

Penerapan Aplikasi *Question AI (Artificial Intelligence)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto

Denta Gara Yusvano¹, Heryanto Susilo²

^{1,2}Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: denta.17010034052@mhs.unesa.ac.id

Received 2024;
Revised 2024;
Accepted 2024;
Published Online 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Penerapan Aplikasi *Question AI (Artificial Intelligence)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil yang diperoleh dari Penerapan Aplikasi *Question AI (Artificial Intelligence)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto adalah peningkatan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran peserta didik Paket C serta meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan menerapkan aplikasi *Question AI (Artificial Intelligence)* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena kolaborasi dan koordinasi yang baik antara pamong belajar dan peserta didik, saling terlibat dalam proses belajar mengajar serta adanya kesadaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Question AI*. Dengan demikian, proses peningkatan hasil belajar peserta didik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat semakin cepat dan akurat.

Kata Kunci: *Aplikasi Question AI, Hasil Belajar, Sanggar Kegiatan Belajar, Paket C*

Abstract

This research aims to describe and analyze the application of the *Question AI (Artificial Intelligence)* application to improve the learning outcomes of Package C students at UPT Mojokerto Learning Activities Studio. The research method used is a descriptive qualitative research method. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results obtained from implementing the *Question AI (Artificial Intelligence)* application to improve the learning outcomes of Package C students at UPT Mojokerto Learning Activity Studio are increasing the effectiveness and efficiency of the learning process for Package C students as well as increasing student learning outcomes by implementing the *Question AI (Artificial Intelligence)* application. Intelligence as a learning medium. This can happen because of good collaboration and coordination between learning instructors and students, mutual involvement in the teaching and learning process and awareness to improve the quality of learning by using the *Question AI* application media. In this way, the process of improving student learning outcomes in cognitive, affective and psychomotor aspects can be faster and more accurate.

Keywords: Question AI Application, Learning Results, Learning Activity Studio, Package C

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini tentu sangat mempengaruhi zaman peradaban manusia. Perkembangan peradaban manusia menurut Alvin Toffler (1980) ditandai dengan 3 gelombang (*the Third Wave*) yaitu: Gelombang pertama: berkembangnya teknologi pertanian. Era ini berlangsung pada masyarakat pertanian atau agraris, dimana masyarakat sebagian besar bermata pencaharian dalam bidang bercocok tanam. Gelombang kedua: penggunaan konsep tentang efektivitas dan efisiensi. Semua kegiatan harus diselenggarakan dengan hasil yang optimal atau efektif menggunakan sumber daya yang relatif minim atau efisien. Karena itu manusia mulai menciptakan sistem komputerisasi untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Gelombang ketiga: era ini berlangsung pada masyarakat informasi yang ditandai dengan frekuensi pertukaran informasi yang tinggi dan berlangsung dengan cepat. Untuk mempercepat hal tersebut, manusia berpikir untuk menciptakan suatu sistem teknologi baru yang mampu menjalankan sistem komputerisasi secara masif. Oleh sebab itu, muncullah kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) sebagai teknologi yang mampu meringankan pekerjaan manusia dan mempercepat pengerjaan suatu pekerjaan secara lebih signifikan dan presisi.

Dengan berkembangnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) di era dewasa ini, sedikit banyak dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan yang ada di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Salah satunya yaitu aspek pendidikan. Teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) menciptakan atmosfer tersendiri bagi manusia untuk meningkatkan mutu dan mengembangkan konsep pembelajaran yang lebih menarik dan modern. Oleh karena itu, kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) diciptakan sebagai salah satu media pembelajaran yang berguna untuk mempermudah baik pengajar maupun peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran. Peserta didik perlu mendapat bimbingan dan arahan yang baik dari pengajar supaya mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Seringkali kami menemukan kasus terkait adanya tindakan kecurangan yang dilakukan saat ujian atau saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik tidak sepenuhnya mengerti dan memahami materi yang dijelaskan oleh pengajar atau pendidik. Mereka kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sehingga mengambil tindakan yang ekstrem untuk melakukan kecurangan saat ujian atau saat proses pembelajaran. Sebagai pengajar atau pendidik yang baik tentu seharusnya memberikan pemahaman dan pengajaran yang baik kepada peserta didik sehingga mereka percaya diri untuk menyelesaikan permasalahannya secara mandiri, tanpa harus melakukan kecurangan tersebut.

Seperti misalnya terdapat salah satu peserta didik Paket C yang mengaku bahwa dia kesulitan dalam mengerjakan tugas atau menyelesaikan soalnya secara mandiri karena dia belum mengerti atau memahami materi yang pernah dijelaskan oleh pendidik atau pengajar. Dia merasa tidak tahu bagaimana cara untuk menyelesaikan soal atau tugas tersebut, sehingga dia memilih jalan untuk melakukan kecurangan dengan menyontek dan menyalin tugas teman sebayanya yang telah selesai. Hal ini merupakan kasus yang biasa dijumpai di kalangan masyarakat dan terkadang masyarakat menormalisasikan hal tersebut seolah itu merupakan hal yang wajar saja. Namun dampak yang ditimbulkan kedepannya adalah peserta didik cenderung melakukan hal yang bersifat kecurangan daripada berusaha secara mandiri untuk menyelesaikan soal dan tugas yang diberikan oleh pendidik atau pengajar.

Faktor lain yang juga mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kecurangan tersebut adalah peserta didik memiliki motivasi yang besar supaya hasil belajar yang mereka dapatkan lebih tinggi. Hasil belajar peserta didik terlihat dari nilai-nilai yang mereka dapatkan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal hasil belajar tidak hanya dinilai berdasarkan aspek kognitif (pengetahuan) saja, namun juga dinilai dari aspek afektif dan psikomotorik juga. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan pada masalah tersebut, akhirnya memunculkan sebuah inovasi untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan kekinian bagi peserta didik. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih dan multi kompleks, kami menerapkan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran baru yang dapat mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan masalah terkait soal atau tugas yang diberikan pendidik atau pengajar. Salah satu teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang sedang *booming* di era dewasa ini adalah *Question AI* (*Artificial Intelligence*). Dengan menerapkan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mau dan mampu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara mandiri dan dapat berkolaborasi dengan pendidik atau pengajar dalam merepresentasikan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Question AI*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Penerapan Aplikasi *Question AI* (*Artificial Intelligence*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto. Manfaat penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Question AI* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan kurikulum yang lebih efektif dan berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pendidikan yang lebih baik dan lebih relevan dengan kebutuhan masa depan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini juga menerapkan pendekatan studi kasus dimana menekankan pada pengumpulan data dari sumber penelitian seperti wawancara, observasi, dan sumber lainnya dengan maksud untuk memberikan sebuah deskripsi dan analisis mendalam terhadap suatu kasus yang diselesaikan, sehingga memperoleh pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam terkait penelitian tersebut. Metode deskriptif yang diterapkan dalam penelitian bertujuan untuk menyusun gambaran deskripsi secara factual, akurat dan sistematis mengenai kasus atau fenomena yang dihadapi dalam kajian penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007: 4) menjelaskan bahwa “metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pendekatan ini diarahkan pada latar dari individu tersebut secara holistik (utuh).”

Dalam menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, masalah yang diangkat mengandung unsur nilai ilmiah, dan menghasilkan data yang berbentuk deskripsi pernyataan secara tertulis maupun tidak tertulis, dan dapat diamati secara langsung. Penelitian ini lebih berfokus pada kemampuan penalaran dan pemahaman individu yang bersangkutan terkait fakta dan realita yang terjadi dan dialami oleh individu tersebut. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian di analisis. Hasil analisis itu dapat berupa gambaran atau deskripsi. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdapat.

Lokasi dan sasaran yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah peserta didik khususnya kesetaraan Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto. Informasi tentang penelitian didapatkan melalui proses wawancara dengan pihak UPT Sanggar Kegiatan Belajar

Mojokerto baik dari pihak Kepala SKB, pamong belajar, tata usaha maupun dengan peserta didik Paket C secara langsung. Penelitian dilaksanakan dengan baik dan lancar karena pihak UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto sangat fleksibel, terbuka, dan transparan saat diwawancarai mengenai proses belajar mengajar dan pembelajaran disana. Peserta didik turut melengkapinya hasil temuan yang didapat di lapangan.

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi kasus dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam terkait objek yang diteliti dengan mengandalkan instrument wawancara maupun observasi terhadap peserta didik khususnya Paket C sebagai objek penelitian dan sumber informasi. Pendekatan ini diterapkan untuk melihat seberapa besar efek yang ditimbulkan dari penerapan aplikasi *Question AI* dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini memuat data hasil dari penelitian. Hasil penelitian diberikan penyajian data secara verbal dan memuat kajian teori di dalamnya.

Artificial Intelligence

Sejarah perkembangan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dimulai sejak tahun 1950, ketika Alan Turing memperkenalkan *Turing Test*, sebuah tes untuk menguji kecerdasan dari mesin. Sebelumnya, Turing juga mengemukakan konsep *Universal Turing Machine*, sebuah konsep mesin yang dapat mengolah semua masalah matematis. Pada tahun 1956, John McCarthy mengadakan konferensi pertama tentang AI, yang dikenal sebagai *Dartmouth Conference*, yang menjadi tonggak awal perkembangan AI sebagai bidang ilmu yang mandiri. Pada tahun 1960-an, komputer mulai mampu menampung lebih banyak informasi dan lebih mudah untuk mendapat akses yang cepat dan murah, yang memungkinkan perkembangan pesat dalam AI.

AI berasal dari kata *artificial* yang berarti tiruan atau buatan, dan kata *intelligence* bermakna kecerdasan, sehingga arti AI adalah kecerdasan tiruan atau kecerdasan buatan. Tujuan AI bukan untuk menggantikan sesuatu yang ditiru secara keseluruhan, tetapi mencari bentuk sistem kerja yang efisien untuk fungsi tertentu, sehingga manusia yang selalu dihadapkan pada banyak kesibukan dan aktivitas dapat bekerja secara optimal. Tujuan utama penggunaan AI pada penyelesaian pekerjaan pada manusia adalah memperoleh hasil kinerja optimal, yaitu waktu cepat dan hasil maksimal, atau waktu cepat dengan kesalahan minimal, sehingga AI sangat dibutuhkan untuk mampu berinteraksi dengan lingkungan secara cepat. AI dapat didefinisikan sebagai suatu mesin atau perangkat pintar. AI dapat melakukan suatu tugas yang bila tugas tersebut dilakukan oleh manusia akan dibutuhkan suatu kecerdasan untuk melakukannya.

Question AI (Artificial Intelligence)

Question AI (Artificial Intelligence) adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer untuk menganalisis dan mengelola permasalahan, membuat kesimpulan, dan menyediakan informasi yang relevan dengan pertanyaan yang diberikan. *Question AI* menggunakan algoritma dan teknologi AI yang diperlukan untuk menganalisis dan menyediakan informasi yang relevan dengan permasalahan yang diberikan. *Question AI* bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi yang relevan dan membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan. Ini memungkinkan pengguna untuk mengetahui informasi yang relevan dengan cepat dan efisien, tanpa perlu melakukan pencarian manual. *Artificial Intelligence* mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan sistem konvensional antara lain sebagai berikut:

Tidak memerlukan persamaan matematik. Obyek perancangan sistem konvensional selalu memerlukan persamaan matematik dari objek yang akan diproses, yang mana untuk sistem-sistem *linear* hal itu masih mudah untuk didapatkan, namun untuk sistem yang non-linear maka sangat sulit sekali untuk mendapatkannya. Perancangan sistem kecerdasan buatan cukup memerlukan informasi penalaran dari perilaku proses, yang dapat berupa informasi dalam bentuk bahasa (*linguistic information*).

Dapat melakukan proses pembelajaran. Kemampuan untuk mengambil kesimpulan berdasarkan data masukan-keluaran yang terdahulu. Dapat bersifat adaptif. Memiliki kemampuan untuk mengubah parameter atau mengadaptasi parameter internal sistem secara mandiri. Jika dibandingkan dengan kecerdasan alami (kecerdasan yang dimiliki oleh manusia), kecerdasan buatan memiliki beberapa keuntungan secara komersial antara lain: Kecerdasan buatan lebih bersifat permanen, kecerdasan buatan lebih mudah diduplikasi & disebar, kecerdasan buatan lebih murah dibanding dengan kecerdasan alami, kecerdasan buatan bersifat konsisten, kecerdasan buatan dapat didokumentasi, kecerdasan buatan dapat mengerjakan pekerjaan lebih cepat dibanding dengan kecerdasan alami, kecerdasan buatan dapat mengerjakan pekerjaan lebih baik dibandingkan dengan kecerdasan alami. Tampilan *homescreen* pada aplikasi *Question AI*:

Terdapat 4 tools pada aplikasi Question AI yakni *tools* hitung (Matematika), *tools* tulis (*Essai*), *tools* terjemah (*Translator*), dan *tools* ringkas. *Tools* hitung dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai bentuk soal matematika meliputi Aljabar, Trigonometri, Kalkulus, dan sebagainya. Kemudian untuk *tools* tulis, AI dapat secara otomatis membuat esai sesuai dengan perintah (*prompt*) yang diinginkan. *Tools* terjemah mampu menerjemahkan Bahasa yang discan atau di screenshot ke dalam Bahasa yang diinginkan misalnya tulisan yang berbahasa Inggris dapat diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia. Dan yang terakhir *tools* ringkas dapat meringkas suatu tulisan dan mengubahnya menjadi suatu rangkuman singkat sehingga pembaca dapat mengambil poin penting dari tulisan tersebut.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar, yang diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar, yang merupakan perolehan dari hasil belajar. Hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sependapat dengan Nana Sudjana (2006: 22), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Teori yang menjelaskan tentang hasil belajar antara lain:

Teori Belajar Kognitivisme: Menurut teori belajar kognitivisme, hasil belajar adalah perubahan dalam kemampuan kognitif siswa, yang dapat ditunjukkan melalui nilai tes tengah semester. Penelitian ini telah dilakukan oleh Sugiyono (2010) dan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemudian **Teori Belajar Behaviorisme:** Menurut teori belajar behaviorisme, hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku pada diri seseorang, yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Thorndike (Budiningsih, 2005: 21), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah hal apapun yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik saat belajar. Penelitian ini telah dilakukan oleh Hamalik (2008) dan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang.

Teori Belajar Humanisme: Menurut teori belajar humanisme, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Penelitian ini telah dilakukan oleh Nana Sudjana (2011) dan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dibedakan menjadi tiga macam: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengajaran, sikap dan cita-cita. Teori Belajar Andragogi: Menurut teori belajar andragogi, hasil belajar adalah perubahan dalam sikap dan nilai siswa, yang dapat diukur dalam bentuk motivasi dan harapan untuk berhasil, serta masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar. Penelitian ini telah dilakukan oleh Octavia (2021) dan disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran menjalani proses belajar.

Taksonomi Bloom memiliki tiga ranah diantaranya 1) ranah kognitif, yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual (Huda, 2013:169), 2) ranah afektif, ranah yang berkaitan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi, 3) ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik (Degeng, 2013:202).

Domain kognitif: Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi berorientasi pada kemampuan berfikir atau bernalar yang mencakup kemampuan intelektual seperti mengingat, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) knowledge (pengetahuan), (2) comprehension (pemahaman atau persepsi), (3) application (penerapan), (4) analysis (penguraian atau penjabaran), (5) synthesis (pemaduan), dan (6) evaluation (penilaian) (Utari, 2012).

Domain afektif: Hasil belajar afektif adalah perubahan perilaku yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Perubahan ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa, serta dari pengukuran hasil belajar yang diterapkan oleh guru. Domain psikomotorik: Hasil belajar psikomotorik adalah perubahan perilaku yang berkaitan dengan kegiatan motorik dan keterampilan. Level psikomotorik termasuk persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Penerapan Aplikasi Question AI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran selama ini belum pernah menerapkan teknologi kecerdasan buatan berupa aplikasi *Question AI (Artificial Intelligence)* kepada peserta didik khususnya kesetaraan Paket C. Terbukti ketika ditanya mengenai aplikasi *Question AI*, peserta didik belum memahami tentang aplikasi *Question AI*. Kemudian ketika diterapkan kepada sebagian peserta didik, hasilnya pun mengejutkan. Sebagian peserta didik yang menerapkan aplikasi *Question AI* cenderung lebih mudah dalam menyelesaikan soal dan tugas secara mandiri, sedangkan sebagian peserta didik lain yang tidak menggunakan aplikasi *Question AI* cenderung tidak tahu dan bingung dalam menyelesaikan soal dan tugas. Penggunaan *tools* hitung dalam aplikasi *Question AI* ternyata dapat mempermudah peserta didik Paket C dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan fungsi aljabar, trigonometri, integral, dan bentuk soal yang lain dijelaskan secara terperinci dalam aplikasi *Question AI* serta diberikan cara dalam menjawab soal tersebut dalam hitungan detik saja. Kecepatan, keakuratan, efektivitas, serta efisiensi yang dimiliki oleh aplikasi *Question AI* tersebut sangat membantu sebagian peserta didik dalam menjawab soal maupun tugas yang sekiranya sulit untuk diselesaikan secara mandiri.

Selain itu, terdapat pula *tools* tulis yang juga sangat berguna bagi peserta didik dalam membuat karya tulis berupa puisi, cerpen atau esai secara cepat dan benar hanya dalam hitungan detik. Kenyamanan dan fleksibilitas penggunaan aplikasi *Question AI* ini membuat peserta didik antusias dalam menyelesaikan soal atau tugas mereka secara mandiri. Dengan menerapkan media aplikasi *Question AI*, peserta didik mampu menghadapi permasalahan saat menjawab soal maupun tugas yang sulit dan tidak mampu dikerjakan. Penggunaan aplikasi *Question AI* juga telah meringankan beban pendidik atau pengajar dalam memberikan transfer of knowledge atau pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik, sehingga mereka tidak perlu melakukan kecurangan saat ujian atau saat proses pembelajaran karena aplikasi *Question AI* tersebut.

Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya penerapan aplikasi *Question AI* antara lain peserta didik merasa antusias dalam menyelesaikan soal dan tugas secara mandiri, meningkatkan hasil belajar mereka tanpa harus melakukan kecurangan yang dapat membawa dampak yang buruk di masa depan, pengerjaan soal maupun tugas dilakukan dengan efektif dan efisien, memakan waktu yang relatif singkat, pendidik maupun pengajar menjadi lebih mudah dalam membimbing serta mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan aplikasi *Question AI* juga harus melibatkan pengawasan dari pendidik atau pengajar, supaya peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan memahami penjelasan materi yang dibuat oleh aplikasi *Question AI*. Peserta didik dituntut menjadi lebih aktif dalam mengerjakan soal maupun tugas yang membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, dan mereka dapat saling berkolaborasi dan bekerjasama dengan pendidik atau pengajar sehingga muncul interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Perkembangan teknologi aplikasi *Question AI* mengalihkan pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang bersifat modern. Kemudian penerapan aplikasi *Question AI* ini membawa kepraktisan data penilaian evaluasi pembelajaran. *Question AI* juga memungkinkan peserta didik mendapatkan pelayanan seperti asisten pribadi. Pengumpulan data yang dikerjakan menggunakan AI direkapitulasi berdasarkan data dari aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik sebagai pengguna. Dengan demikian, aplikasi *Question AI* memungkinkan adanya solusi alternatif pembelajaran yang sesuai dengan keperluan peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penerapan Aplikasi *Question AI* (Artificial Intelligence) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya kesetaraan Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto. Hal tersebut tidak terlepas dari adanya kolaborasi dan koordinasi yang harmonis antara pendidik atau pengajar dengan peserta didik kesetaraan Paket C. Peningkatan hasil belajar peserta didik tidak hanya berpacu kepada aspek kognitif saja, melainkan berfokus juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Dengan adanya penerapan aplikasi *Question AI* ini diharapkan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik tanpa harus melakukan tindakan kecurangan saat melaksanakan ujian atau saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dituntut untuk mampu menyelesaikan masalah atau soal tugas secara mandiri sebagai bagian dari pembelajaran. Keterlibatan pendidik atau pengajar dalam proses pembelajaran juga mendukung adanya penerapan aplikasi *Question AI*. Pendidik atau pengajar juga secara tidak langsung dituntut untuk paham dan melek teknologi di era dewasa ini dengan menggunakan media aplikasi *Question AI*.

Penerapan aplikasi *Question AI* juga meningkatkan proses pembelajaran peserta didik kesetaraan Paket C menjadi efektif dan efisien, serta memakan waktu yang relatif singkat. Hal tersebut dapat meminimalisasi tindakan kecurangan yang seringkali dilakukan peserta didik karena mereka semakin percaya diri untuk mengerjakan soal dan tugas secara mandiri dengan bantuan media aplikasi *Question AI* sebagai media pembelajaran yang mutakhir. Keberadaan aplikasi *Question AI* juga telah membawa dampak positif yang luar biasa bagi peserta didik. Selain itu, penerapan aplikasi *Question AI* meringankan beban tanggung jawab pendidik atau pengajar dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada peserta didik khususnya kesetaraan Paket C di UPT Sanggar Kegiatan Belajar Mojokerto.

Daftar Pustaka

- Lazar, Krstic; Veljko, Aleksic; Marija, Krstic. 2022. *Artificial Intelligence in Education: A Review*. Leskovac, Serbia: *Technics and Informatics in Education*
- Mohamad Afandi, Djunaidi; Putri Khoirin, Nashiroh. 2020. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. Semarang:
- Pratutik, Heny Dewi; Koeswanti. 2012. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kranggan Temanggung*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- A. Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Robandi, Imam. 2019. *ARTIFICIAL INTELLIGENCE “Mengupas Rekayasa Kecerdasan Tiruan”*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET
- Jaya, Hendra. 2018. *Kecerdasan Buatan*. Makassar: FMIPA Universitas Negeri Makassar
- Susanti, Rini. 2005. *Sampling dalam Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Teknodik Kemdikbud
- Audie, Nurul. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol 2 No 1 2019*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Magdalena Ina, Fajriyati Nur, Rasid Eva Alanda, Diasty Nadia Tasya. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *e-journal Stitpn.ac.id*, 133
- Noorlaila, Feida. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Rheinata, Salsabila; Sulistyani; Chusni, Muhammad Minan. 2022. Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di Era Industry 4.0 dan Society 5.0, *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*.
- Hestyan, Alvian Pramadani; Susilo, Heryanto. 2024. Implementasi Program *Life Skills* dan *Optimum Aging* Bagi Lansia di Asri Senior Day Care And Living Wiyung Kota Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*