini. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian manggabungkannya sehingga menjadi gubahan music yang baru, memberi nama yang sesuai bagi suatu temuan baru, menciptakan logo organisasi.

## 6) Penilaian (*evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baikburuk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif. Terdapat dua kriteria pbenbenaran yang digunakan, yaitu:

- a) Pbenbenaran berdasarkan kriteria internal; yang dilakukan dengan memperhatikan konsistensi atau kecermatan susunan secara logis unsur-unsur yang ada di dalam objek yang diamati.
- b) Pbenbenaran berdasarkan kriteria eksternal; yang dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber di luar objek yang diamati., misalnya kesesuaianya dengan aspirasi umum atau kecocokannya dengan kebutuhan pemakai.<sup>29</sup>

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada taksonomi Bloom pada domain kognitif tingkat aplikasi. Pada pencapaian tingkat

---

<sup>29</sup> Lorin W Anderson, dkk., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, terj. Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 100-102.

aplikasi siswa perlu memasuki dulu tingkat-tingkat sebelumnya, yakni tingkat pengetahuan dan pemahaman. Meskipun penelitian ini terfokus hingga tingkat aplikasi (level rendah), namun tidak mengesampingkan tingkat-tingkat setelahnya, yakni tingkat analisis, sintesis, dan evaluasi (level tinggi). Pada level tinggi, guru memberi stimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Mengingat cara berpikir anak usia sekolah dasar masih dalam tahapan operasional konkret. Dan karena pada rentang usia sekolah dasar tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

**Tabel 2.2 Klasifikasi Ranah Kognitif**

No	Tingkatan	Kata Kerja
1	Pengetahuan (C1)	Mengenali Mengidentifikasi Mengingat Mengambil Menunjukkan
2	Pemahaman (C2)	Menafsirkan Memahami Mencontohkan Mengklasifikasikan Merangkum

No	Tingkatan	Kata Kerja
		Menyimpulkan Membandingkan Menerangkan Menjelaskan
3	Penerapan (C3)	Mengeksekusi Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan
4	Analisis (C4)	Membedakan Mengorganisasikan Menghubungkan
5	Evaluasi (C5)	Memeriksa Mengkritik Menguji Membahas Menilai Menguraikan
6	Sintesis (C6)	Merumuskan Merencanakan Memproduksi Membuat hipotesis Mendesain

Ciri khas belajar kognitif terletak pada proses belajar yang memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk keadaan yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi. Bahwa semakin banyak pikiran dan gagasan yang dimiliki oleh peserta didik, maka semakin kaya dan luas alam pikiran kognitif peserta didik. Di samping itu, semakin besar kemampuan berbahasa peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan pikiran, maka semakin meningkat pula kemahiran untuk menggunakan kemampuan kognitif secara efektif dan efisien<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Ahmad Fauzi, "Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam", 58 diakses pada 19 Agustus, 2025, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejurnal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejurnal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi)

### b. Ranah Afektif (*Affective*)

Ranah afektif diperoleh dari suatu proses dan hasil belajar yang menekankan pada bagaimana peserta didik dalam bersikap dan bertingkah laku di dalam lingkungannya. Terdapat dua kategori mengenai ranah afektif, yakni (1) perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang, (2) perilaku merupakan sesuatu yang menjadikan seseorang memiliki kekhasan dari dalam dirinya. Para ahli menekankan ranah afektif ini pada perkembangan kematangan moral dan sosial peserta didik<sup>31</sup>

Pembelajaran ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari bagian, yakni: penerimaan, partisipasi dan menanggapi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi, dan karakterisasi.

#### 1) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Kepakaan akan adanya stimulus yang datang dalam bentuk keinginan menerima dan memperhatikan terhadap fenomena yang terjadi berdasarkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi.<sup>32</sup>

#### 2) Partisipasi dan menanggapi (*Participation and Responding*)

Peserta didik memahatikan, menanggapi, dan berpartisipasi secara aktif dalam melakukan suatu aktifitas yang didasari persetujuan, keinginan dan tanggapan.

---

<sup>31</sup> Supardi, *Penilaian Aunetik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*, 152

<sup>32</sup> Supardi, ...., 123

3) Penilaian (*Valuing*) atau penentuan sikap

Memeberikan penilaian atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek sehingga apabila seorang peserta didik tidak mengerjakan kegiatan tersebut , maka tidak akan mendapatkan nilai dan dirasa akan membawa kerugian. Penilaian tersebut melalui suatu sikap dan perkataan atau perbuatan.

4) Organisasi (*Organizatiuon*)

Mengorganisasikan nilai-nilai yang relevan sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan kedalam suatu sistem didasarkan pada saling berhubungan antar nilai sehingga membentuk nilai baru yang lebih universal yang membawa pada perbaikan umum.

5) Karakterisasi (*Characterization*)

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh peserta didik yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan ttingkah lakunya secara terorganisasi dan konsisten. Karakterisasi juga disebut dengan pembentukan pola hidup yang dijadikan pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya. Karakterisasi mengajarkan peserta didik untuk menunjukkan kerajinan, ketelitian dan disiplin dalam kehidupan pribadinya.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, .....287

**Tabel 2.3 Klasifikasi Ranah Afektif**

No	Tingakat	Kata kerja
1	Penerimaan (A1)	Bertanya Mendengar Berdiskusi Mengenali Mengikuti Melakukan Membaca Berkonsentrasi
2	Partisipasi dan Menanggapi (A2)	Bereaksi Memerhatikan Menanggapi Menyajikan Melaporkan
3	Penilaian/Penentuan Sikap (A3)	Berargumen Menantang Berdebat Mempertimbangkan Mengkritik
4	Organisasi (A4)	Membangun Mengembangkan Menghubungkan Menyusun Mempertimbangkan
5	Karakterisasi (A5)	Bertindak Menunjukkan Mempengaruhi Menyelesaikan Mempraktikkan Membiasakan Mengubah perilaku

Ciri belajar afektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, misalnya peserta didik memusatkan perhatiannya pada mata pelajaran, kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran di sekolah, motivasi tinggi yang dimiliki peserta didik sebagai keinginan untuk mengetahui lebih

banyak mengenai pelajaran yang diterimanya, perhargaan atau rasa hormatnya terhadap guru dan sebagainya.<sup>34</sup>

### c. Ranah Psikomotorik (*Psychomotor*)

Ranah psikomotorik sebagai proses dan hasil belajar peserta didik yang merupakan pemberian pengalaman untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang dimiliki peserta didik. Motor pada peserta didik digunakan sebagai istilah yang merujuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya. Bloom berpendapat bahwa ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.<sup>35</sup>

Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat sederhana hingga tingkat yang rumit, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.<sup>36</sup>

#### 1) Persepsi

Kemampuan menggunakan saraf sensori untuk menstimulasi dalam memberi pendapat ketika memperkirakan sesuatu dengan menggunakan indera dalam melakukan kegiatan.

<sup>34</sup> Ahmad Fauzi, “Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam”, 59 diakses pada 19 Agustus, 2025, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi)

<sup>35</sup> Supardi, *Penilaian Aunetrik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*, 178

<sup>36</sup> W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, .....287-288

Stimulasi yang dimaksud adalah stimulasi yang berkaitan dengan organ tubuh yang meliputi: auditori, visual, taktil (“ancang-ancang” untuk bertindak), *taste* (rasa), *smell* (bau), dan kinestetik.

## 2) Kesiapan

Kemampuan untuk menempatkan diri peserta didik baik mental, fisik, maupun emosi perasaan dalam keadaan akan memulai suatu tindakan atau rangkaian gerakan

## 3) Gerakan terbimbing

Kemampuan menggerakkan atau melakukan sesuatu dengan mengikuti model atau contoh yang diberikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 4) Gerakan yang terbiasa

Kemampuan menampilkan respons yang sudah dilatih dan dipelajari yang kemudian sudah menjadi kebiasaan sehingga gerakan tersebut dilakukan secara lancar dan sudah menjadi suatu kemahiran

## 5) Gerakan kompleks

Kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan motorik yang menuntut pola tertentu terdiri atas beberapa komponen dengan tingkat kecermatan, kelancaran, ketepatan dan efisiensi yang tinggi.

6) Penyesuaian pola gerakan

Kemampuan untuk mengembangkan keterampilan baru dan menyesuaikan pola gerak gerik dengan situasi dan kondisi setempat untuk memecahkan masalah-masalah tertentu.

7) Kreativitas

Kemampuan untuk menciptakan aneka pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atau dasar inisitif sendiri

**Tabel 2.4 Klasifikasi Ranah Psikomotorik**

No	Tingkatan	Kata Kerja
1	Persepsi (P1)	Memilih Membedakan Menunjukkan Mengidentifikasi
2	Kesiapan (P2)	Memulai Mengawali Mempersiapkan Mempertunjukkan
3	Gerakan terbimbing (P3)	Mempraktikkan Mengikuti Mencoba Memperlihatkan
4	Gerakan yang terbiasa (P4)	Mengoperasikan Melaksanakan Mengerjakan Menyusun Mengatur
5	Gerakan kompleks (P5)	Memasang Membongkar Memperbaiki Menyusun
6	Penyesuaian pola gerakan (P6)	Mengubah Mengadaptasikan Mengatur kembali Membuat variasi
7	Kreativitas (P7)	Merancang Menyusun Menciptakan Mendesain Mengobinasikan Mengatur Merencanakan

Ciri khas belajar psikomotorik terletak dalam belajar menghadapi dan mengenali obyek-obyek secara fisik, termasuk kejasmanian manusia sendiri. Misalnya memegang alat tulis sambil menulis, menggerakkan anggota badan sambil naik tangga, dan lain sebagainya.<sup>37</sup>

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di jenjang SD, SMP, dan SMA. IPS bukan merupakan disiplin ilmu yang berdiri sendiri seperti ilmu sosial lainnya, melainkan mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan pendidikan.

Pusat kurikulum menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang mengkaji dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Maryani, pendidikan IPS merupakan kajian terpadu yang meliputi proses penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi konsep serta keterampilan dari berbagai disiplin seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, dan ekonomi, yang disusun secara sistematis berdasarkan prinsip ilmiah dan psikologis untuk mendukung tujuan pembelajaran.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Ahmad Fauzi, “Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksnomi Pendidikan Agama Islam”, 59 diakses pada 19 Agustus, 2025, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/download/daya-serap-siswapembelajaran-taksonomi)

<sup>38</sup> Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), 2-3

Dari beberapa pendapat di atas, secara sederhana IPS dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep/materi ilmu sosial yang digabung untuk kepentingan program pendidikan di sekolah. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan SMA yang mengkaji disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi dan ilmu-ilmu sosial lainnya.

#### b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Secara umum, Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk meningkatkan martabat manusia sebagai makhluk sosial memerlukan proses sosialisasi yang dilakukan secara rasional untuk mencapai tujuan tersebut, menumbuhkan sikap mental positif dalam upaya memperbaiki ketidakadilan yang ada, serta melatih keterampilan dalam menghadapi berbagai masalah yang dialami baik secara pribadi maupun oleh masyarakat secara umum.<sup>39</sup>

Menurut Hasan, tujuan pendidikan IPS dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:<sup>40</sup>

- Pengembangan kemampuan intelektual siswa, yang fokus pada peningkatan kecakapan berpikir dan pengetahuan yang berkaitan dengan diri siswa serta kebutuhan ilmu pengetahuan.

---

<sup>39</sup> Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Pati: CV. Surya Grafika Pati, 2015),10

<sup>40</sup> Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, 8

- b) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat dan bangsa, yang menekankan pembentukan kesadaran sosial dan kewarganegaraan.
- c) Pengembangan diri siswa sebagai individu, yang diarahkan pada pembentukan kepribadian yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan ilmu pengetahuan.

Sedangkan Menurut Wahidmurni tujuan utama dari mempelajari IPS adalah “mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai budaya sosial<sup>41</sup>. Adapun tujuan dari IPS sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah social yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
- b) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- c) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.
- d) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan

---

<sup>41</sup> Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor : IPS Press, 2015), hal.9.

kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu, dan teknologi

Menurut Wahidmurni, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk “mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya.”<sup>13</sup> Secara garis besar, terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS yaitu: 1) Pengembangan aspek nilai dan kepribadian, 2) Pengembangan aspek pengetahuan

### c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Eka Yusnaldi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut<sup>42</sup>:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik kewarganegaraan.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dan dengan prinsip

---

<sup>42</sup> Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018) Hal. 6-7

sebab akibat, kewilayahannya, adaptasi dan pengolahan lingkungan struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survi seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

- 5) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan

Secara akademis, karakteristik mata pelajaran IPS dapat dijelaskan sebagai berikut.<sup>43</sup>

- a) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan berbagai unsur dari bidang geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, serta mencakup juga aspek humaniora, pendidikan, dan agama.
- b) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dirancang secara sistematis sehingga membentuk pokok bahasan atau tema pembelajaran.

---

<sup>43</sup> Eka Yusnaldi, *Potret Baru Pembelajaran IPS*, (Jakarta :Perdana Publishing, 2019), h. 9-10

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di mana studi kasus ini merupakan jenis penelitian yang mendalam yang ingin memahami latar belakang suatu persoalan atau interaksi individu di dalam suatu unit sosial atau mengenai suatu kelompok individu secara mendalam. Dalam penelitian ini akan dapat diungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang situasi atau objek.<sup>44</sup>

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi, memahami, dan menjelaskan fenomena yang tidak dapat diukur secara numerik atau dijelaskan melalui metode kuantitatif.<sup>45</sup> Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media AI dalam meningkatkan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 3 Jember yang beralamat di Jln. Argopuro No 5 Kec. Tanggul, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, salah satunya karena sekolah tersebut merupakan salah satu madrasah negeri yang aktif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan

---

<sup>44</sup> Abdul Fatah Nasution, “Metode Penelitian Kualitatif”, (Bandung: Harfa, 2023) 37

<sup>45</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), 8

teknologi seperti media berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 3 Jember tersebut.

### C. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive*, yaitu metode pemilihan sumber data berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik ini digunakan agar informasi yang diperoleh tepat sasaran dan mampu menjawab rumusan masalah penelitian.<sup>46</sup>

Berdasarkan teknik tersebut, peneliti memilih beberapa subyek penelitian yaitu:

**Tabel 3.1 Subyek Penelitian**

No	Nama	Jabatan
1	Hadi Na'im, S.Pd	Kepala sekolah MTsN 3 Jember
2	Muhammad Mujibul Iman, S.Pd	Wakil kepala sekolah MTsN 3 Jember
3	Dyah Wijayanti,S.Pd	Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII
4	Nurul Hayati, SE	Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII
5	Awang Cahyo Dahono, M.Pd	Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IX
6	Yudi Yunidian, S.Pd.	Waka Kurikulum
7	Saiful Huda	Waka Kesiswaan
8	Revicca Desti Melanda	Siswa MTsN 3 Jember Kelas VII
9	Dinas Ifandra	Siswa MTsN 3 Jember Kelas VIII
10	Zainur Rahman	Siswa MTsN 3 Jember Kelas IX

<sup>46</sup> Abdul Fatah Nasution, "Metode Penelitian Kualitatif", (Bandung: Harfa, 2023), 80

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Penelitian ini menggunakan metode observasi non-partisipatif, yaitu teknik di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas subjek yang diamati, melainkan hanya bertindak sebagai pengamat yang netral dan independen.<sup>47</sup> Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan data melalui teknik observasi non-partisipan.

Data yang akan dikumpulkan dari observasi di MTsN 3 Jember ini mencakup:

- a. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana guru memanfaatkan media AI dalam kegiatan belajar mengajar, serta bagaimana interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Peneliti melakukan observasi untuk memperhatikan berbagai perilaku siswa yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa dan perubahan sikap serta cara berpikir siswa ketika pembelajaran berlangsung.
- c. Peneliti melakukan observasi yang mencakup dengan kondisi dan lingkungan belajar, ketersediaan perangkat teknologi dan jaringan yang mendukung proses pembelajaran menggunakan AI pada pembelajaran IPS.

---

<sup>47</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013),145

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan tanpa menggunakan panduan pertanyaan yang tersusun secara sistematis dan lengkap. Dengan kata lain, peneliti memiliki kebebasan dalam menggali informasi dari informan sesuai dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh.<sup>48</sup>

Teknik pengumpulan data melalui wawancara ini dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan informan, seperti guru IPS, siswa, atau guru TIK, untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan media AI dan dampaknya terhadap kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

## 3. Dokumen

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa dokumen-dokumen resmi yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS. Data yang dikumpulkan meliputi Modul Ajar berbasis AI serta hasil penilaian siswa yang dapat menunjukkan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi visual seperti foto dan video kegiatan pembelajaran, serta data administratif pendukung

---

<sup>48</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, 140

seperti daftar hadir, jadwal pelajaran, dan profil guru. Dokumentasi ini berguna untuk memperkuat temuan yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

### E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang diterapkan secara simultan selama proses pengumpulan data berlangsung. Tahapan dalam model ini adalah:<sup>49</sup>

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/objek yang diteliti. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang banyak dan bervariasi.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan, dan penekanan informasi penting dari keseluruhan data yang diperoleh, dengan berfokus pada poin-poin utama yang relevan dengan topik dan fokus penelitian. Melalui tahap ini, data menjadi lebih terstruktur, ringkas, dan jelas sehingga dapat mengarahkan peneliti untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.

---

<sup>49</sup> Matthew B. Miles, A. Michael Huberman and Johnny Saldana, Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook, (Amerika: SAGE Publication, 2014.), 31

Dalam konteks penelitian ini, tahap kondensasi data ini dilakukan dengan menuliskan inti dari informasi yang akan dikumpulkan terkait penggunaan media AI dalam meningkatkan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.

### 3. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap kedua dalam proses analisis data adalah penyajian data. Teknik ini bertujuan untuk menyusun informasi yang telah dikumpulkan agar peneliti dapat memperoleh gambaran secara menyeluruh maupun spesifik terhadap bagian-bagian tertentu dari keseluruhan data. Pada tahap ini, peneliti melakukan seleksi untuk menentukan sejauh mana data yang diperoleh memiliki relevansi dengan tujuan penelitian.

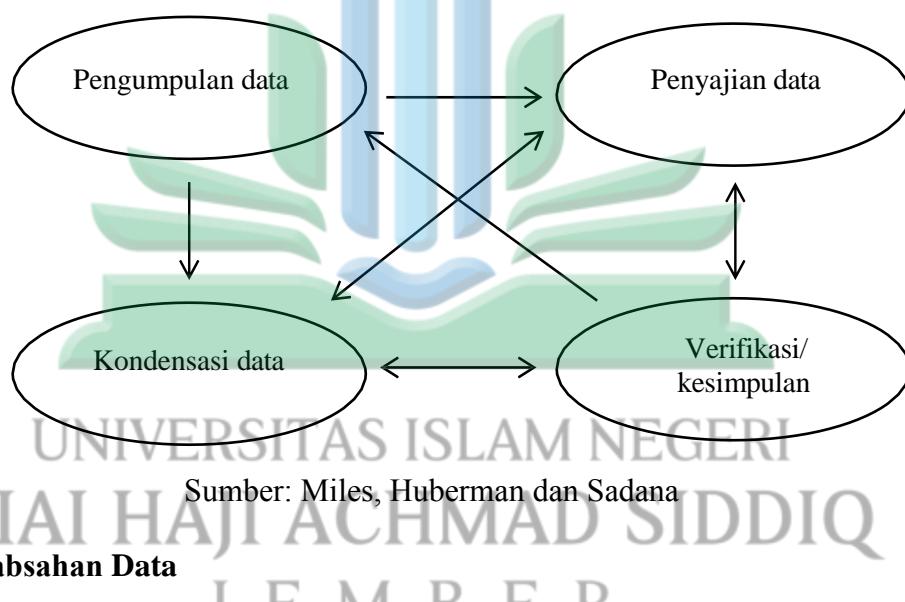
Dengan menyajikan data secara sistematis, peneliti dapat mengelola dan menyesuaikan informasi yang terkumpul agar sesuai dengan fokus penelitian, yakni penggunaan media AI dalam meningkatkan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

### 4. Penarikan Kesimpulan (*Drawing and Verifying Conclusions*)

Pada tahap akhir ini, peneliti mulai merumuskan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis dan disajikan sebelumnya, dengan mempertimbangkan keterkaitannya terhadap tujuan dan permasalahan penelitian yang lebih luas. Dalam proses ini, peneliti meninjau kembali data yang telah ditampilkan untuk memastikan keakuratan dan

keterkaitannya. Selanjutnya, peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian mengenai pelaksanaan asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif berdasarkan data yang telah diverifikasi dan dianggap valid.

## **Gambar 3.1** **Analisa Data Model Interaktif**



#### **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif sepadan dengan konsep validitas dan reliabilitas, namun diterapkan sesuai dengan karakteristik pengetahuan, kriteria yang dianut dalam pendekatan kualitatif.<sup>50</sup> Dalam penelitian ini, keabsahan data diperoleh melalui proses triangulasi. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai bentuk triangulasi yang digunakan.<sup>51</sup>

### 1. Triangulasi Sumber

Teknik ini digunakan untuk memastikan kredibilitas data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa narasumber yang berbeda. Data yang terkumpul kemudian dianalisis oleh peneliti hingga

<sup>50</sup> M. Husnullail, Risnita, Asbui, dll, Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah, Jurnal Genta Mulia 15, no 2,( 2024) , 71.

<sup>51</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. 273

dapat ditarik suatu simpulan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara dengan sejumlah informan, antara lain:

- a. Guru Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 3 Jember
  - b. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di MTsN 3 Jember
  - c. Beberapa Siswa aktif di MTsN 3 Jember
2. Triangulasi Teknik

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Teknik ini digunakan untuk menguji keakuratan data dengan cara mengumpulkan informasi dari narasumber yang sama, tetapi menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru IPS dan beberapa siswa di MTsN 3 Jember lalu dikonfirmasi kembali melalui hasil observasi dan analisis dokumen yang diperoleh dari MTsN 3 Jember.

## **G. Tahap- Tahap Penelitian**

Tahap Tahap Penelitian Pada bagian ini menguraikan proses pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dari penelitian

pendahuluan, pengembangan desain dan sampai pada penulisan laporan.

Tahap tahap penelitian diklasifikasikan menjadi beberapa tahapan yang meliputi:

1. Tahap Pra Lapangan

a. Menyusun rencana penelitian

Pada tahap ini, peneliti menetapkan beberapa hal yaitu judul penelitian, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

b. Memilih lokasi penelitian

Pada tahap ini, peneliti memilih lokasi penelitian di MTsN 3 Jember

Jember

c. Mengurus surat perizinan

Sebelum melakukan penelitian lapangan, peneliti membuat surat izin penelitian untuk diserahkan kepada pihak sekolah di MTsN 3 Jember

Jember

d. Menentukan informan

Pada tahap ini, peneliti menentukan informan atau narasumber yaitu Kepala Sekolah, Wakil Kepala sekolah, Guru mata pelajaran IPS, Waka Kurikulum, Waka Kesiswaan dan Siswa Aktif kelas VII,VIII,IX di MTsN 3 Jember

## 2. Tahap Pelaksanaan di Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan berbagai kegiatan penelitian yang berkaitan dengan fokus penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Peneliti terjun langsung ke lapangan yaitu MTsN 3 Jember
- b. Peneliti melakukan observasi ke lapangan penelitian
- c. Peneliti menggali informasi pada pihak-pihak yang dijadikan sebagai informan/narasumber yang bersangkutan
- d. Peneliti mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan teknik yaitu observasi, wawancara dan dokumen
- e. Peneliti mengkaji dokumen berupa fakta-fakta yang terkait dengan fokus penelitian.

## 3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data disesuaikan dengan rumusan penelitian maka data akan disajikan dalam bentuk rangkuman, uraian singkat yang didukung oleh data dan dokumen yang diperoleh peneliti, selanjutnya akan ditarik kesimpulan dan penelitian dari hasil penelitian<sup>52</sup>.

---

<sup>52</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN Khas Jember Press, 2023), 55

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

Pada bab ini, peneliti berusaha memberikan gambaran mengenai objek penelitian yaitu di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember. Dari beberapa data yang diperoleh tentang objek penelitian adalah

##### **1. Sejarah Berdirinya Madrasah Tsawawiyah Negeri 3 Jember<sup>53</sup>**

Riwayat berdirinya MTs Negeri 3 Jember, menurut tokoh masyarakat setempat bahwa sebelum ada MTs Negeri 3 Jember, kira-kira pertengahan tahun 1967, Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (PERGUNU ) mendirikan sekolah yang bernafaskan Islam yaitu PGA NU yang lama pendidikannya 4 tahun.

Pada tahun 1969 pengurus serta Dewan Guru sepakat mulai menerima siswa baru meskipun belum mempunyai gedung. Sebagai Kepala Sekolah saat itu adalah Bpk. Abdul Halim Adim. Sementara gedung pinjam milik SDN Hayam Wuruk, yang bertempat di belakang kantor Kecamatan Tanggul. Namun beberapa bulan kemudian pindah ke SDN Patemon berdekatan dengan Batalyon 515. Yang menjabat kepala sekolahnya adalah Bpk. Moh. Yasir/Guru SD menggantikan Bpk. Abdul Halim Adim yang diangkat menjadi Staf Pendais Depag Jember.

---

<sup>53</sup> Profil MTsN 3 Jember, 19 Agustus 2025

Pada tahun 1970 PGA NU pindah gedung Partai, muka kantor Pengairan Tanggul, dan Kepala sekolahnya adalah Bpk. Moh. Adjib Sekdes Tanggul Wetan menggantikan almarhum Bpk. Moh. Yasir.

Pada tahun 1971 masih tetap di gedung partai namun kepala sekolahnya ganti Bpk. Yazid Bustomi. Pada tahun 1972 kepala sekolahnya diganti lagi oleh Bpk. Ghozi Amin. Pada masa beliau ini PGA NU diubah menjadi PGA Persiapan, dan gedungnya pindah tempat ke Tanggul Wetan Jalan Mangga dan pindah lagi ke Gembongan Tanggul Kulon dan pindah lagi ke SDN Patemon hingga tahun 1975.

Pada tanggal 26 Pebruari 1975, Kepala Sekolah dijabat oleh Bpk Drs. Ach. Dimyati dan nama PGA Persiapan diganti dengan PGAL (lengkap 6 tahun) hingga tahun 1979.

Pada bulan Juli PGA 6 tahun Tanggul, kena Peraturan Pemerintah berubah menjadi MTs. AL. pada tanggal 22 september 1980 Nomor: Kep/E.II/73/1980, MTs. AL. Tanggul berubah menjadi Filial MTs N Jember II. Pada tanggal 31 Mei 1980 Nomor: 17/Tahun 1980 sebagai SK Menteri Agama RI, maka MTs. Filial Tanggul berubah menjadi MTs. Negeri Jember III yang berkedudukan di Kecamatan Tanggul.

Pada tanggal 01 Juli 1993 Kepala sekolah dijabat oleh Drs. Hamdani yang kemudian pada tanggal 08 Pebruari 1995 digantikan oleh Drs. H. Ach. Makmur, SH, dua tahun kemudian pada tahun 1997 digantikan oleh Drs. H. Sudjijono. Kemudian pada bulan desember tahun 2002, Drs. H. Sudjijono digantikan oleh Drs. Kamsiri. Tepat pada tanggal

1 April 2005 Drs. Kamsiri diganti oleh Drs. Moh. Sholeh yang sebelumnya menjabat sebagai kepala sekolah di MTsN Kencong.

Pada bulan Januari 1982 dibentuklah pengurus BP.3 di bawah pimpinan kepala sekolah Drs. H. Ach. Dimyati dengan program penyelesaian gedung III dan perangkatnya milik Ponpes Hasan basri yang di tempati MTs Negeri 3 Jember hingga 6 lokal selesai. Dengan segala peralatannya, bangku, pintu, papan dan lain-lain, serta mampu membeli tanah seluas 1730 m<sup>2</sup> di desa Manggisan. Program tersebut direalisasikan selama tahun pelajaran 1982/1983 hingga 1983/1984 dengan Ketua BP.3 Bpk. Azhar dan H. Karim.

Pada tahun anggaran 1984/1985, MTs Negeri 3 Jember mendapat bantuan tanah ± 5000 m<sup>2</sup> yang terletak di jalan Pemandian Manggisan Tanggul. Pada tanggal 3 Januari 1986, BP.3 MTs Negeri 3 Jember di bawah pimpinan Bapak Zuber Sharbini, dapat membangun 4 lokal, 1 gudang, 1 kamar mandi/WC, dan lengkap dengan mebelernya.

Tahun anggaran 1986/1987 mendapat bantuan proyek berupa bangunan fisik sebanyak 3 lokal dan 1 kantor lengkap dengan bangku, mebel lainnya sehingga pada tanggal 1 Oktober 1986 MTs Negeri 3 Jember pindah/boyong dari komplek pondok pesantren Hasan Basri Karang Lo Tanggul Wetan ke tempat baru yaitu jalan Argopuro No. 5 Tanggul. Karena lokalnya kurang maka proses belajar mengajar dilaksanakan pagi dan sore.

Pada tahun anggaran 1991/1992 mendapat bantuan proyek berupa bangunan fisik sebanyak 3 lokal dan 1 ruang kepala sekolah lengkap dengan mebelernya. Pada tahun anggaran 1990 sampai dengan 1993 pengurus BP.3 yang dipimpin oleh Bpk. Abdul Fatah, SH, dapat membuat pagar depan / pintu gerbang.

Pada tahun 1993/1994 BP 3 mampu mengusahakan bangku sebanyak 60 stel untuk memenuhi kebutuhan sejalan dengan semakin meningkatnya jumlah siswa. Pada tahun anggaran 1994/1995, BP 3 dapat membangun pondasi dua ruang rencana untuk ruang perpustakaan dan laboratorium. Setelah ganti kepala sekolah yaitu Drs. H. Ach. Makmur, SH. Pada tahun anggaran 1995/1996 pondasi dua lokal tersebut dilanjutkan hingga plesteran dinding sebelah luar saja belum selesai dikarenakan dana tidak mencukupi.

Pada tahun anggaran 1996/1997 BP.3 berhasil membangun sebuah musholla permanen sampai tahap finishing, dan pada tahun yang sama juga berhasil membangun pagar tembok depan samping lebih kurang sepanjang 24 M dengan ketinggian 2,5 m. juga mendapatkan proyek APBN berupa 3 ruang belajar siswa lengkap dengan mebelernya di sisi Selatan menghadap ke Utara.

Pada tahun anggaran 1997/1998, kepala sekolah dijabat oleh Drs. H. Sudijono, Program BP 3 MTsN Jember III berhasil mewujudkan jalan cor yang menghubungkan pintu gerbang dengan ruang kantor untuk menghindari becek pada musim penghujan. Pada tahun anggaran

1998/1999, krisis mulai melanda bangsa Indonesia. Sehingga BP. 3 hanya mampu menyelesaikan plesteran dinding luar dua ruang, yaitu perpustakaan dan laboratorium yang belum selesai. Tahun anggaran 1999/2000 krisis moneter semakin mencekik leher, sehingga BP. 3 tidak mampu membangun apa-apa. Namun dialokasikan untuk membayar hutang tanggungan dari pembangunan-pembangunan yang sebelumnya yang masih tersisa.

Tahun anggaran 2000/2001, ekonomi rakyat agak sedikit membaik karena adanya kucuran dana bea siswa dari Pemerintah. Sehingga BP. 3 mampu mewujudkan sebuah tempat wudlu pria untuk melengkapi kebutuhan musholla. Walaupun sebenarnya yang diprogramkan adalah tempat wudlu pria dan wanita.

Tahun anggaran 2001/2002, BP. 3 merencanakan membangun pagar tembok depan samping sekaligus tempat sepeda murid, guru, dan karyawan. Namun karena adanya usulan dari dewan guru sehingga dipandang perlu dana alokasi tempat sepeda lebih diutamakan untuk meneruskan pagar keliling secukupnya dana yang ada. Akhirnya berhasil membangun pagar keliling yang kira-kira 75 m<sup>2</sup> dengan ketinggian 2 m, dengan keadaan ± 53 m sebelah luar belum diplester karena dana tidak mencukupi. Program pembangunan pagar keliling ini Insya Allah akan dilanjutkan pada tahun-tahun anggaran yang akan datang.

Pada tanggal 28 Desember 2002 Kepala MTs Negeri 3 Jember Drs. H. Sudjijono purna tugas dan diganti oleh Drs. Kamsiri yang

sebelumnya bertugas sebagai guru di MTsN Jember I. Pada tahun pelajaran ini keadaan siswa masih bertahan masing-masing 4 rombongan belajar. Sedangkan Komite sekolah mampu membangun pagar batas sisi Selatan dengan ukuran 52 M dan tinggi 2,5 M dengan konstruksi pilar beton, membuat plengsengan untuk songketan tanah memanjang depan musholla sekaligus untuk membuat pot bunga dan pengebrukan tempat sepeda belakang bangunan kelas sisi selatan sebanyak 8 truck pasir uruk hingga masuk tahun anggaran 2003/2004 keadaan siswa berubah kelas 1 dan 3 kelas sebagai dampak dari banyaknya MTs Negeri di wilayah luar. Namun pada tahun pelajaran ini pula MTs Negeri 3 Jember mendapatkan Proyek Peningkatan Perguruan Agama Islam Tingkat Dasar berupa 3 ruang belajar senilai Rp. 270.000.000 yang diletakkan di sisi depan melintang didepan gerbang. Hal ini menunjang sekali akan ketertiban pelaksanaan KBM (Kegiatan belajar mengajar). Tahun pelajaran ini pula Komite MTs Negeri 3 Jember mampu merealisasikan sejumlah bangunan fisik diantaranya adalah pagar pembatas sisi Timur sepanjang 50 m x 2,5 m, plengsengan kiri kanan gerbang sepanjang ± 50 m x 1,25 m kavling kantin siswa dan perbaikan pagar sisi Barat yang mulai retak dengan menambah pilar beton dan plesteran sisi luar. Pada tahun ini pula pada bulan September 2004 Alhamdulillah sekolah mendapatkan bantuan lagi berupa Laboratorium Bahasa Multimedia sejumlah 48 unit. Mudahmudahan dengan bertambahnya sarana satu demi satu ini akan

melengkapi dan menunjang berkembangnya pendidikan di MTs Negeri 3 Jember di masa mendatang.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan tentang peraturan pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK), pada tahun anggaran 2017 MTs. Negeri 3 Jember melakukan pengadaan Komputer sebagai sarana penunjang ujian tersebut sejumlah 3 buah computer server dan 25 buah computer client. Mengingat jumlah peserta didik kelas IX dengan jumlah 140 siswa, computer client tersebut jauh dari yang diharapkan dengan estimasi / perkiraan dengan pelaksanaan 3 kali sesi 2 ruang. Sehingga kekurangan tersebut dapat teratasi swadaya orang tua / wali murid melalui rapat komite dapat memberikan sumbangan computer kepada MTs. Negeri 3 sejumlah 25 komputer client. Sejalan dengan pengadaan computer tersebut diatas MTs. Negeri 3 Jember, sebagai sarana penunjang lainnya yaitu pemasangan jaringan LAN, MTs Negeri 3 Jember melakukan kerjasama / support kepada SMK PGRI 03 Tanggul sebagai teknisi untuk pemasangan jaringan.<sup>54</sup>

Demikian sekilas sejarah MTs. Negeri 3 Jember, harapan kami semoga dengan meningkatnya MTs. Negeri 3 Jember, akan tercapai tujuan yang tercantum dalam visi dan misi sekolah.

## 2. Profil Madrasah

Adapun profil dari MTs. Negeri 3 Jember tahun 2018 adalah sebagai berikut:

---

<sup>54</sup> Dokumentasi Sekolah, Jember, 19 Agustus 2025

- a. Nama Sekolah : Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember
- b. Alamat : Jl. Argopuro No. 5
- c. Desa : Manggisan
- d. Kecamatan : Tanggul
- e. Kab / Kota : Jember
- f. No. Telp : 0336-441481
- g. NPSN : 20581599
- h. NSM : 121135090003
- i. Status Akreditasi Sekolah : A (Tahun 2017)
- j. Alamat email : [mtsn3jbr3@gmail.com/](mailto:mtsn3jbr3@gmail.com/)

[mtsnjember3tanggul@yahoo.com](mailto:mtsnjember3tanggul@yahoo.com)

- k. Nama Kepala Madrasah : H. Mahmud, S.Ag.
- l. Tempat Tgl Lahir : Lumajang, 16 Juli 1958
- m. NIP : 195807161985031002
- n. Pangkat Golongan/Ruang : Pembina / IV A

### 3. Visi dan Misi

Visi dan misi organisasi juga disusun untuk dapat diterjemahkan oleh seluruh elemen dan dengan mudah dapat dipahami oleh guru dan seluruh masyarakat agar mengerti tujuan, mampu merealisasikan dengan baik menuju peningkatan kualitas siswa serta meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat.

Adapun visi dan misi MTs Negeri 3 Jember adalah sebagai berikut:

## **Visi**

”Berakhlaql Karimah, Unggul Dalam Mutu, Pola Pikir Kekinian Dan Berbudaya Islami”



## **Misi**

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas baik dibidang akademik dan non akademik dengan mewujudkan:

- a. Menumbuhkan akhlaq yang mulia secara konsisten kepada seluruh komunitas warga.
- b. Meningkatkan civitas pembelajaran dan bimbingan yang efektif sehingga tercipta semangat keunggulan bagi seluruh warga.
- c. Meningkatkan kegiatan intra dan ektrakurikuler untuk mengembangkan potensi dan bakat siswa yang berbasis kompetensi.
- d. Menjalin kerja sama yang harmonis dengan instansi terkait, dan masyarakat untuk memperluas wawasan dan penalaran.<sup>55</sup>

## **Tujuan Madrasah**

Dalam mewujudkan penyelenggaran pendidikan yang unggul dan berakhlakul karimah sesuai dengan visi dan misi, maka MTs. Negeri 3 Jember memiliki tujuan. Adapun tujuan dari Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember adalah sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Dokumentasi Sekolah, Jember 19 Agustus 2025

- a. Melaksanakan program pendidikan yang bermutu sehingga dapat membentuk dan menghasilkan peserta didik yang unggul, berprestasi, dan berakhlak baik.
- b. Mewujudkan terbentuknya sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas
- c. Terlaksananya kegiatan penunjang bagi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk pengembangan diri.
- d. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai
- e. Terlaksananya budaya islami di lingkungan madrasah
- f. Terlaksananya program-program kegiatan madrasah
- g. Bekerja sama secara sinergis dan hormanis dengan instansi terkait, warga madrasah dan masyarakat pada umumnya.

### **Sarana dan Prasarana**

Perencanaan sarana dan prasarana pendidikan merupakan suatu proses analisis dan penetapan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga muncullah istilah kebutuhan yang diperlukan (primer) dan kebutuhan yang menunjang<sup>56</sup>.

Adapun sarana dan prasarana di MTsN 3 Jember , di antaranya sebagai berikut:

- a. Tersedianya ruang kelas belajar yang mamadai.
- b. Tersedianya laboratorium computer yang mamadai.
- c. Sarana dan prasarana Perpustakaan.

---

<sup>56</sup> Buku program kerja MTsN 3 Jember, hl. 21

- d. Tersedianya fasilitas ruang yang baik dan lengkap.
- e. Sarana dan prasarana laboratorium IPA.
- f. Kebutuhan komputer dan printer terpenuhi.
- g. Tersedianya musholla di madrasah.
- h. Penyediaan air bersih.
- i. Tersedianya ruang kesenian.
- j. Tersedianya ruang kelas dengan fasilitas intranet.
- k. Tersedianya ruang kelas standard.
- l. Tersedianya jaringan internet (wifi).

Tersedianya ruang kepala madrasah, ruang wakamad, ruang guru, ruang Tata Usaha, ruang BP, ruang PTS, kantin, toilet guru dan murid halaman madrasah yang memadai, taman, pagar tembok madrasah dan gudang madrasah.

**Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Pendidik Madrasah**

### **Tsanawiyah Negeri 3 Jember**

No.	Nama	NIP	Golongan Ruang	Pendidikan Terakhir
<b>Pendidik/Guru</b>				
1.	Akhmad Makhin, M.Pd	197102142005011004	IV/b	S.2
2.	Dra. Anik Sudarwati	196909012005012003	IV/b	S.1
3.	Sri Taqwiyyati, S.Pd.I., M.Pd.I	197904182005012005	IV/b	S.2
4.	Dyah Wijayanti,S.Pd	197506172005012006	IV/b	S1
5.	Atik Historini Dwi Lestari, S.Pd	197406132005012011	IV/b	S1
6.	Husnul Hotimah, S.Pd	198004022005012004	IV/b	S1
7.	Luluk Indrawati, S.Pd	196711141994032003	IV/b	S1
8.	Awang Cahyo Dahono, M.Pd	197807142005011004	IV/a	S2
9.	Hartini,S.Pd	197105042005012004	IV/a	S1
10.	Endang Rohmawati, S.Ag	197107032006042046	IV/a	S1
11.	Linda Aguswati, S.Pd	196908072005012002	IV/a	S1

12.	Muhammad Mujibul Iman, S.Pd	197605032005011003	IV/a	S1
13.	Saiful Huda, S.Pd	197306232005011002	III/d	S1
14.	Uswatun Hasanah, S.Pd.I	196907122005012008	III/d	S1
15.	Yudi Yunidian, S.Pd	197606252007102007	III/d	S1
16.	Ach. Syaiful Bachri, S.Ag	197707072007101005	III/d	S1
17.	Syaifur Rohim, S.Ag	196805292007011013	III/d	S1
18.	Mutiatus Sakdiyah, S.Pd.I	197710092007102005	III/d	S1
19.	Suyanto, S.Sos, S.Pd	196706052007011075	III/b	S1
20.	Nurul Hayati, SE	196808222014112002	III/b	S1
21.	Muhamad Arif Zakaria, S.Pd	199102112019031012	III/b	S1
22.	Ida Lailatul Qoyumah, S.Pd	197103162006042013	III/c	S1
23.	Siti Asnah, S.Pd	197404102023212011	IX	S1
24.	Lusita Eka Rahmawati, S.Pd	198403252023212029	IX	S1
25.	Azimatun Nikmah Hs, M.Pd	-		S2
26.	M. Khoirul Anam Hs, M.Pd.I	-		S2
27.	Amelia Dwi Cahya, S.Pd	-		S1

#### Kependidikan/Karyawan

1.	Laily Mazidatur Rohmah, S.Sos	197509302009012002	III/c	S1
2.	Nurul Hidayati,S.Sos	197602182009102001	III/c	S1
3.	Tebi Siswanto,Sos	196808062007011047	III/c	S1
4.	Nikmatul Umi,S.Sos	198105182007102004	III/b	S1
5.	Mokhamad Khotib	196808162009011005	II/c	SMA
6.	Mukri	196908172014111007	I/c	SD
7.	Mukrim, S.E	-	-	S1
8.	Sugiyanto,S.E	-	-	S1
9.	Edi Slamet	-	-	SMA
10.	Sofyan Noor, S.Pd.I	-	-	S1
11.	Suraji	-	-	SD

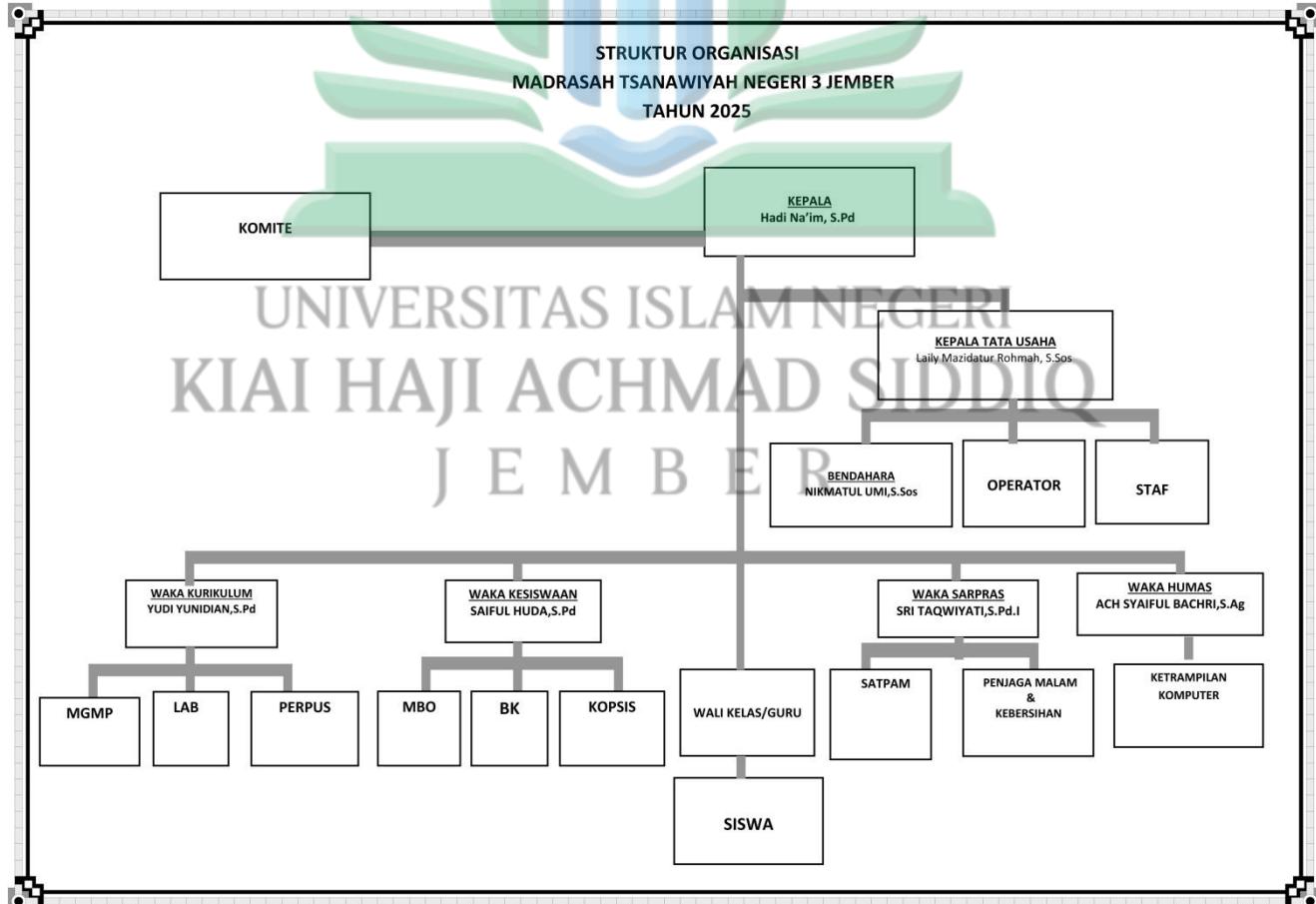
#### Keterangan

- a. Guru PNS : 20
- b. Guru Non PNS : 7
- c. Kependidikan/Staf PNS : 6
- d. Kependidikan Non PNS : 5

### Jumlah Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

No.	Tahun Pelajaran	Jumlah		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	2020/2021	196	162	358
2.	2021/2022	204	165	369
3.	2022/2023	211	170	381
4.	2023/2024	193	189	382
5.	2024/2025	174	178	362

### Struktur Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember Tahun 2025



## B. Penyajian Data dan Analisis

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan beberapa hasil penggalian data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Kemudian akan diinput ke dalam bagian yang menjadi fokus permasalahan yang diambil oleh peneliti, lalu dijelaskan secara rinci yang disesuaikan dengan temuan data yang diperoleh dari lokasi penelitian. Sumber data yang diperoleh berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### **1. Penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.**

#### **a. Kemampuan Kognitif**

Pada bagian ini, peneliti menyajikan data mengenai penggunaan teknologi AI dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS. Data yang diuraikan berasal dari kepala sekolah juga guru mata pelajaran IPS dan siswa kerlas IX di MTsN 3 Jember.

Penggunaan teknologi AI telah menjadi salah satu inovasi yang mendukung kegiatan proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Kehadirannya membuka peluang baru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran<sup>58</sup>.

Penggunaan *artificial intelligence* AI mampu dilakukan hanya sekali proses pemerograman yang memposisikan jurnalis untuk

---

<sup>58</sup> Observasi di MTsN 3 Jember, 23 Agustus 2025.

menonton dan mengawasi prosesnya. Proses yang efisien tersebut mampu memproduksi konten berita dengan jumlah berita yang lebih banyak dibanding manusia. Berdasarkan analisis isi pada bulan Mei 2023, konten buatan robot sebanyak 1209 artikel, berbanding 113 buatan manusia.

Hasil observasi yang telah dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 3 Jember untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi berbasis *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran IPS dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa. Narasumber terdiri dari satu guru IPS dan siswa dari kelas IX. Wawancara dilakukan secara tatap muka setelah pelaksanaan beberapa sesi pembelajaran yang memanfaatkan AI seperti *ChatGPT*, *Google Gemini*, dan *platform pembelajaran adaptif*<sup>59</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan beragam pandangan terhadap penggunaan teknologi AI. Sebagaimana disampaikan oleh bapak Hadi Na'im, S.Pd., selaku kepala sekolah di MTsN 3 Jember mengakatakan:

“Penggunaan AI di madrasah ini dimulai sekitar satu tahun terakhir. Awalnya, kami mengikuti pelatihan digitalisasi pembelajaran dari Kemenag, lalu mulai diperkenalkan beberapa aplikasi berbasis AI, seperti ChatGPT, Quizziz AI, dan platform pembelajaran adaptif yang bisa menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa. Kami melihat peluang besar untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, terutama dalam pelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan oleh sebagian siswa”<sup>60</sup>

<sup>59</sup> Observasi di MTSN 3 Jember, 23 Agustus 2025.

<sup>60</sup> Hadi Na'im, Wawanvara, 24 Tanggal Agustus 2025

**Gambar 4.1 Wawancara dengan Kepala sekolah MTsN 3 Jember<sup>61</sup>**



Pernyataan tersebut menekankan pentingnya memodifikasi hasil teknologi AI agar dapat menghasilkan karya orisinal dan sesuai dengan kebutuhan. Pandangan lain disampaikan Awang Cahyo Dahono, selaku guru mata pelajaran IPS kelas IX di MTsN 3 Jember yang menyatakan:

“Kami menggunakan AI untuk beberapa hal. Pertama, untuk membuat soal kuis dan latihan evaluasi otomatis. Misalnya, dengan Quizziz AI, saya bisa membuat latihan soal yang menyesuaikan tingkat kesulitan siswa. Kedua, kami gunakan AI chatbot seperti ChatGPT untuk menjawab pertanyaan siswa di luar jam pelajaran. Beberapa siswa sangat aktif bertanya melalui grup belajar online dan menggunakan AI untuk memperluas pengetahuan. Ketiga, ada aplikasi yang bisa membuat rangkuman materi secara otomatis, sehingga siswa lebih mudah memahami poin-poin penting”<sup>62</sup>

Selaras dengan penyampian guru mata pelajaran IPS Meski ada kendala yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa setelah penggunaan AI dalam pembelajaran. Pendapat lain dari kepala sekolah bapak Hadi Na’im menyatakan:

<sup>61</sup> Dokumentasi dengan Kepala sekolah di MTsN 3 Jember, 24 Agustus 2025

<sup>62</sup> Awang Cahyo Dahono, Wawancara, Tanggal 26 Agustus 2025

“Kendalanya adalah keterbatasan perangkat di rumah siswa, terutama bagi yang berasal dari keluarga kurang mampu. Selain itu, tidak semua guru terbiasa menggunakan teknologi canggih. Kami mengatasi ini dengan melakukan pelatihan internal dan menyediakan waktu khusus di lab komputer agar semua siswa bisa mengakses AI. Kami juga mendorong kolaborasi antara guru dan wali murid untuk memastikan anak-anak tetap bisa belajar dengan maksimal”

Pernyataan tersebut sangat ketergantungan sepenuhnya pada teknologi AI yang dapat memberikan kemudahan dalam membuat latihan soal kepada siswa. Pendapat lain dari wakil kepala sekolah MTsN 3 Jember bapak Muhammad Mujibul Iman menyampaikan:

“Dari hasil pengamatan dan penilaian formatif selama satu semester, ada peningkatan dalam aspek pemahaman konsep dan daya analisis siswa. Siswa jadi lebih kritis dalam diskusi, tidak hanya menghafal materi, tapi mampu mengaitkan antara satu peristiwa sejarah dengan konteks sosial saat ini. Mereka juga lebih cepat memahami materi karena AI membantu menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami. Hasil ulangan harian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai sebesar 8-10 poin dibanding semester sebelumnya.”<sup>63</sup>

Namun ada beberapa tanggapan dari siswa kelas VII di MTsN 3 Jember terkait teknologi AI yang dilakukan penelitian:

“Sangat positif. Mereka merasa lebih termotivasi karena pembelajaran jadi lebih interaktif dan personal. Siswa yang sebelumnya pasif, kini mulai aktif karena merasa terbantu dengan teknologi. Bahkan ada yang jadi suka membaca materi lebih dulu karena bisa berdiskusi dengan AI. Tentu masih ada tantangan seperti keterbatasan perangkat dan sinyal, tapi secara umum, antusiasme siswa sangat tinggi”

Peneliti juga menanyakan kepada salah satu siswi kelas VII MTsN 3 Jember terkait pengalaman menggunakan teknologi AI yang bernama Revicca Desti Melanda menyatakan :

---

<sup>63</sup> Muhammad Mujibul Iman, Wawancara, Tanggal 27 Agustus 2025

"Saya pertama kali mengenal AI di kelas IPS ketika guruku menunjukkan beberapa aplikasi yang bisa membantu belajar, seperti aplikasi yang bisa menjelaskan materi dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Misalnya, ada aplikasi yang bisa menyarankan artikel atau video yang relevan dengan topik yang kami pelajari. Jadi, kalau saya nggak mengerti pelajaran di kelas, saya bisa mencari penjelasan tambahan melalui aplikasi itu."<sup>64</sup>

**Gambar 4.2. Wawancara dengan salah satu Siswi Kelas VII MTsN 3 Jember<sup>65</sup>**



Dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran IPS di MTsN 3 Jember membawa dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam aspek pemahaman konsep dan analisis. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, namun dengan dukungan dari madrasah dan partisipasi aktif guru serta siswa, AI berpotensi besar menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dan inovatif.<sup>66</sup>

### b. Kemampuan Afektif

Afektivitas penggunaan teknologi AI dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTsN 3 Jember dapat diukur melalui berbagai aspek, salah satunya adalah pengalaman siswa dalam memanfaatkan teknologi ini. Pengalaman pemanfaatan AI menjadi fondasi utama untuk

<sup>64</sup> Revicca Desti Melanda, Wawancara, Tanggal 03 September 2025

<sup>65</sup> Dokumentasi dengan siswa kelas VII di MTsN 3 Jember, Tanggal 03 Jember 2025

<sup>66</sup> Observasi, Wawancara, Jember, 03 Jember 2025

memahami bagaimana teknologi ini mendukung proses pembelajaran, baik dari segi peningkatan pemahaman materi, efisiensi waktu, maupun kemudahan akses.

Dari hasil observasi peneliti di MTsN 3 Jember sebagian besar siswa dapat memengaruhi kemampuan afektif siswa, yaitu aspek sikap, motivasi, minat, dan tanggung jawab dalam belajar. Wawancara dilakukan setelah beberapa kali sesi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi berbasis AI seperti *ChatGPT*, *Quillionz*, dan *platform* pembelajaran interaktif AI membantu mereka menemukan informasi relevan tanpa harus membuka banyak sumber dan juga AI digunakan untuk eksplorasi fenomena sosial siswa menjadi lebih efektif dalam menemukan data dan fakta aktual untuk tugas IPS.<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan beragam pandangan terhadap penggunaan teknologi AI dalam kemampuan efektif siswa pada mata pelajaran IPS, sebagaimana yang disampaikan langsung oleh guru Dyah Wijayanti selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 3 Jember dikelas VII menyampaikan :

"Menurut saya, penerapan teknologi AI dalam pembelajaran IPS sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya teknologi AI, kami bisa memanfaatkan alat bantu pengajaran yang lebih interaktif dan dinamis, yang membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi. Misalnya, penggunaan aplikasi yang dilengkapi dengan AI untuk membuat simulasi sejarah atau peta interaktif. Hal ini membantu siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep dengan lebih mendalam."<sup>69</sup>

---

<sup>67</sup> Observasi di MTsN 3 Jember, 03 September 2025

<sup>69</sup> Dyah Wijayanti, Wawancara, Tanggal 03 September 2025

Peneliti melanjutkan pertanyaan kepada guru Nurul Hayati selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 3 Jember dikelas VIII terkait Bagaimana pandangan Ibu mengenai penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran IPS? Beliau menyampaikan:

“Saya melihat penggunaan teknologi AI cukup membantu dalam pembelajaran, terutama untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak IPS. Misalnya, aplikasi seperti chatbot pembelajaran atau platform interaktif yang berbasis AI dapat menjelaskan materi secara berulang dengan cara yang lebih menarik. AI juga membantu saya mengetahui sejauh mana pemahaman siswa melalui data analisis yang ditampilkan secara otomatis”.<sup>70</sup>

Selanjutnya peneliti menanyakan Apakah penggunaan AI mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa? Beliau menyampaikan:

“Sangat berpengaruh, terutama dalam hal personalisasi pembelajaran. AI bisa menyesuaikan materi dan latihan berdasarkan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena sesuai dengan gaya belajar mereka. Saya lihat siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan hasil ujiannya juga meningkat”.

Selanjutnya peneliti menanyakan Apa harapan Ibu terhadap penggunaan AI ke depannya di mata pelajaran IPS? Beliau mengatakan:

“Saya berharap AI bisa terus dikembangkan dalam bahasa Indonesia dan lebih mudah diakses oleh semua kalangan. Juga, agar sekolah-sekolah bisa mendapatkan pelatihan khusus untuk mengintegrasikan AI secara optimal dalam pembelajaran, supaya manfaatnya bisa dirasakan lebih luas”.

---

<sup>70</sup> Nurul Hayati, Wawancara, Tanggal 03 September 2025

**Gambar 4.3 Wawancara dengan Guru Kelas VIII MTsN 3 Jember<sup>71</sup>**



Peneliti juga menanyakan kepada bapak Saiful Huda sealaku Waka kesiswaan di MTsN 3 Jember terkait efektifitas siswa. Apakah semua siswa merespons positif penggunaan AI dalam pembelajaran? Beliau menyampaikan:

“Sebagian besar siswa sangat antusias. Namun, memang ada beberapa siswa yang masih kesulitan karena keterbatasan perangkat atau jaringan internet. Tapi secara umum, respon siswa sangat positif karena mereka merasa belajar IPS jadi lebih menyenangkan dan tidak monoton”.<sup>72</sup>

Selanjutnya peneliti menanyakan kepada Dinas Ifandra siswa kelas VIII MtsN 3 Jember tentang Apa yang kamu rasakan saat belajar IPS dengan bantuan AI dibandingkan tanpa AI? Menyampaikan:

“Kalau pakai AI, saya lebih semangat karena bisa langsung dapat penjelasan. Nggak perlu nunggu teman atau guru. Tapi kadang juga tetap diskusi sama teman kalau AI-nya jawabnya kurang jelas. Belajarnya jadi lebih mandiri dan saya merasa lebih percaya diri pas ulangan”<sup>73</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara di atas terkait ranah afektif siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap efektivitas belajar

<sup>71</sup> Dokumentasi dengan guru kelas VIII di MTsN 3 Jember, Tanggal 03 September 2025

<sup>72</sup> Saiful Huda, Tanggal 03 September 2025

<sup>73</sup> Dinas Ifandra, Tanggal 03 September 2025

siswa. AI membantu dalam personalisasi materi, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan pemahaman konsep abstrak. Namun, diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan agar implementasinya lebih optimal.<sup>74</sup>

### c. Kemampuan Psikomotorik

Penggunaan AI dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa. Melalui kegiatan berbasis interaksi digital, simulasi, dan praktik langsung, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif tetapi juga mengasah keterampilan motorik seperti koordinasi, ketepatan, dan kecepatan dalam menjalankan aktivitas pembelajaran. Melalui penerapan AI seperti simulasi interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis gerak, serta media visual 3D, siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan praktik dan eksplorasi.

Dari hasil observasi peneliti di MTsN 3 Jember sebagian besar siswa dapat memengaruhi kemampuan psikomotorik siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan media AI. Mereka lebih sering berinteraksi dengan perangkat, mencoba simulasi, dan mengikuti instruksi dengan mandiri dan juga siswa menjadi lebih mandiri dalam menjalankan tugas-tugas berbasis teknologi. Mereka juga lebih teliti dalam mengikuti langkah-langkah praktik di aplikasi.<sup>75</sup>

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik merupakan tolak ukur untuk pemenuhan kebutuhan anak itu

---

<sup>74</sup> Observasi, Wawancara, Jember, 03 Jember 2025

<sup>75</sup> Observasi di MTsN 3 Jember, 04 September 2025

sendiri dalam menghadapi pendidikan di jenjang selanjutnya sebagaimana yang di sampaikan oleh Bapak Awang Cahyo Dahono selaku guru mata pelajaran IPS di kelas IX MTsN 3 Jember. Beliau menyampaikan:

“Siswa justru lebih semangat karena aktivitasnya tidak monoton. Mereka jadi lebih aktif menggunakan laptop atau tablet untuk membuat proyek. Misalnya, ketika diminta membuat video pendek bertema perubahan sosial, mereka mencari data, mengedit konten, lalu mempresentasikannya. Ini semua termasuk keterampilan psikomotorik. AI di sini berperan memberi saran, koreksi otomatis, dan rekomendasi struktur kerja”<sup>77</sup>.

Peneliti juga menanyakan tentang Apakah teknologi AI bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa dalam pelajaran IPS? Beliau mengatakan:

“Tentu bisa. Walaupun pelajaran IPS banyak berkaitan dengan konsep dan teori, ada beberapa kegiatan psikomotorik yang bisa dikembangkan, seperti membuat peta, simulasi interaksi sosial, atau menyusun data ekonomi. Dengan bantuan AI, siswa bisa melakukan praktik melalui simulasi interaktif atau proyek digital yang menuntut keterampilan teknis, seperti mengedit video dokumenter sejarah atau menggunakan aplikasi peta digital”

**Gambar 4.4 Wawancara dengan Guru Kelas IX MTsN 3 Jember<sup>78</sup>**



Sebagaimana peneliti juga menanyakan kepada Yudi Yunidian selaku waka kurikulum di MTsN 3 Jember. Bagaimana tanggapan siswa

<sup>77</sup> Awang Cahyo Dahono, Wawancara, Tanggal 04 September 2025

<sup>78</sup> Dokumentasi dengan guru kelas IX di MTsN 3 Jember, Tanggal 04 Jember 2025

terhadap aktivitas psikomotorik berbasis teknologi AI ini? Beliau menyampaikan:

“Siswa justru lebih semangat karena aktivitasnya tidak monoton. Mereka jadi lebih aktif menggunakan laptop atau tablet untuk membuat proyek. Misalnya, ketika diminta membuat video pendek bertema perubahan sosial, mereka mencari data, mengedit konten, lalu mempresentasikannya. Ini semua termasuk keterampilan psikomotorik. AI di sini berperan memberi saran, koreksi otomatis, dan rekomendasi struktur kerja”.<sup>79</sup>

Peneliti melanjutkan pertanyaan baru kepada guru Bapak Awang Cahyo Dahono selaku guru mata pelajaran IPS di kelas IX MTsN 3 Jember. Terkait apa harapan bapak ke depannya terkait penggunaan AI dalam pembelajaran IPS, khususnya pengembangan aspek psikomotorik siswa? Beliau mengatakan:

“Saya berharap ada pelatihan khusus bagi guru IPS dalam mengintegrasikan AI dalam tugas-tugas praktik. Lalu, sekolah juga perlu dukungan perangkat dan akses internet yang baik. Kalau AI digunakan dengan tepat, saya yakin siswa IPS tidak hanya kuat secara kognitif, tapi juga terampil secara teknis dan motorik”<sup>80</sup>

Sebaimana peneliti juga menanyakan kepada Zainur Rahman selaku siswa Kelas IX di MTsN 3 Jember. tentang apakah penggunaan AI membantu meningkatkan keterampilan atau kemampuan psikomotorik kamu dalam pelajaran IPS? Siswa menjawab:

“Ya banget. Saya jadi bisa bikin proyek yang lebih kreatif. Contohnya waktu bikin presentasi tentang urbanisasi, AI bantu saya nyusun layout dan cari gambar otomatis. Jadi saya bisa lebih fokus ngembangkan isi dan tampilannya. Rasanya saya jadi lebih terampil ngolah informasi dan bikin karya digital”<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Yudi Yunidian, Tanggal 04 September 2025

<sup>80</sup> Bapak Awang Cahyo Dahono, Tanggal 04 September 2025

<sup>81</sup> Zainur Rahman, Tanggal 04 September 2025

Dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi AI berpotensi besar dalam mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui aktivitas berbasis proyek, simulasi, dan praktik digital, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga melakukan aktivitas fisik dan teknis yang menunjang keterampilan psikomotoriknya. Tantangan seperti keterbatasan perangkat dan pelatihan guru menjadi faktor penting untuk diperhatikan dalam implementasi lebih luas<sup>82</sup>.

## **2. Penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.**

Dari tahun ke tahun, perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terbukti membawa manfaat besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kepemimpinan. Khususnya bagi kepala sekolah yang menerapkan prinsip leadership memegang peranan penting dalam meningkatkan prestasi sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana siswa pendekatan manajerial yang efektif dapat diterapkan untuk memanfaatkan teknologi AI guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pandangan Muttaqin et al. dalam bukunya Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Kehidupan mengenai efektivitas teknologi AI dalam pendidikan, yang menyatakan:

“Salah satu manfaat utamanya adalah personalisasi pada proses pembelajaran, di mana teknologi AI mampu

---

<sup>82</sup> Observasi, Wawancara, Jember, 04 Jember 2025

memberikan arahan dan interaksi yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik”

Dari observasi di MTsN 3 Jember bahwa teknologi AI dapat membantu mereka menyederhanakan soal-soal pelajaran. Mereka merasa teknologi AI memberikan gambaran yang lebih jelas melalui penjelasan yang sederhana dan ringkas. Guru juga memanfaatkan AI untuk mempersonalisasi materi pembelajaran sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa<sup>84</sup>.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti apakah penggunaan AI tersebut berpengaruh pada hasil belajarmu di IPS? dengan salah satu siswa kelas VII di MTsN 3 Jember bernama Dinas Ifandra menyatakan:

“ya, menurut saya sangat membantu. Karena AI bisa menunjukkan mana jawaban saya yang salah dan kenapa salah. Jadi saya bisa langsung tahu bagian mana yang belum saya pahami dan belajar dan juga saya lebih gampang dalam mengerjakan setiap soal pelajaran yang di berikan oleh guru”<sup>85</sup>

Selanjutnya peneliti menanyakan tentang Apakah nilai kamu di pelajaran IPS meningkat setelah menggunakan teknologi AI ini?

“Nilai saya jadi lebih baik, Pak. Biasanya saya dapat nilai 70-an, sekarang bisa naik jadi 80-an karena saya lebih sering latihan soal dan dapat penjelasan otomatis dari teknologi IA”

Peneliti juga mewawancara guru mata pelajaran IPS di Kelas VII yang bernama ibu Dyah Wijayanti,S.Pd terkait Apakah penggunaan AI berpengaruh terhadap hasil belajar siswa? Beliau menyatakan:

---

<sup>84</sup> Observasi, Tanggal 07 September 2025

<sup>85</sup> Dinas Ifandra, Wawancara, Tanggal 07 September 2025

“Ya, sangat berpengaruh. Setelah penerapan pembelajaran berbasis AI, saya melihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, terutama pada aspek pemahaman konsep dan analisis. Siswa lebih mudah mengingat materi karena mereka belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya teori”<sup>86</sup>

**Gambar 4.5. Wawancara dengan salah satu Siswa kelas VII MTsN 3 Jember<sup>87</sup>**



Dari hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa teknologi *Artificial Intelligence* (AI) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dan juga siswa merasakan adanya peningkatan nilai setelah menggunakan aplikasi AI dalam proses belajar. oleh sebab itu teknologi IA termasuk kebutuhan bagi kalangan siswa dalam hal memahami pelajaran khususnya mata pelajaran IPS yang ada di MTsN 3 Jember.

Teknologi AI mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efisien. Namun meskipun efektif, teknologi AI memiliki batasan yang perlu diperhatikan. Salah satu permasalahan utama adalah ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi AI

Berdasarkan wawancara yang di lakukan peneliti kepada salah satu siswa kelas IX di MTsN 3 Jember Apakah kamu merasa AI bisa membantu

<sup>86</sup> Dyah Wijayanti, Wawancara, tanggal; 07 September 2025

<sup>87</sup> Dokumentasi dengan siswa kelas VII di MTsN 3 Jember, Tanggal 07 Jember 2025

meningkatkan hasil belajar kamu dalam mata pelajaran IPS? Yang bernama Zainur Rahman menyatakan :

“Sangat membantu, kak AI itu bisa mengulang materi dengan cara yang berbeda-beda. Kalau saya belum paham di kelas, saya bisa buka aplikasi AI di rumah, dan biasanya penjelasannya lebih sederhana dan mudah dimengerti”<sup>88</sup>

**Gambar 4.6 Wawancara dengan salah satu Siswa kelas IX MTsN 3 Jember**



Selanjutkan penelitian menanyakan menurut kamu, apa yang paling membantu dari teknologi IA dalam proses belajar IPS?

“yang paling membantu itu penjelasan dan latihan soal yang sesuai dengan materi yang sedang saya pelajari. AI juga bisa kasih penilaian cepat dan saran belajar. Jadi saya tahu harus memperbaiki bagian mana”

Dari hasil observasi dan wawancara diatas disimpulkan bahwa AI membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat melalui penjelasan otomatis, latihan soal adaptif, dan umpan balik langsung. Dan juga Penggunaan AI juga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, karena proses belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.<sup>89</sup>

<sup>88</sup> Zainur Rahman, Wawancara, 14 September 2025

<sup>89</sup> Observasi, Wawancara, Jember, 14 Jember 2025

## C. Pembahasan Temuan

Berikut ini merupakan hasil analisis terhadap temuan yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai “Penggunaan Media *AI (Artificial Intelligence)* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.”

### **1. Penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan dan diuraikan pada penyajian data dan analisis, bahwasanya pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan, khususnya di kalangan siswa MTsN 3 Jember, menunjukkan berbagai manfaat yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini terlihat melalui beragam persepsi oleh beberapa siswa dari tingkat partisipasi tinggi, sedang dan rendah serta persepsi lain dari sudut pandang guru.

Siswa dengan tingkat partisipasi tinggi mengungkapkan bahwa teknologi IA sangat membantu dalam menyelesaikan beberapa soal-soal pelajaran dengan lebih cepat dan efisien. Berbagai jenis/platform yang digunakan sebagai alat bantu atau media untuk mencari sumber referensi, penyelesaian tugas pelajaran dan memahami soal-soal yang cukup sulit dalam proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa teknologi AI mempermudah mereka mengidentifikasi poin-poin penting

dari sebagian materi yang sebelumnya memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami.

Persepsi dari sudut pandang guru terhadap pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran memiliki pandangan yang positif, dimana mereka menyebutkan bahwa teknologi AI membantu dan mendukung dalam menyusun bahan diskusi dalam proses pembelajaran termasuk mengurangi beban administratifnya sebagai seorang pendidik. Meskipun demikian, terdapat berbagai kendala dalam pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah risiko ketergantungan siswa terhadap pemanfaatan teknologi AI. Beberapa siswa dengan tingkat partisipasi sedang, mengakui bahwa terlalu sering memanfaatkan teknologi AI dapat melemahkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka.<sup>90</sup>

Temuan menarik lainnya adalah adanya pola penggunaan jenis atau platform teknologi AI yang berbeda berdasarkan tingkat partisipasi siswa. Siswa dengan tingkat partisipasi tinggi dan sedang lebih banyak menggunakan platform umum seperti *ChatGPT*, *Gemini AI*, dan *Perplexity AI*. Sebaliknya, siswa dengan partisipasi rendah cenderung mencoba berbagai jenis platform seperti *Blackbox AI*, *Aizy*, *Quillbot*, *Humata*, dan *Scispace AI*. Pola ini mencerminkan kebutuhan dan preferensi yang berbeda, di mana mahasiswa dengan keaktifan rendah cenderung mengeksplorasi solusi teknologi yang lebih beragam dan spesifik.

---

<sup>90</sup> Muttaqin et al., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*, 62–63.

Temuan penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang menyebutkan bahwa teknologi AI dirancang untuk mendukung berbagai kebutuhan pengguna, mulai dari pemrosesan bahasa alami hingga analisis data kompleks. Sebagaimana dijelaskan dalam teori pengertian teknologi AI yang dikemukakan oleh Emi Sita Eriana and Afrizal Zein dalam buku mereka yang berjudul *Artificial Intelligence* (AI), yang menyatakan: “Teknologi AI telah berkembang pesat dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan sistem otomatis yang canggih di berbagai sektor, mulai dari pemrosesan bahasa alami, pengenalan pola, sistem pakar, hingga pembelajaran mesin”

Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi AI memberikan manfaat bagi siswa dan guru dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, untuk memaksimalkan potensi teknologi ini, diperlukan pelatihan literasi digital yang komprehensif dan pengembangan infrastruktur yang memadai. Pendekatan ini akan memastikan bahwa teknologi AI digunakan secara efektif tanpa mengorbankan kemampuan analisis dan kreativitas peserta didik.

## **2. Penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan dan diuraikan pada penyajian data dan analisis, bahwasanya teknologi *artificial intelligence* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS terlihat dari berbagai pengalaman pemanfaatan oleh beberapa siswa dan guru, mulai dari peningkatan efisiensi pembelajaran

hingga kontribusi terhadap pemahaman materi. Penggunaan AI dalam bentuk chatbot edukatif, sistem kuis adaptif, dan rekomendasi materi belajar yang dipersonalisasi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kapan saja dan mendapatkan respons langsung dari sistem AI, yang mempercepat proses pemahaman konsep-konsep IPS seperti sejarah, ekonomi, dan geografi.

Beberapa guru menyatakan bahwa teknologi AI memungkinkan mereka lebih fokus pada penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran dibandingkan tugas-tugas teknis, seperti evaluasi dan penilaian. Dalam hal ini, teknologi AI mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efisien. Namun meskipun efektif, teknologi AI memiliki batasan yang perlu diperhatikan. Salah satu permasalahan utama adalah ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi AI.<sup>91</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya siswa menyatakan bahwa penggunaan teknologi AI membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar IPS. Mereka merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena AI dapat memberikan penjelasan yang mudah dipahami serta latihan soal yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Hal ini sesuai dengan pandangan Muttaqin et al. dalam bukunya *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan* mengenai efektivitas teknologi AI dalam pendidikan, yang menyatakan: “Salah satu manfaat utamanya adalah personalisasi pada proses pembelajaran, di mana

---

<sup>91</sup> Rony Sandra Yofa Zebua et al., *Fenomena Artificial Intelligence (AI)*, 19.

teknologi AI mampu memberikan arahan dan interaksi yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik”.<sup>92</sup>

Temuan penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang menyebutkan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dalam pendidikan, diperlukan pelatihan bagi tenaga pengajar, dan kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi secara bijak. Dengan demikian, teknologi AI dapat menjadi katalisator perubahan positif dalam dunia pendidikan tanpa mengorbankan aspek penting dari proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam teori Luger yang berpendapat bahwa *Artificial Intelligence* (AI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh mesin atau sistem komputer untuk meniru perilaku cerdas layaknya manusia. Konsep ini mencakup kapasitas sistem dalam menghimpun data, memahami situasi, menganalisis informasi, mengambil keputusan, serta beradaptasi dan belajar dari pengalaman guna menyelesaikan tugas-tugas yang rumit.

Secara keseluruhan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ini memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar dan efisiensi dalam proses pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru. Namun, diperlukan pengelolaan yang bijak untuk memastikan bahwa teknologi AI digunakan secara optimal tanpa mengorbankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Data observasi menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan AI menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal berbasis analisis dan aplikasi, yang sebelumnya menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa dalam mata pelajaran IPS.

---

<sup>92</sup> Muttaqin et al., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*, hal 62

**Tabel 4.1**  
**Temuan Penelitian**

No	Fokus Penelitian	Termuan Penelitian
1	Penggunaan teknologi <i>artificial intelligence</i> (AI) dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.	<p>Penggunaan teknologi <i>artificial intelligence</i> (AI) dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di antaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dengan tingkat partisipasi tinggi dan sedang merasa sangat terbantu, sementara siswa partisipasi rendah lebih selektif dan memanfaatkan teknologi AI sebagai solusi ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas</li> <li>b. Guru menyebutkan bahwa teknologi AI membantu dan mendukung dalam menyusun bahan diskusi dalam proses pembelajaran termasuk mengurangi beban administratifnya sebagai seorang pendidik</li> <li>c. Siswa dengan partisipasi tinggi dan sedang cenderung menggunakan platform umum seperti ChatGPT, Gemini AI, dan Perplexity AI. Sebaliknya, siswa partisipasi rendah lebih eksploratif dengan mencoba platform seperti Blackbox AI, Aizy, Quillbot, Humata, dan Scispace AI untuk memenuhi kebutuhan tugas</li> </ul>
2	Penggunaan teknologi <i>artificial intelligence</i> (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember	<p>Ditemukan adanya teknologi <i>artificial intelligence</i> (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di antaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kapan saja dan mendapatkan respons langsung dari sistem AI</li> <li>b. Merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena AI dapat memberikan penjelasan yang mudah dipahami serta latihan soal yang sesuai dengan kemampuan mereka</li> <li>c. Menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal berbasis analisis dan aplikasi, yang sebelumnya menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dan juga adanya peningkatan nilai setelah menggunakan aplikasi AI dalam proses belajar</li> </ul>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penggunaan Media *AI (Artificial Intelligence)* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan AI terbukti mampu membantu siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan konsep-konsep pelajaran IPS secara lebih mendalam. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, AI juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Melalui integrasi AI, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, chatbot edukatif, serta sistem evaluasi otomatis, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, teknologi AI dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan dapat direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas di lingkungan pendidikan, khususnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.
2. Integrasi AI dalam proses pembelajaran, seperti melalui media pembelajaran cerdas, platform interaktif, dan sistem umpan balik otomatis, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan efisien bagi siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan teknologi AI, di mana terjadi peningkatan

pemahaman konsep, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan menyelesaikan soal-soal berbasis analisis. Hal ini menunjukkan bahwa AI mampu mendukung proses belajar yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember. Dengan demikian, penerapan teknologi AI dalam pembelajaran IPS dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta layak untuk dikembangkan lebih lanjut di lingkungan madrasah maupun satuan pendidikan lainnya

## B. Saran

1. Diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi AI sebagai media pembelajaran inovatif yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan integrasi AI, seperti *chatbot edukatif*, sistem pembelajaran berbasis AI, atau platform pembelajaran cerdas, guru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran IPS dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dan juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan penggunaan teknologi AI bagi tenaga pendidik serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
2. Siswa diharapkan memanfaatkan teknologi AI secara aktif dan bertanggung jawab sebagai alat bantu belajar. Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat belajar lebih mandiri, memahami materi dengan lebih cepat, dan meningkatkan hasil belajarnya secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Fatah Nasution, “Metode Penelitian Kualitatif”, (Bandung: Harfa, 2023), 80

Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Pati: CV. Surya Grafika Pati, 2015), 10

Ahmad Fauzi, “Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksnomi Pendidikan Agama Islam”, 59 diakses pada 19 Agustus, 2025, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/download/daya-serapsiswapembelajaran-taksonomi](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/download/daya-serapsiswapembelajaran-taksonomi)

Anis Mahmudah, “Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, (Tesis: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

Ayu Anisa, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) Chatgpt Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah”, (Skripsi: UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri, 2024)

Benny, A. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Hlm 170

Bloom, B. S. ed. et al., *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1*, (Cognitive Domain. New York: David McKay, 1956). (<http://wikipedia.com>). Diakses tanggal 02 September 2025.

Djemari Mardapi, “*Pedoman Umum Pengembangan Perangkat Penilaian Efektif*” (Jakarta: dediknas, 2024), hal. 2

Dwi Robiul Rochmawati, Ivan Arya, and Azka Zakariyya, “Manfaat kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan,” *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* 2, no. 1 (September 25, 2023): 124–34, <https://doi.org/10.59820/tekom.v2i1.163>

Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), 2-3

Eka Yusnaldi, *Potret Baru Pembelajaran IPS*, (Jakarta :Perdana Publishing, 2019), h. 9-10

Endah Setyaningsih, „Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran“, *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1.1 (2023), <<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>>. Hlm 38

Erna Listyaningsih, Nursiwi Nugraheni, dan Ira Budi Yuliasih, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor,” Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1, no. 6 (2023), <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/463>.

Hasan, Syahril dan Nurlaila Muhammad, „Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara“, *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 5.1 (2020), <<https://doi.org/10.36549/ijis.v5i1.66>>. Hlm 47

Hasni, dkk., *Penerapan AI (Arificial Intelegence) Sebagai Asisten Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3(3), 2023, hl. 47

Ilham MR, “Penggunaan Media Teknologi Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Di Ppm Rahmatul Asri” (Tesis: Institut Islam Negeri Parepare, 2024).

Iqbal Anas, “Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0”, *Jurnal Sains & Informatika*, 8, No.1, (2024): 36.

Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor : IPS Press, 2015), hal.9.

Jamaaluddin dan Indah Sulistyowati, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2021), 4.

Jiyanto, Rommel Utungga Pasopati, Achmad Faqihuddin, dkk, *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0*, (Pamekasan: Alifba Media, 2024), 6

Kemennterian Agama RI, *Al - Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta, 2023)

Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an (pentashih) Indonesia Kementrian Agama Yayasan Penyelenggara Penerjemahan Al-Qur'an (penerjemah), *Al-Qur'an dan terjemahnya/ Kementerian Agama RI ; penerjemah, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Quran ; disempurnakan oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an*, Cetakan 1 (Solo: Tiga Serangkai, 2018), 459

Lorin W Anderson, dkk., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, terj. Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 100-102.

M. Husnullail, Risnita, Asbui, dll, Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah, Jurnal Genta Mulia 15, no 2,( 2024) , 71.

Matthew B. Miles, A. Michael Huberman and Johnny Saldana, Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook, (Amerika: SAGE Publication, 2014.), 31

Mochamad Wahyudi, “Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025).

Muhammad Mujibul Iman, Wawancara, Tanggal 27 Agustus 2025

Muttaqin et al, “Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Teknologi Modern,” 24.

Muttaqin, Muhammad Arafah, Arsan Kumala Jaya dkk, “*Implementasi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan*”, 62-66.

Nisrina Hikmawati, dkk., Konsep dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI, 1(1), 2023.

Pusdiklat, Perpustakaan Nasional Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3”, <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

Rifka Afriyanti, “Persepsi Guru Dan Siswa Dalam Penggunaan Artificial Intelligence Chatgpt Sebagai Pembelajaran Di Sma Negeri 8 Medan”, (Skripsi: Universitas Medan Area, 2024)

Rony Sandra Yofa Zebua et al., *Fenomena Artificial Intelligence (AI)*, 19.

Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), 8

Supardi, *Penilaian Affectif Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 152.

Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN Khas Jember Press, 2023), 55

Toto Haryadi dan Aripin, “Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku””, *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 01, no. 02 (2015): 43.

W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Sketsa, 2014), 283

## Lampiran 1

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fahmi Ainun Fanani

NIM : 214101090021

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi berjudul "**Penggunaan Media AI (Artificial Intelligence) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember.**" Adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

J E M B E R

Jember, 29 September 2025  
Saya yang menyatakan,



Fahmi Ainun Fanani  
NIM. 214101090021

Lampiran 2

**PEDOMAN PENELITIAN**

**A. Pedoman Observasi**

1. Mengamati Sikap dan Perilaku Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember
2. Keadaan lokasi Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember
3. Observasi Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

**B. Pedoman Wawancara**

**1. Kepala Sekolah**

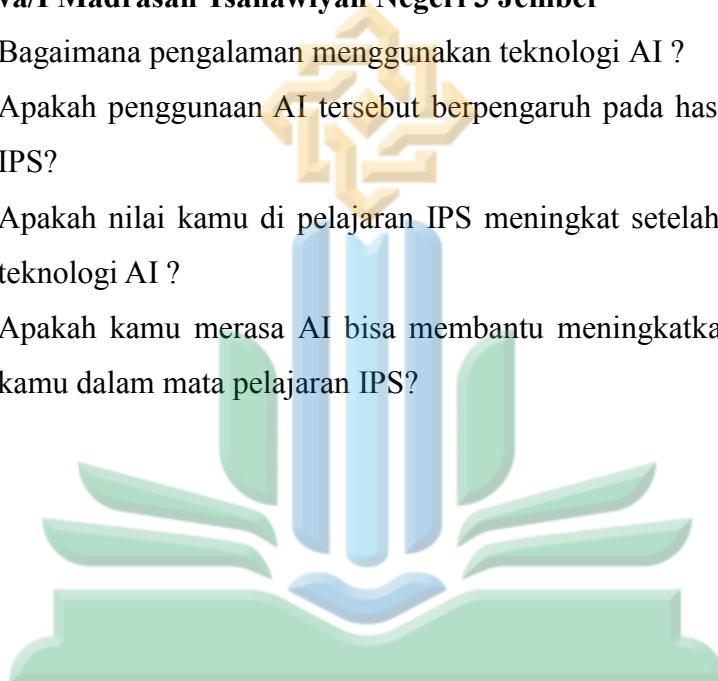
- a. Bagaimana sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
- b. Apa saja visi dan misi dari Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
- c. Apakah Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
- d. Bagaimana penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?

**2. Guru Mapel IPS**

- a. Bagaimana proses Penggunaan Media *AI* (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember?
- b. Apakah penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS?
- c. Bagaimana tanggapannya terkait pentingnya Apakah penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS ?

### 3. Siswa/I Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

- a. Bagaimana pengalaman menggunakan teknologi AI ?
- b. Apakah penggunaan AI tersebut berpengaruh pada hasil belajarmu di IPS?
- c. Apakah nilai kamu di pelajaran IPS meningkat setelah menggunakan teknologi AI ?
- d. Apakah kamu merasa AI bisa membantu meningkatkan hasil belajar kamu dalam mata pelajaran IPS?



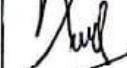
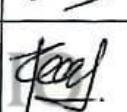
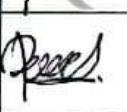
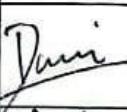
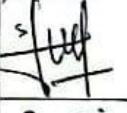
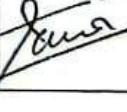
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 3


**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Nama : Fahmi Ainun Fanani

Judul : Penggunaan Media *AI (Artificial Intelligence)* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

No	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF
1	20 Agustus 2025	Mengantarkan Surat Izin Penelitian Kepada Kepala MTsN 3 Jember	
2	24 Agustus 2025	Wawancara Dengan Hadi Na'im, S.Pd., selaku kepala sekolah di MTsN 3 Jember	
3	26 Agustus 2025	Wawancara dengan Awang Cahyo Dahono, selaku guru mata pelajaran IPS	
4	27 Agustus 2025	Wawancara Dengan Muhammad Mujibul Iman Selaku wakil kepala sekolah MTsN 3 Jember	
5	03 September 2025	Wawancara Dengan Revicca Desti Melanda Selaku salah satu siswi MTsN 3 Jember	
6.	07 September 2025	Wawancara Dengan Dinas Ifandra Selaku salah satu siswa kelas VII di MTsN 3 Jember	
7	14 September 2025	Wawancara Dengan Zainur Rahman Selaku salah satu siswa kelas IX di MTsN 3 Jember	
9	29 September 2025	Meminta Surat Selesai Penelitian Kepada TU sekolah di MTsN 3 Jember	



## Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-13176/ln.20/3.a/PP.009/08/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 3 Jember

Jl. Argopuro, Sumber Tengkulun, Manggisan, Kec. Tanggul, Kabupaten Jember, Jawa Timur 61111

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101090021

Nama : FAHMI AINUN FANANI

Semester : Semester sembilan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGGUNAAN MEDIA AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 JEMBER" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr. Hadi Na'im, S.Pd., M.Si.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



## Lampiran 5

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 466 /Mts.13.03/TL.00/09/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

Nama	:	Hadi Na'im, S.Pd
NIP	:	197704102005011005
Jabatan	:	Kepala MTs Negeri 3 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Fahmi Ainun Fanani
NIM	:	214101090021
Fakultas/Prodi	:	FTIK / Tadris IPS

Adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Program S1, dan telah melakukan penelitian mulai tanggal 19 Agustus 2025 sampai dengan 29 September 2025, dengan penyusunan skripsi berjudul "*Penggunaan Media IA (ARTIFICAL INTELEGENCE) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember*",

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Jember, 29 September 2025  
Kepala



Hadi Na'im, S.Pd



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik.  
Token : PMg6W2LZ

## Lampiran 6

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Halama Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember  
tampak dari depan



Wawancara dengan Bapak Hadi Na'im, S.Pd  
Selaku Kepala sekolah MTsN 3 Jember



Wawancara dengan ibu Nurul Hidayati S.Sos  
Selaku TU sekolah MTsN 3 Jember



Wawancara dengan salah satu siswi Kelas VII MTsN 3 Jember



Wawancara dengan Dinas Ifandra salah satu siswa kelas VIII  
di MTsN 3 Jember



Wawancara dengan Zainur Rahman salah satu siswa kelas IX  
di MTsN 3 Jember

### **BIODATA PENULIS**



Nama	:	Fahmi Ainun Fanani
NIM	:	214101090021
Tempat/Tanggal Lahir	:	Jember, 10 Januari 2003
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Alamat	:	Dusun Krajan Lor RT 001/ RW 013, Desa Yosorati, Kec.Sumberbaru, Kab. Jember, Prov. Jawa Timur,
Agama	:	Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Sains
Prodi	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
E-mail	:	fahmiainunfanani@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	
1.	TK Al-Hidayah 137	Tahun 2007 - 2009
2.	SDN 1 Yosorati	Tahun 2009 - 2015
3.	MTs 8 Negeri Jember	Tahun 2015 – 2018
4.	MAN 1 Jember	Tahun 2018 - 2021
5.	UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	Tahun 2021 - 2025