

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Manajemen

Manajemen diartikan sebagai keterampilan atau metode untuk merencanakan, mengarahkan, serta mengawasi penggunaan sumber daya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan berdasarkan berbagai penafsiran yang dikemukakan oleh banyak ahli (Iman et al., 2024).

Manajemen adalah proses mengelola sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Winoto, 2020).

Manajemen adalah tata kelola organisasi yang di mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian untuk mencapai tujuan (Wahyuningsih et al., 2020).

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan manajemen adalah sebuah proses sistematis yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian, dalam mengelola dan memanfaatkan sumber daya organisasi seperti manusia, modal, waktu, serta teknologi dengan menggunakan keterampilan atau metode yang tepat.

1. Fungsi dan Proses Manajemen

Fungsi manajemen dapat dijadikan sebagai dasar dalam setiap proses ataupun kegiatan manajemen guna mencapai tujuan perusahaan. Sehingga dalam proses manajemen, seorang manajer harus memperhatikan fungsi manajemen sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu proses yang di tunjukan untuk menentukan tujuan dan sasaran yang ingin di capai dan mengambil langkah-langkah strategis guna mencapai tujuan tersebut. Dengan kata lain perencanaan adalah menentukan tujuan dan bagaimana mencapai tujuan tersebut.

2. Pengorganisasian

Pengorganisasian ialah suatu proses penugasan, pengalokasian sumber daya, serta pengaturan dan pengkoordinasian kegiatan kepada setiap individu dan/atau kelompok yang akan berperan mencapai tujuan.

3. Pengarahan

Pengarahan ialah suatu proses mengarahkan, membimbing, dan menyemangati karyawan dalam pelaksanaan suatu rencana untuk mencapai tujuan.

4. Pengendalian

Pengendalian ialah suatu proses mengawasi dan mengevaluasi kesesuaian antara kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi beserta hasil yang diperolehnya dengan rencana yang telah di susun oleh organisasi tersebut beserta tujuan yang telah ditetapkannya (Krisnandi et al., 2019).

2. Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia

Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu cabang ilmu manajemen yang fokus pada pengelolaan manusia sebagai aset utama dalam organisasi (Safi'i, 2025).

Manajemen sumber daya manusia adalah proses memperdayakan atau memaksimalkan anggota organisasi sehingga mampu mencapai tujuan organisasi tersebut secara efektif dan efisien (Ajabar, 2024).

Manajemen Sumber Daya Manusia adalah fungsi organisasi yang menangani masalah yang berkaitan dengan orang-orang seperti kompensasi, perekrutan, manajemen kinerja, pengembangan organisasi, keselamatan, kesehatan, tunjangan, motivasi karyawan, komunikasi, administrasi, dan pelatihan (Rahardjo, 2022).

Berdasarkan definisi di atas dapat di simpulkan manajemen sumber daya manusia adalah salah satu cabang ilmu manajemen yang fokus dalam mengatur sumber daya manusia yang terdapat di dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien hal ini meliputi perencanaan, pengembangan, pengelolaan, dan pemeliharaan sumber daya manusia.

3. Tujuan Manajemen Sumber Daya Manusia

Tujuan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) khususnya di sekolah memiliki dampak yang besar di mulai dari administrasi personal perencanaan

strategis, pengembangan, pengelolaan, dan pemeliharaan sumber daya manusia, tujuan itu meliputi:

1. **Optimalisasi Kinerja Pendidikan:** Salah satu tujuan utama MSDM di sekolah adalah mencapai optimalisasi kinerja pendidikan. Hal ini mencakup peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran, hasil akademis siswa, dan efektivitas program pendidikan.
2. **Pengembangan Sumber Daya Manusia:** MSDM bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan sumber daya manusia di sekolah. Melalui pelatihan, pengembangan keterampilan, dan program pengembangan staf, tujuannya adalah meningkatkan kualifikasi dan kompetensi personel pendidikan.
3. **Perencanaan Strategis Personel:** MSDM berperan dalam merencanakan kebutuhan personel di masa depan. Ini mencakup identifikasi kebutuhan, alokasi sumber daya, dan perencanaan rekrutmen untuk memastikan keberlanjutan tenaga kerja yang berkualitas.
4. **Pemeliharaan Keseimbangan Kerja-Kehidupan:** Tujuan MSDM mencakup menciptakan lingkungan kerja yang seimbang dan mendukung kehidupan pribadi staf. Ini termasuk kebijakan-kebijakan yang memastikan kesejahteraan mental dan fisik anggota staf.
5. **Pengelolaan Konflik:** MSDM berusaha untuk mengelola dan menyelesaikan konflik di lingkungan pendidikan. Dengan menerapkan strategi konflik, tujuannya adalah menciptakan hubungan kerja yang harmonis di antara semua anggota komunitas pendidikan.
6. **Peningkatan Retensi Staf:** Dalam rangka mencapai stabilitas dan keberlanjutan, MSDM berfokus pada strategi untuk meningkatkan retensi staf. Ini mencakup kebijakan insentif, pengakuan, dan pengembangan karir yang jelas (Nasir et al., 2023).

2.1.2 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang

berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Depsiknas, 2003).

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang (Ahdar, 2021). Selanjutnya pendidikan adalah pengalaman—pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup, bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu (Ahdar, 2021).

Pendidikan adalah proses memfasilitasi pembelajaran, perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, keyakinan dan kebiasaan. Proses ini melibatkan berbagai metode seperti pengajaran, pelatihan, penelitian dan bentuk instruksi lainnya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif pada individu, memungkinkan mereka untuk berkontribusi positif kepada masyarakat (Hasan et al., 2023).

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan pendidikan adalah proses sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar dan melibatkan bimbingan, pengajaran, pelatihan serta pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat. Serta pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk identitas diri dan mempersiapkan peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal mencakup berbagai aspek seperti spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diri yang nantinya dapat digunakan di kehidupan diri sendiri, sosial, bangsa, maupun negara. Proses pendidikan melibatkan berbagai metode seperti memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, keyakinan, dan kebiasaan, dengan tujuan mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan efektif dalam satu individu guna memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

1. Tujuan Pendidikan

Setiap aktivitas tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Begitu pula dengan suatu pendidikan, ia pun mempunyai tujuan. Pendidikan sebagai suatu bentuk

kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi.

Dikatakan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Berbudi pekerti luhur
3. Memiliki pengetahuan dan ketrampilan.
4. Sehat jasmani dan rohani.
5. Berkepribadian yang mantap dan mandiri.
6. Bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Tujuan itu dibuat berjenjang seperti anak tangga. Untuk mencapai anak tangga paling atas, harus melalui anak tangga-anak tangga di bawahnya (Syukur & Rafiqoh, 2022).

2. Faktor-Faktor Pendidikan

Untuk mencapai tujuan pendidikan terdapat tujuh faktor yang membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi dalam pendidikan, antara lain :

1. Faktor Tujuan.

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi.

2. Faktor Pendidik.

Dalam hal ini kita dapat membedakan pendidik itu menjadi 2 kategori, yaitu:

- a. Pendidik menurut kodrati, yaitu orang tua
- b. Pendidik menurut jabatan, yaitu guru

Pendidik yang bersifat kodrati dan sebagai orang tua wajib pertama sekali memberikan didikan kepada anaknya, selain asuhan, kasih sayang, perhatian dan sebagainya. Sedangkan pendidik menurut jabatan, yaitu guru. Guru adalah sebagai pendidik yang menerima tanggung jawab dari tiga pihak yaitu orang tua,

masyarakat dan Negara. Tanggung jawab dari orang tua di terima guru atas kepercayaan yang mampu memberikan pendidikan dan pengajaran dan diharapkan pula dari pribadi guru dapat memancarkan sikap-sikap yang normatif baik, sebagai kelanjutan dari sikap dan sifat orang tua pada umumnya.

3. Faktor peserta didik

Konsep pendidikan sehebat apapun tidak akan berhasil jika tidak didukung oleh peserta didik atau anak didik. Anak didik adalah orang yang menerima pengaruh dari seorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan. Peserta didik sebagai manusia yang belum dewasa merasa tergantung kepada pendidiknya, peserta didik merasa bahwa ia memiliki kekurangan-kekurangan tertentu, ia menyadari bahwa kemampuan masih sangat terbatas dibandingkan dengan kemampuan pendidiknya. Karena itulah anak didik memiliki beberapa karakteristik, di antaranya :

- a. Belum memiliki pribadi dewasa susila sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik.
- b. Masih menyempurnakan aspek tertentu dari kedewasaannya, sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik.
- c. Sebagai manusia memiliki sifat-sifat dasar yang sedang ia kembangkan secara terpadu, menyangkut seperti kebutuhan biologis, rohani, sosial, intelegensi, emosi, kemampuan berbicara, perbedaan individual dan sebagainya.

4. Faktor alat pendidikan

Alat pendidikan adalah segala sesuatu atau apa saja yang dipergunakan dalam usaha mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan sebagai usaha, juga merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi alat pendidikan dapat alat dari suatu alat, yaitu alat pendidikan. Segala perlengkapan yang dipakai dalam usaha pendidikan disebut dengan alat pendidikan.

5. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor pendidikan yang ikut serta menentukan corak pendidikan yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap peserta didik. Lingkungan dapat berupa lingkungan sosial, lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial berupa lingkungan yang terdiri atas manusia yang ada di sekitar anak yang

dapat memberi pengaruh terhadap anak, baik sikap, perasaan, atau bahkan keyakinan agamanya, misalnya lingkungan pergaulan. Lingkungan non-sosial adalah lingkungan alam sekitar berupa benda atau situasi, misalnya keadaan ruangan, peralatan belajar, cuaca, dan sebagainya, yang dapat memberikan pengaruh pada peserta didik.

6. Faktor isi atau materi pendidikan

Segala sesuatu oleh pendidik yang akan langsung disampaikan kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dalam usaha pendidikan yang diselenggarakan di keluarga, di sekolah, dan di masyarakat, ada syarat utama dalam pemilihan materi pendidikan yaitu materi harus sesuai dengan tujuan pendidikan dan materi harus sesuai dengan kemampuan peserta didik.

7. Faktor metode

Faktor metode ialah cara yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan suatu pendidikan kepada anak didiknya, maka pendidik harus mengetahui metode apa yang cocok untuk di ajarkan agar anak didik tidak cepat bosan.

Adapun metode-metode yang biasa dipakai oleh para pendidik di antaranya:

- a. Metode ceramah yaitu dimana pendidik menjelaskan kepada anak didik isi atau materi yang di ajarkan. Biasanya metode ceramah membuat anak didik jenuh karena anak didik hanya diam mendengarkan.
- b. Metode diskusi yaitu dimana anak didik diberikan materi oleh pendidik untuk dipresentasikan kemudian hasilnya akan didiskusikan dengan teman-teman dalam suatu kelas.
- c. Metode Tanya jawab yaitu dimana pendidik memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menanyakan apa yang tidak diketahui dalam materi pelajaran, agar pendidik tidak menyia-nyiakan waktu untuk menjelaskan padahal anak didik sudah mengetahui apa yang di jelaskan.
- d. Metode pemberian tugas yaitu pendidik memberikan tugas kepada anak didik dengan begitu pendidik dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki anak didik dalam materinya (Syukur & Rafiqoh, 2022).

3. Jalur Pendidikan

Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan

tujuan pendidikan. Jalur pendidikan di Indonesia terdiri atas 3 jalur terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya

1. Pendidikan formal.

Jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus.

Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan menengah berbentuk sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK), dan madrasah aliyah kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi diselenggarakan dengan sistem terbuka. Perguruan tinggi dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, atau universitas. Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Perguruan tinggi dapat menyelenggarakan program akademik, profesi, dan/atau vokasi.

2. Pendidikan nonformal.

Jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan

pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

3. Pendidikan informal

Jalur pendidikan yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar mandiri (Depsiknas, 2003).

4. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Harefa et al., 2024).

Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya (Wahab & Rosnawati, 2021).

Berdasarkan teori tersebut di atas, maka dapat disimpulkan belajar merupakan proses atau aktivitas psikis yang menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku individu. Belajar dapat dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap orang yang nantinya akan memperoleh pengetahuan baru, peningkatan keterampilan, perubahan perilaku, serta kepribadian.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.

1. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini meliputi tonus jasmani kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Kemudian, fungsi jasmani/fisiologis pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, meliputi :

i. Kecerdasan/inteligensi siswa

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.

ii. Motivasi

Motivasi adalah pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang. Motivasi dibagi menjadi dua, yaitu Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu, dan Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberikan pengaruh terhadap kemauan untuk belajar.

iii. Ingatan

Ingatan memiliki fungsi, yakni menerima kesan, menyimpan kesan, dan memproduksi kesan.

iv. Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

v. Sikap

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaiannya.

vi. Bakat

Bakat adalah kemampuan seseorang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang.

vii. Konsentrasi belajar.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar-mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat

viii. Rasa percaya diri

Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan. Semakin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin besar pula memperoleh pengakuan dari umum dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

ix. Belajar

Dalam kegiatan sehari – hari ditemukan adanya kebiasaan belajar yang kurang baik. Kebiasaan belajar tersebut antara lain belajar pada akhir semester, belajar tidak teratur, Menyia-nyiakan kesempatan belajar, bersekolah hanya untuk bergengsi, datang terlambat bergaya seperti pemimpin, bergaya jantan seperti merokok, sok menggurui teman lain, bergaya minta “belas kasihan” tanpa belajar.

Kebiasaan-kebiasaan buruk tersebut disebabkan oleh tidak mengertian siswa pada arti belajar bagi diri sendiri.

x. Cita-cita siswa

Cita-cita merupakan motivasi intrinsik. Cita-cita merupakan wujud eksplorasi dan emansipasi dari siswa. Dengan mengaitkan pemilikan cita-cita dengan kemampuan berprestasi, maka siswa diharapkan berani bereksplorasi sesuai dengan kemampuan dirinya sendiri (Wahab & Rosnawati, 2021).

2. Faktor eksogen/eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar, meliputi :

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial masyarakat meliputi kondisi lingkungan tempat tinggal siswa yang akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan sosial keluarga meliputi hubungan antara keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik. Selanjutnya lingkungan sosial sekolah meliputi guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat memotivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

b. Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial terdiri dari kondisi alamiah meliputi udara yang segar, tidak panas atau tidak dingin, suasana sejuk, dan tenang. Selain itu faktor instrumental seperti perangkat belajar seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, peraturan sekolah, buku panduan, dan lainnya menjadi faktor mempengaruhi (Harefa et al., 2024).

6. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar sebagai berikut :

1. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku relatif permanen. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut akan seumur hidup.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman

5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku (Harefa et al., 2024).

7. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran, sebab siswa merupakan penggerak utama dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat meraih keberhasilan siswa harus sadar dengan prinsip belajar terhadap diri sendiri.

1. Perhatian dan motivasi

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk menunjukkan perhatian terhadap seluruh stimulus. Dengan terdapat suatu tuntutan sepatutnya dapat memberikan dorongan ke siswa yang mempunyai perhatian ke seluruh berbagai hal pesan yang didapatkannya. Di samping itu, implikasi prinsip motivasi bagi siswa merupakan kesadaran siswa terhadap motivasi belajar yang ada pada diri individu harus ditunjukkan dan ditumbuhkembangkan secara berkelanjutan. Hal ini dapat diraih dengan mengenali tujuan belajar yang akan diraih dalam bentuk memberikan tanggapan secara positif penghargaan ataupun motivasi dari orang lain, harus memiliki perencanaan terkait tujuan siswa dalam belajar serta kapan harus lulus pada tingkatan pendidikan saat diampu serta sebagainya.

2. Keaktifan

Siswa merupakan pusat dalam belajar, sehingga dampak kegiatannya siswa merupakan syarat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran. Kegiatan siswa dimaksudkan baik itu secara fisik maupun intelektual serta emosional harus aktif. Sebagai implikasi prinsip keaktifan bagi siswa pembentukan tingkah laku dalam pencarian sumber informasi yang diperlukan, menganalisa produk eksperimen, keingintahuan memahami segala eksperimen yang di laksanakan di laboratorium, menyusun tugas yang diberikan oleh guru, dan lain-lain.

3. Keterlibatan langsung

Area seorang siswa di dalam kelas tidak bisa digantikan orang lain. Oleh sebab itu, keterlibatan langsung siswa pada kegiatan proses pembelajaran secara penuh benar adanya. Sebagai implikasinya siswa dituntut untuk memecahkan sendiri tugas belajar yang dikasih oleh guru masing-masing. Dengan adanya keterlibatan ini siswa akan memperoleh pengalaman.

4. Pengulangan

Sebagai implikasi dari

prinsip pengulangan bagi siswa yaitu siswa sadar untuk bersiap bertindak akan sesuatu secara berkali-kali. Harapan dengan adanya kesadaran ini siswa merasa tidak pernah jenuh dalam menyelesaikan sesuatu meskipun sudah dilaksanakan secara berkali-kali.

5. Perbedaan individual

siswa memiliki perbedaan ciri-ciri. Dengan adanya perbedaan ini sebaiknya membangkitkan tiap-tiap siswa akan kesadarannya bahwa dirinya tentu berbeda dengan temannya, hal ini akan menolong diri siswa dalam menemukan teknik belajarnya sendiri. Sebagai implikasi dari prinsip perbedaan individual bagi siswa yaitu menemukan bangku di kelas untuk duduk, mengatur agenda belajar dan lain-lain.

6. Tantangan

Siswa mampu menyelesaikan beberapa penugasan dengan pemecahan solusi sendiri, hal ini tentu dapat mendorong motivasi untuk belajar yang tinggi. Sebagai prinsip tantangan bagi siswa yaitu tuntutan sadar pada diri tiap-tiap siswa bahwa akan adanya keperluan untuk mendapatkan, menganalisis, dan memilah-milah informasi.

7. Prinsip balikan dan penguatan

Siswa yang telah menyelesaikan penilaian tertentu ingin mengenali hasil penilaian hariannya, kejelasan yang didapat dapat menjadi balikan dan penguat dari apa yang dilaksanakan. Sebagai implikasi dari prinsip balikan dan penguatan ini yaitu siswa hendak menyamakan jawaban dengan kunci jawaban, menerima fakta terhadap nilai yang didapatkan atau menerima teguran dari orang tua maupun guru bagi yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Sartika et al., 2022).

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran (Artama et al., 2023). Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda et al., 2020).

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mendapatkan ilmu dan pengetahuan sebagai pengalaman belajarnya, hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa berupa nilai tes atau angka nilai (Sudirman et al., 2024).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa dalam bentuk nilai yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang disampaikan, pengukuran ini dilakukan dengan melaksanakan evaluasi atau ujian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan.

1. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi dua faktor yaitu internal, eksternal, dan faktor instrumental.

1. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu.
 - a. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, faktor ini meliputi keadaan jasmani yang dapat memengaruhi proses belajar.
 - b. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seorang yang dapat memengaruhi proses belajar, faktor ini meliputi kecerdasan/intelegensi siswa, motivasi, minat, perhatian, sikap, bakat, kognitif, dan daya nalar.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari kondisi luar diri siswa. Faktor eksternal dapat berupa perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua, serta faktor lingkungan sekitar
 - a. Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sosial masyarakat seperti tempat tinggal siswa, lingkungan tempat tinggal yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa.

Lingkungan sosial keluarga mempengaruhi hasil belajar mulai dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga sifat orang tua, demografi

keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

Lingkungan sosial sekolah meliputi guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa, dengan memiliki hubungan yang baik di antara ketiga hal tersebut dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

- b. Lingkungan non sosial, meliputi lingkungan alamiah berupa kondisi udara segar, tidak panas dan dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Selanjutnya materi pelajaran, pelajaran yang diajarkan haruslah disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.
3. Faktor instrumental meliputi perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, yakni *hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya, kemudian *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya (Sudirman et al., 2024).

2. Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa karakteristik penting yang mencerminkan pencapaian kompetensi peserta didik, hasil belajar mencakup tiga domain utama:

1. Kognitif merupakan kemampuan berpikir yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.
2. Afektif merupakan sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku peserta didik.
3. Psikomotorik merupakan keterampilan fisik yang melibatkan koordinasi dan penggunaan motorik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

3. Ciri-ciri Hasil Belajar

Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku dalam diri seorang individu, perubahan tersebut meliputi ciri-ciri berikut :

1. Perubahan tingkah laku (*change behavior*), artinya adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. tanpa

mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.

2. Perubahan perilaku permanen, artinya perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah, dan perubahan tersebut akan seumur hidup.
3. Perubahan perilaku bersifat potensial, artinya perubahan tingkah laku yang tidak dapat diamati segera pada saat proses belajar sedang berlangsung.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman, pengalaman atau latihan dapat memberikan penguatan, semangat, atau dorongan untuk mengubah tingkah laku (Harefa et al., 2024).

4. Indikator hasil belajar

Hasil belajar siswa dapat diukur melalui beberapa indikator pencapaian hasil belajar meliputi:

1. Kognitif merupakan hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester/ulangan kenaikan kelas.
2. Psikomotor merupakan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah, untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah, sehingga pada hari yang telah ditentukan siswa mampu mengumpulkan hasil tugas tersebut untuk dinilai di sekolah.
3. Afektif merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga aktivitas belajar siswa dapat dinilai setiap saat, seperti keaktifan bertanya, menjawab, mengutarakan pendapat, menyimpulkan dan sebagainya (Wahyuningsih, 2020).

2.1.4 Pengertian Fasilitas Belajar

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki sekolah dan oleh optimalisasi pengelolaan dan manfaat dari sarana prasarana (Hermawan, 2021).

Pengadaan sarana adalah usaha suatu organisasi atau institusi tertentu untuk menunjang perkembangan atau berjalannya pendidikan dalam suatu program yang telah di buat (Dermawan, 2020).

Sarana pendidikan adalah salah satu sumber daya yang menjadi tolak ukur dan peningkatan terus menerus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup canggih. Sarana pendidikan dapat berguna untuk menunjang penyelenggaraan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung dalam suatu lembaga dan untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Arum, 2024).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang harus ditingkatkan seiring berkembangnya teknologi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, serta sarana pembelajaran merupakan tolak ukur bagi suatu instansi dalam meningkatkan fasilitas agar mampu mendukung kemajuan teknologi dan membantu memperlancar proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien.

1. Pengertian Sarana dan Prasarana

Sarana yaitu seluruh peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dimanfaatkan atau dipergunakan dalam proses pembelajaran. Seperti gedung, ruang belajar/kelas, alat-alat/media pendidikan, meja kursi dan sebagainya. Sedangkan Prasarana adalah fasilitas yang secara tidak langsung dimanfaatkan atau digunakan untuk menunjang pembelajaran (Hayati et al., 2025).

2. Jenis-jenis Sarana Pendidikan

Sarana pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan sarana pendidikan sendiri terdiri dari sarana fisik dan sarana non fisik.

1. Sarana fisik.

Segala sesuatu yang berwujud benda mati atau dibendakan yang mempunyai peran untuk memudahkan atau melancarkan sesuatu usaha, seperti mesin tulis, komputer, perabot, alat peraga, alat pelajaran, media, ruang belajar, perpustakaan, tempat bermain, toilet, sarana olahraga, tempat ibadah, ruang BK dan UKS, kantin, dan sarana-sarana lain yang diperlukan.

2. Sarana non fisik.

Meliputi peraturan-peraturan, tata tertib, budaya sekolah, dan program-program yang mendukung proses belajar mengajar, penciptaan lingkungan yang kondusif

Kemudian sarana pendidikan juga dapat dibedakan menjadi sarana berat merupakan segala barang atau benda yang berwujud benda mati dan berat volumenya, dan sarana ringan adalah segala barang atau benda yang berwujud benda mati dan ringan volumenya (Arum, 2024).

3. Fungsi Sarana dan Prasarana

Dilihat dari fungsinya sarana dan prasarana memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sarana pembelajaran memiliki fungsi secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran misalnya seperti penggunaan alat-alat peraga, alat praktik, dan juga media pembelajaran. Ketiga sarana ini membantu pendidik dalam memaksimalkan hasil belajar. Alat peraga mempermudah siswa untuk memahami hal-hal mulai dari yang bersifat abstrak dan konkret, media memberikan kemudahan dalam memberikan keefektifan serta efisiensi dalam mencapai tujuan belajar.
2. Fungsi prasarana mendukung proses pembelajaran secara tidak langsung. Ketersediaan prasarana seperti taman, halaman, tanaman, gedung sekolah, air, listrik, telepon, serta perabot juga sangat dibutuhkan dalam kegiatan pendidikan.

Sarana dan prasarana yang baik adalah investasi penting bagi satuan Pendidikan yang hal tersebut tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan holistik siswa, termasuk aspek akademik, sosial, dan emosional. Dengan demikian, peningkatan sarana dan prasarana harus menjadi prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Hayati et al., 2025).

4. Indikator Fasilitas Belajar

Hasil belajar tidak berdiri sendiri, namun didukung oleh fasilitas belajar yang memadai sehingga Indikator fasilitas belajar menjadi instrumen pendukung untuk menilai sejauh mana fasilitas belajar tersedia dan layak. Indikator fasilitas belajar terdiri dari:

1. Lahan

Lahan yang diperlukan untuk mendirikan sekolah harus disertai dengan surat bukti kepemilikan yang sah dan lengkap (sertifikat), adapun jenis lahan tersebut harus memenuhi beberapa kriteria antara lain: lahan terbangun adalah lahan yang di atasnya berisi bangunan dan lahan terbuka adalah lahan yang belum ada bangunan di atasnya.

- a. Lahan kegiatan praktik adalah lahan yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan praktek.
- b. Lahan pengembangan adalah lahan yang dibutuhkan untuk pengembangan bangunan dan kegiatan praktek. Lokasi sekolah harus berada di wilayah pemukiman yang sesuai dengan cakupan wilayah sehingga mudah dijangkau dan aman dari gangguan bencana alam dan lingkungan yang kurang baik.

2. Ruang

Secara umum jenis ruang ditinjau dari fungsinya dapat dikelompokkan dalam:

a. Ruang pendidikan

Ruang pendidikan berfungsi untuk menampung proses kegiatan belajar mengajar teori dan praktik antara lain: ruang teori sejumlah rombel, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang kesenian, ruang olah raga, ruang keterampilan.

b. Ruang administrasi

Ruang administrasi berfungsi untuk melaksanakan berbagai kegiatan kantor, yang terdiri atas: ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, gudang.

c. Ruang penunjang

Ruang penunjang berfungsi untuk menunjang kegiatan yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar antara lain: ruang ibadah, ruang serbaguna, ruang koperasi sekolah, ruang UKS, ruang OSIS, ruang BP, WC/jamban dan kamar mandi.

3. Perabot

Secara umum perabot sekolah mendukung tiga fungsi yaitu: fungsi pendidikan, fungsi administrasi, fungsi penunjang. Jenis perabot sekolah dikelompokkan menjadi tiga macam:

a. Perabot pendidikan

Perabot pendidikan adalah semua jenis mebel yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Adapun jenis, bentuk dan ukurannya mengacu pada kegiatan itu sendiri.

b. Perabot administrasi

Perabot administrasi adalah perabot yang digunakan untuk mendukung kegiatan kantor. Jenis perabot ini banyak sekali ragam dan jenisnya.

c. Perabot penunjang

Perabot penunjang adalah perabot yang digunakan atau dibutuhkan dalam ruang penunjang, seperti perabot perpustakaan, perabot UKS, perabot OSIS dan sebagainya.

4. Alat dan media pendidikan

Setiap mata pelajaran sekurang-kurangnya memiliki satu jenis alat peraga praktek yang sesuai dengan keperluan pendidikan dan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tersebut akan berjalan dengan optimal.

a. Buku atau modul

Modul adalah sekumpulan bahan pelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

b. Buku pegangan

Buku pegangan digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai acuan dalam pembelajaran yang bersifat normatif adaptif dan produktif.

c. Buku pelengkap

Buku ini di gunakan oleh guru untuk memperluas dan memperdalam penguasaan materi.

d. Buku sumber

Buku ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memperoleh kejelasan informasi mengenai suatu bidang ilmu/keterampilan.

e. Buku bacaan

Buku ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai bahan bacaan tambahan (non fiksi) untuk memperluas pengetahuan dan wawasan serta sebagai bahan bacaan (fiksi) yang bersifat relatif (Sambodo, 2019).

2.1.5 Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang yang memiliki tujuan dan manfaat yang luas dan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Rifky et al., 2024).

AI adalah cabang ilmu komputer yang membuat mesin cerdas untuk meniru kemampuan kognitif manusia. Ia melibatkan prinsip-prinsip ilmu data, matematika, logika, linguistik, psikologi, dan teknik komputer. AI dirancang untuk melakukan tugas seperti pengenalan pola, pembelajaran mesin, perencanaan, dan penalaran. Kemampuan ini memungkinkan AI menyelesaikan masalah kompleks serta melakukan fungsi yang biasanya membutuhkan inteligensi manusia (Sutrisno et al., 2023).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan AI adalah mesin cerdas yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia melalui prinsip-prinsip ilmu data, matematika, logika, linguistik, psikologi, dan teknik komputer. AI dirancang untuk melaksanakan tugas-tugas layaknya manusia seperti belajar, menalar, dan memecahkan masalah. Sehingga memungkinkannya untuk menyelesaikan masalah kompleks dan melakukan fungsi-fungsi yang umumnya memerlukan inteligensi manusia, hal ini memberikan manfaat yang luas dan penting dalam mempermudah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan.

1. Jenis-jenis AI

Kemajuan teknologi didorong oleh peningkatan kapasitas komputasi, ketersediaan data besar, dan algoritma pembelajaran mesin yang lebih canggih. Kemampuan AI saat ini meliputi pengenalan gambar, pemrosesan bahasa alami, penalaran otomatis, robotika, kendaraan otonom, dan masih banyak lagi. AI terbagi dalam beberapa jenis utama, meliputi:

1. *Artificial Narrow Intelligence* (ANI), adalah AI dengan kecerdasan sempit yang mampu melakukan tugas spesifik dalam satu bidang, seperti AI untuk

bermain game catur. Seperti *chatbot*, asisten virtual, pengenalan wajah, otomasi, hingga mobil tanpa pengemudi.

2. *Artificial General Intelligence (AGI)*, AI yang memiliki kecerdasan umum yang dapat memecahkan beragam masalah lintas dominan seperti manusia.
3. *Artificial Super Intelligence (ASI)*, adalah AI dengan tingkat kecerdasan melampaui kemampuan kognitif manusia.

Perkembangan AI memunculkan beragam implikasi filosofis dan etis yang patut diperhatikan. Dalam bidang pendidikan, AI telah diaplikasikan dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan proses pembelajaran. Beberapa contohnya adalah sistem tutor pintar yang memberi umpan balik adaptif pada siswa, *chatbot* pembantu belajar, penilaian dan ujian otomatis, hingga analitik pembelajaran. AI berpotensi membuat pendidikan lebih personal dan efektif, namun demikian, integrasinya perlu dirancang bijak agar selaras dengan tujuan pembelajaran (Sutrisno et al., 2023).

2. Pengaruh AI dalam Proses Belajar

Pengaruh AI dalam dunia pendidikan memberikan sedikit banyak perubahan dalam siswa belajar. Adapun pengaruh AI dalam proses belajar siswa, meliputi

1. Personalisasi Pembelajaran

AI memungkinkan sistem pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan individu. Misalnya, platform seperti *Khan Academy* dan *Duolingo* menggunakan AI menyesuaikan materi berdasarkan kemajuan dan kelemahan siswa.

2. Tutor Virtual & Asisten Belajar

AI dapat berfungsi sebagai tutor virtual yang memberikan bantuan instan kepada siswa. *Chatbot* berbasis AI dapat menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan tambahan, dan membantu menyelesaikan tugas.

3. Akses ke Sumber Belajar yang Luas

Dengan AI, siswa dapat mengakses buku, jurnal, dan materi pelajaran dalam berbagai bahasa dan format. Teknologi seperti *Google Lens* bahkan memungkinkan siswa mencari informasi dengan mengambil gambar soal.

4. Peningkatan Efisiensi dalam Pembelajaran

AI membantu siswa menghemat waktu dengan alat seperti *speech-to-text* untuk mencatat pelajaran, serta aplikasi yang dapat meringkas artikel atau buku.

5. Pembelajaran Interaktif & Gamifikasi

AI mendukung metode pembelajaran yang lebih menarik melalui elemen gamifikasi. Aplikasi seperti *Quizizz* dan *Kahoot!* membuat belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

6. Peningkatan Bahasa & Terjemahan

Alat berbasis AI seperti *Google Translate* dan *Grammarly* membantu siswa dalam memahami bahasa asing dan meningkatkan keterampilan menulis mereka.

7. Deteksi Plagiarisme & Evaluasi Otomatis

AI membantu guru dalam menilai tugas siswa secara otomatis serta mendeteksi plagiarisme melalui alat seperti *Turnitin* dan *Grammarly* (Rahmawati et al., 2025).

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Teknologi terbagi dalam berbagai jenis dan kategori, penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun jenis-jenis media pembelajaran berteknologi yang dapat dimanfaatkan, di antaranya:

1. Multimedia Interaktif

Perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pemanfaatan multimedia sangat banyak di antaranya untuk media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, meliputi:

- a. Multimedia linier, adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya TV dan film.
- b. Multimedia interaktif, adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan sebagainya.

2. Digital Video dan Animasi

Kecanggihan teknologi melahirkan beragamnya metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis video atau *Video Based Learning* merupakan salah satu contoh metode belajar yang efektif dan telah menjadi tren dalam *e-learning* selama satu dekade ini. Pembelajaran Berbasis Video sangat bermanfaat dan telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan. Ada beberapa tipe atau jenis video pembelajaran yang dapat dikembangkan, yaitu:

- a. *Microvideo*: Video instruksional pendek yang focus pada pengajaran satu topik sempit.
- b. Tutorial: Video dengan metode instruksional untuk mengajarkan proses atau berjalan melalui langkah- langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas
- c. *Training Video*: Video pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu.
- d. *Screencast*: Sebuah video yang terutama terdiri dari rekaman layar yang dirancang untuk mengajarkan seseorang untuk melakukan tugas atau berbagi pengetahuan.
- e. *Presentation & Lecture*: Sebuah rekaman ceramah atau presentasi untuk dipelajari audiens. Isinya merupakan gabungan audio presentasi, atau slide PowerPoint, webcam dan materi.
- f. Animasi: Video animasi bisa terdiri dari full animasi digital yang dikemas menjadi video, atau video riil ditambah dengan animasi.

3. Podcast

Podcast merupakan episode program yang tersedia di Internet. Podcast biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain.

4. *Augmented Reality* (AR)

Sebuah variasi dari lingkungan virtual atau lebih sering disebut dengan *Virtual Reality* (VR). Teknologi VR benar-benar membuat pengguna tenggelam dalam sebuah lingkungan sintetik. Ketika pengguna tenggelam dalam lingkungan tersebut, pengguna tidak bisa melihat dunia nyata. Sebaliknya, teknologi AR pengguna dapat melihat dunia nyata, dengan objek-objek virtual yang ditambahkan ke dunia nyata. Jadi, pengguna melihat objek-objek virtual dan objek-objek nyata berada pada suatu tempat yang sama. *Augmented reality* telah diterapkan pada berbagai bidang, seperti kedokteran, hiburan, militer, desain, robotik, dan lain-lain. *Augmented reality* juga telah diaplikasikan dalam perangkat elektronik yang digunakan oleh banyak orang seperti pada ponsel.

5. *Virtual Reality* (VR)

Simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan komputer yang dapat dialami menggunakan peralatan elektronik khusus, yang memungkinkan penggunaanya “hadir” di lingkungan alternatif seperti di dunia nyata terhadap objek dan informasi virtual tiga dimensi (3D) dengan data tambahan seperti grafik atau suara. Teknologi VR telah banyak diterapkan di beberapa sektor industri seperti hiburan, kedokteran, pendidikan, penerbangan, arsitek, militer, dan lain sebagainya.

6. *Game Based Learning*

Metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa (Hendra et al., 2023).

4. Indikator AI

Seiring dengan digitalisasi pendidikan, kehadiran AI telah menjadi pendukung baru dalam pembelajaran. Adapun indikator penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) meliputi:

1. Personalisasi Pembelajaran

AI memberikan materi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan setiap siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

2. Pembelajaran Adaptif

AI dapat memantau kemajuan siswa dalam waktu nyata, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan menyesuaikan materi pembelajaran untuk membantu siswa mengatasi kesulitan tertentu. AI dalam pembelajaran adaptif memungkinkan pengajaran yang lebih responsif dan fleksibel sistem AI menyesuaikan materi berdasarkan respons dan kemajuan siswa secara dinamis, mendukung berbagai kecepatan belajar.

3. Asisten Pembelajaran

Chatbots dan asisten virtual yang berbasis NLP (*Natural Language Processing*) dapat meningkatkan pengalaman belajar mandiri untuk menjawab pertanyaan mereka, mencari informasi, atau bahkan menyelesaikan masalah akademik.

4. Analisis dan Penilaian

AI mempermudah penilaian hasil belajar secara cepat, objektif, dan relevan untuk umpan balik yang tepat. AI juga memungkinkan evaluasi yang lebih efisien dan mendalam, serta membantu meningkatkan kualitas penulisan akademik siswa.

5. Pembelajaran Jarak Jauh

Sistem AI dapat memberikan rekomendasi konten pembelajaran yang relevan bagi siswa berdasarkan kemajuan mereka, memberikan *feedback* otomatis setelah tes atau tugas, serta mendukung kolaborasi antar siswa dalam lingkungan virtual (Subiyantaro, 2024).

2.1.6 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik) (Herwati et al., 2023).

Motivasi yaitu sebuah kondisi secara psikis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Terdapat tiga macam komponen utama dalam motivasi di antaranya kebutuhan, dorongan dan tujuan (Mayasari & Alimuddin, 2023).

Motivasi belajar adalah proses yang mampu memberikan energi dalam mengarahkan peserta didik melalui proses kognitif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathoni et al., 2025).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan proses mengarahkan siswa melalui dorongan psikologis dan proses kognitif untuk mencapai tujuan pembelajaran, dorongan ini dapat berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).

1. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Dalam memotivasi siswa kita harus memperhatikan beberapa jenis motivasi. Adapun motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

1. Motivasi ekstrinsik.

Motivasi yang muncul sebagai akibat dari rangsangan dari luar seperti pujian, nilai, kehormatan, dan lain sebagainya. Motivasi ekstrinsik ini dapat menjadi motivasi pemantik, katalisator ataupun pemicu pertama dari munculnya motivasi intrinsik apabila dilakukan secara terus menerus dan memberikan kepuasan pada peserta didik dalam konteks belajar (Fathoni et al., 2025).

Motivasi belajar siswa secara ekstrinsik juga dipengaruhi oleh guru yang mengajar di kelas. Guru memiliki peran penting dalam memotivasi siswa belajar di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah gurulah yang merencanakan kegiatan belajar mulai dari pemilihan metode, strategi, dan media belajar (Mayasari & Alimuddin, 2023).

2. Motivasi intrinsik

Motivasi minat pada peserta didik sehingga memberikan kepuasan, kepercayaan diri, dan perasaan ingin tahu (Fathoni et al., 2025).

Motivasi ini muncul karena diri orang tersebut mempunyai keinginan untuk mencapai tujuan atau cita-cita dan tujuan atau cita-cita tersebut dapat di capai dengan belajar (Mayasari & Alimuddin, 2023).

2. Faktor-faktor Motivasi Belajar

Faktor motivasi belajar adalah elemen-elemen yang dapat memicu munculnya motivasi belajar. Faktor ini dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar.

1. Aspirasi siswa

Keinginan yang senantiasa ada dalam pikiran. Memiliki cita-cita berarti ingin mencapai sesuatu. Aspirasi ini bisa berasal dari dalam diri siswa sendiri atau dipengaruhi oleh orang lain. Terkait dengan motivasi belajar, keinginan yang kuat untuk meraih cita-cita dapat memicu kemauan belajar yang tinggi, sehingga prestasi akademik siswa dapat mencapai hasil yang optimal.

2. Kesiediaan siswa

Kemauan dapat muncul dari kesadaran diri sendiri, tetapi juga bisa dipicu oleh dorongan dari orang lain, seperti guru, atau karena adanya suatu aturan.

3. Kondisi siswa

Mencakup aspek fisik dan mental. Misalnya, siswa yang merasa kelelahan biasanya memiliki motivasi yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang dalam kondisi bugar. Begitu pula, siswa yang mengalami gangguan psikologis cenderung menunjukkan semangat yang lemah untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa

Faktor motivasi belajar dapat muncul atau menghilang akibat pengaruh lingkungan belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Misalnya, motivasi belajar siswa di sekolah dengan lingkungan yang hijau dan asri biasanya lebih baik dibandingkan dengan siswa di sekolah yang lingkungannya tandus.

5. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran

Motivasi belajar siswa dapat bertransformasi dari tingkat rendah menjadi tinggi, tergantung pada situasi yang dihadapi selama proses pembelajaran. Kondisi kelas yang kondusif sangat berpengaruh, yang mencakup cara guru menyampaikan materi, kebersihan dan kerapian kelas, serta perilaku siswa lainnya, seperti ketidaktenangan (Asriati, 2025).

2. Indikator Motivasi Belajar

Indikator yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagai berikut:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan untuk giat dalam melakukan segala hal, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita atau aspirasi siswa. Timbulnya cita-cita diiringi dengan perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan.

2. Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan anak akan memperkuat motivasi anak untuk melakukan tugas-tugas perkembangan.

3. Kondisi siswa dan kondisi lingkungan siswa

Kondisi lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan di luar rumah, dan kehidupan bermasyarakat. Sebagai anggota masyarakat maka peserta didik dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu kondisi lingkungan peserta didik perlu dipertinggi mutunya (Herwati et al., 2023).

2.2 Review Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang pengaruh kelengkapan fasilitas dan Artificial Intelligence (AI) terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas X SMA Wiyata Dharma Medan dengan motivasi belajar sebagai variabel moderasi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Meliyana, Amir Arham, Meyko Panigoro, Radia Hafid, Roy Hasiru, Sudirman Sudirman, Maya Novrita Dama (2023) dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan bantuan program SPSS 21. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji Asumsi Klasik, Regresi Linier Berganda, Uji Hipotesis, dan Koefisien Determinasi. Hasil penelitian menunjukkan fasilitas belajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 03 Wonosari kabupaten boalemo sedangkan yang

lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar (Meliyana et al., 2023).

2. Penelitian yang di lakukan oleh Aviona Adisty, Erdinawati, Adelina Feernanda Wati, Muliada (2023) dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 1 Ketapang”. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* . Proses analisis data mencakup penggunaan beberapa pendekatan statistik, termasuk statistik deskriptif dan inferensial Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat keinginan pelajar untuk belajar atau motivasi. Sedangkan hasil belajar tidak dipengaruhi oleh fasilitas belajar. Namun, secara simultan kedua variabel fasilitas belajar dan motivasi belajar berdampak pada hasil belajar yang lebih baik (Adisty et al., 2023).
3. Penelitian yang di lakukan oleh Muhammad Yassir, Saharuna (2024) dengan judul “Pengaruh *Artificial Intelligence (AI)* Terhadap Hasil belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas”. Jenis penelitian yang digunakan penelitian *ekspos facto (ex post facto)*. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial (Path Analysis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Artificial Intelligence (AI) berpengaruh signifikan secara langsung terhadap motivasi belajar, kreativitas dan hasil belajar, (2) Artificial Intelligence berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh Motivasi belajar, dan (3) Artificial Intelligence berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh kreativitas (Yassir & Saharuna, 2024).
4. Penelitian yang di lakukan oleh Lanqin Zheng, Jiayu Niu, Lu Zhong, Juliana Fosua Gyasi (2021) dengan judul “*The effectiveiness od artificial intelligence on learning achievement and learning perception: a meta-analysis*”. Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh AI terhadap hasil belajar tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi oleh berbagai variabel moderasi seperti ukuran sampel, tingkat pendidikan, bidang pembelajaran, jenis organisasi, peran AI, dan perangkat keras yang

digunakan. Dalam beberapa kasus, AI tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan AI tidak berpengaruh terhadap persepsi pembelajaran (Zheng et al., 2023).

5. Penelitian yang di lakukan oleh Wei Pratama, Hari Mulyadi, Dadang Dahlan (2022) dengan judul “Efek Moderasi Motivasi Belajar pengaruh *Academic Hardiness* dan Lingkungan Keluarga pada Hasil Belajar”. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, regresi linear berganda (*multiple linear regression method*) dengan *Moderated Regression Analysis* (MRA). Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Ketahanan Akademik dan Lingkungan Keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar, 2) Motivasi belajar memoderasi pengaruh ketahanan akademik terhadap hasil belajar, 3) Motivasi belajar memoderasi pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar (Pratama, 2022).
6. Penelitian yang di lakukan oleh Mia Sinfana Chaya, Agung Listiadi (2021) dengan judul “Peran Motivasi Belajar dalam memoderasi Hasil Belajar Pengantar Akuntansi dan Matematika Ekonomi terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi”. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*. Pengujian kuisisioner menggunakan aplikasi *Soland 2.1* dengan *Method of Successvive Interval*. Teknik analisis data yang digunakan meliputi berbagai macam pengujian, antara lain : Uji Statistik Deskriptif, Uji Autokorelasi, Uji normalitas, Uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastsitas, Uji F (simultan), Uji t, dan Uji *Moderet Regression Analysis* (MRA). Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar tidak mampu memoderasi hasil belajar pengantar akuntansi terhadap tingkat pemahaman akuntansi, dan motivasi belajar tidak mampu memoderasi hasil belajar matematika ekonomi terhadap tingkat pemahaman akuntansi (Cahya & Listiadi, 2021).

Tabel 2. 1 Review Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	Annisa Meliyana, Amir Arham, Meyko Panigoro, Radia Hafid, Roy Hasiru, Sudirman	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil belajar Siswa	X1: Fasilitas Belajar Y: Hasil Belajar	Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan terdapat pengaruh Fasilitas Belajar terhadap hasil belajar siswa.

No	Nama	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Sudirman, Maya Novrita Dama (2023)			
2	Aviona Adisty, Erdinawati, Adelina Feernanda Wati, Muliada (2023)	Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 1 Ketapang	X1: Fasilitas Belajar X2 : Motivasi Belajar Y : Hasil Belajar	Secara parsial, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara fasilitas belajar dengan hasil belajar, sedangkan motivasi belajar mempunyai pengaruh yang baik terhadap variabel terikat. Secara simultan, terdapat pengaruh yang signifikan variabel fasilitas belajar, motivasi belajar terhadap hasil belajar.
3	Muhammad Yassir, Saharuna (2024)	Pengaruh <i>Artificial Intelligence (AI)</i> Terhadap Hasil belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas	X1: <i>Artificial Intelligence (AI)</i> Y: Hasil Belajar M : Motivasi Belajar dan Kreativitas	Hasil penelitian <i>ekspos facto (ex post facto)</i> menunjukkan <i>Artificial Intelligence (AI)</i> berpengaruh signifikan secara langsung terhadap motivasi belajar, kreativitas dan hasil belajar, kemudian <i>Artificial Intelligence (AI)</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang dimediasi oleh Motivasi belajar dan kreativitas
4	Lanqin Zheng, Jiayu Niu, Lu Zhong, Julliana Fosua Gyasi (2021)	<i>The effectiveiness od artificial intelligence on learning achievement and learning perception: a meta-analysis</i>	X1: <i>artificial intelligence</i> Y: <i>learning achievement</i>	Hasil analisis meta-analisis menunjukkan pengaruh AI terhadap hasil belajar tidak bersifat seragam, sehingga AI tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dan persepsi pembelajaran.
5	Wei Pratama, Hari Mulyadi, Dadang Dahlan (2022)	Efek Moderasi Motivasi Belajar pengaruh <i>Academic Hardiness</i> dan Lingkungan Keluarga pada Hasil Belajar	X1 : <i>Academic Hardiness</i> X2 : Lingkungan keluarga Y : Hasil Belajar Z : Motivasi Belajar	Secara parsial, terdapat pengaruh signifikan <i>Academic Hardiness</i> dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar. Motivasi belajar mampu memoderasi pengaruh <i>Academic Hardiness</i> terhadap hasil belajar, Motivasi belajar mampu memoderasi pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar. Motivasi belajar mampu memoderasi <i>Academic</i>

No	Nama	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
				<i>Hardiness</i> dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar.
6	Mia Sinfana Chaya, Agung Listiadi (2021)	Peran Motivasi Belajar dalam memoderasi Hasil Belajar Pengantar Akuntansi dan Matematika Ekonomi terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi	X1: Hasil Belajar Pengantar Akuntansi X2: Hasil Belajar Matematika Ekonomi Y: Tingkat Pemahaman Akuntansi Z: Motivasi Belajar	Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar tidak mampu memoderasi hasil belajar pengantar akuntansi terhadap tingkat pemahaman akuntansi, dan motivasi belajar tidak mampu memoderasi hasil belajar matematika ekonomi terhadap tingkat pemahaman akuntansi..

(Sumber: Hasil Review dari Beberapa Jurnal)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis mengenai pertautan antar variabel yang akan di teliti (Sugiyono, 2022).

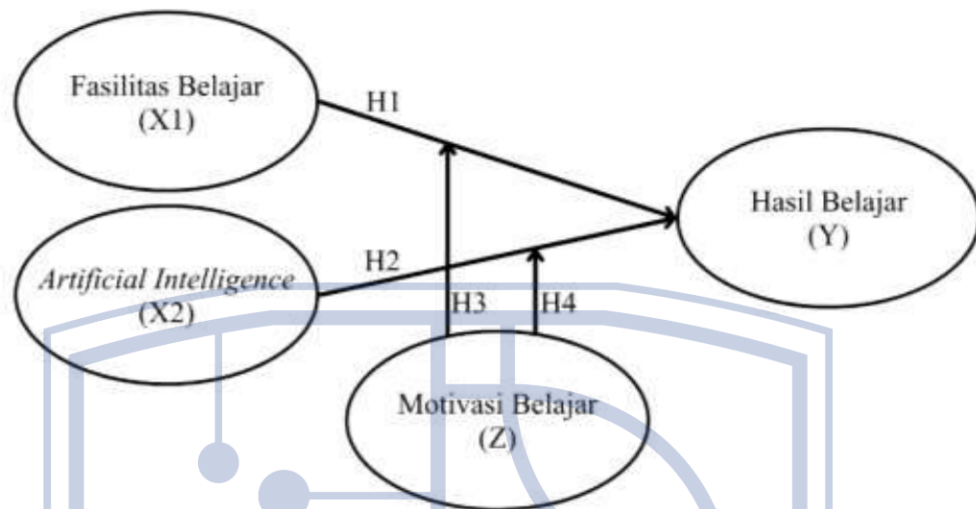
Hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar (Prastiyo, 2019). Untuk mencapai kulminasi tersebut motivasi belajar dapat menjadi dorongan psikologis bagi siswa dalam proses akademik. Hal ini dapat di lihat di SMA Wiyata Dharma medan yang menyediakan berbagai pilihan beasiswa bagi siswa yang berprestasi secara akademik maupun non-akademik, di sisi lain SMA Wiyata Dharma medan juga selalu mengapresiasi prestasi siswa mereka baik secara akademik maupun non-akademik dengan cara memberikan pelatihan oleh guru-guru bidang studi, dan pengumuman capaian prestasi secara langsung yang dapat di lihat oleh khalayak ramai di media sosial resmi SMA Wiyata Dharma Medan itu sendiri. Selain itu, motivasi belajar dapat diperoleh melalui penyediaan fasilitas belajar yang baik. Oleh karena itu, sekolah harus memperhatikan faktor tersebut agar para siswa mampu mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan sekolah.

Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap sangat menunjang proses pendidikan di sekolah (Sambodo, 2019). Sarana dan prasarana yang baik adalah investasi penting bagi satuan Pendidikan yang hal tersebut tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan holistik siswa, termasuk aspek akademik, sosial, dan emosional (Hayati et al., 2025). Sarana prasarana yang tersedia di SMA Wiyata Dharma cukup

beragam, salah satunya adalah laboratorium komputer yang di lengkapi dengan komputer, kursi, proyektor, layar proyektor, dan juga AC. Fasilitas belajar yang lengkap dan memadai di harap mampu membuat siswa nyaman dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya.

Di sisi lain dengan menyediakan fasilitas belajar yang memadai di harapkan siswa mampu mengikuti perkembangan teknologi. SMA Wiyata Dharma pada tahun 2024 untuk pertama kalinya mengajarkan AI dalam mata pelajaran informatika. Pengajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam mendesain materi pembelajaran yang lebih adaptif dan personal sesuai kebutuhan siswa guna meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya interaksi menggunakan teknologi. Hal ini juga menuntut siswa untuk menggunakan AI sebagai bagian dari proses belajar, khususnya pada mata pelajaran informatika. Informatika adalah sebuah disiplin ilmu yang mencari pemahaman dan mengeksplorasi dunia di sekitar kita, baik natural (dunia dan alam sekitar kita) maupun artifisial (dunia maya atau dunia digital yang diciptakan manusia) (Asfarian et al., 2021). Selain berakar ke ilmu formal, informatika juga berakar ke engineering (Asfarian et al., 2021).

Berdasarkan paparan sebelumnya, maka peneliti membuat kerangka konseptual yang menunjukkan pengaruh antara variabel bebas meliputi kelengkapan fasilitas dan AI terhadap variabel terikat meliputi hasil belajar melalui variabel moderasi motivasi belajar yang dapat dirumuskan dengan kerangka konseptual berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah simpulan yang belum final karena harus diuji kebenarannya atau bisa disebut juga sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti (A. Sari et al., 2023).

2.4.1 Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar

Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran peserta didik di lingkungan sekolah (Bunyamin, 2021). SMA Wiyata Dharma Medan menyediakan berbagai jenis sarana dan prasarana yang di harapkan dapat menyokong siswa dalam proses belajar. Salah satu fasilitas yang ada berupa laboratorium komputer yang di lengkapi dengan set komputer, kursi, meja belajar, papan tulis, layar proyektor, proyektor yang mendukung siswa dalam praktek mata pelajaran informatika, serta menyediakan ruang kelas yang di lengkapi dengan meja dan kursi belajar, papan tulis, proyektor, serta AC dalam mempelajari teori mata pelajaran informatika. Penyediaan fasilitas ini di harap dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang ada, sehingga dapat memperoleh capaian hasil belajar yang maksimal. Penjelasan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar (Meliana et al., 2023).

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Fasilitas Belajar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Wiyata Dharma Medan.

2.4.2 Pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Hasil Belajar

AI merupakan kemampuan mesin untuk meniru kecerdasan manusia untuk melakukan tugas dan pengambilan keputusan (Sutrisno et al., 2023). Dalam mata pelajaran Informatika di SMA Wiyata Dharma Medan siswa mempelajari dasar-dasar pengenalan dan penggunaan AI pengajaran ini dimaksudkan untuk menuntut siswa untuk menggunakan AI sebagai bagian dari proses belajar, khususnya pada mata pelajaran informatika. Penjelasan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Yassir & Saharuna, 2024).

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H2: *Artificial Intelligence* (AI) Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Wiyata Dharma Medan.

2.4.3 Pengaruh Motivasi Belajar Memoderasi Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar

Sarana dan prasarana yang baik adalah investasi penting bagi satuan Pendidikan yang hal tersebut tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan holistik siswa, termasuk aspek akademik, sosial, dan emosional (Hayati et al., 2025). Fasilitas Belajar yang memadai seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium komputer yang lengkap, atau akses internet yang cepat merupakan fasilitas yang telah di sediakan oleh SMA Wiyata Dharma Medan dalam membantu siswa belajar. Ketersediaan fasilitas belajar ini tidak dapat menjadi tolak ukur mutlak bagi siswa dalam meraih hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, motivasi belajar berperan sebagai faktor pengali, ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa dapat memanfaatkan setiap fasilitas belajar yang tersedia secara proaktif dan optimal, sehingga memperkuat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa nantinya. Penjelasan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar mampu memoderasi hasil belajar (Pratama, 2022).

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H3: Motivasi Belajar mampu Memoderasi Hubungan antara Fasilitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Wiyata Dharma Medan.

2.4.4 Pengaruh Motivasi Belajar Memoderasi *Artificial Intelligence (AI)* Terhadap Hasil Belajar

Artificial Intelligence (AI) dalam bidang pendidikan telah membuka banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mengoptimalkan proses pendidikan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif (Subiyantoro, 2024). Dalam mata pelajaran Informatika di SMA Wiyata Dharma Medan siswa mempelajari penggunaan AI, pengajaran ini dimaksudkan untuk menuntut siswa agar mampu menggunakan AI sebagai bagian dari proses belajar, khususnya pada mata pelajaran informatika. Namun, penggunaan teknologi AI bergantung pada kemauan dan inisiatif siswa. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa dapat secara aktif menggunakan AI dalam proses belajar dan memahami materi dan mampu memanfaatkan umpan balik yang diberikan, serta terlibat dalam modul pembelajaran adaptif yang ditawarkan, sehingga memperkuat hubungan antara Artificial Intelligence terhadap Hasil Belajar. Penjelasan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan untuk hubungan antara Artificial Intelligence (AI) dan hasil belajar (Yassir & Saharuna, 2024).

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H4: Motivasi Belajar mampu Memoderasi Hubungan antara Artificial Intelligence (AI) dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Wiyata Dharma Medan.