

PENGARUH AKSES TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X IPS SMA PGRI 4 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Regina Rangga Mete¹, I Ketut Westra, S.Pd., M.Pd.², Putu Siti Firmani, SE., MM.³

Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

renamete23@gmail.com , iketutwestra@gmail.com , putusitifirmani1971@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the influence of access to AI-based learning technology and learning strategies on the economic learning outcomes of class X IPS students at SMA PGRI 4 Denpasar for the academic year 2024/2025. This type of research is quantitative research using descriptive quantitative analysis. The population in this study consists of 28 class X IPS students at SMA PGRI 4 Denpasar. The sample is taken from the entire population of 28 students using total sampling. Data collection techniques use questionnaires and documentation, while data analysis methods use descriptive analysis tests, analysis requirement tests, hypothesis tests, and data analysis uses the SPSS program.

Berdasarkan analisis diperoleh Bahwa: 1) ada pengaruh akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) terhadap hasil belajar (Y). hal ini dapat di lihat dari hasil uji thitung 0,0245 lebih kecil dari ttabel yaitu 2,055. Berada pada daerah penolakan Ho yang artinya Akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1). Berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). dengan nilai sebesar 0.299 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05. 2) ada pengaruh strategi pembelajaran (X2) Terhadap hasil belajar (Y) . hal ini dapat dilihat dari hasil uji thitung 0,0226 lebih besar dari ttabel yaitu 2,055. In the rejection of Ho, it means that the learning strategy (X2) has a significant impact on learning outcomes (Y), with a significance value of 0.000 which is smaller than the established significance level of 0.05. 3) There is an influence of AI-based learning technology access (X1) and learning strategy (X2) on learning outcomes (Y). This can be seen from the F test where the calculated F value of 0.029 is greater than the F table value of 5.16, indicating the rejection of Ho with a significance value of 0.000, which is smaller than the established significance level of 0.05.

Keywords: Access to AI-Based Learning Technology, Learning Strategies, and Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh akses teknologi pembelajaran berbasis ai dan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis dan kuantitatif deskriptif. Populasi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar yang berjumlah 28 siswa. Sampel diambil dari seluruh populasi sebanyak 28 siswa dengan menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi dengan metode analisis data dengan menggunakan uji analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, uji hipotesis sedangkan analisis data menggunakan program SPSS

Article history

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism checker no 80

Doi: prefix doi :

[10.8734/musytari.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/musytari.v1i2.365)

Copyright : author

Publish by : musytari



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Berdasarkan analisis diperoleh Bahwa: 1) ada pengaruh akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) terhadap hasil belajar (Y). hal ini dapat di lihat dari hasil uji thitung 0,0245 lebih kecil dari ttabel yaitu 2,055. Berada pada daerah penolakan Ho yang artinya Akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1). Berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). dengan nilai sebesar 0.299 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05. 2) ada pengaruh strategi pembelajaran (X2) Terhadap hasil belajar (Y) . hal ini dapat dilihat dari hasil uji thitung 0,0226 lebih besar dari ttabel yaitu 2,055. Berada pada penolakan Ho yang artinya strategi pembelajaran (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05 3) ada pengaruh Akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) dan strategi pembelajaran (X2) Terhadap hasil belajar (Y) hal ini dapat dilihat dari ujiF diketahui bahwa niali fhitung 0,029 lebih besar dari ftabel yaitu 5,16 berada pada penolakan Ho dengan nilai signifikan 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang telah ditetapkan yaitu 0,05

Kata Kunci: Akses Teknologi Pembelajaran Berbasis AI, Strategi pembelajaran, dan Hasil Belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan di era digital saat ini mengalami transformasi yang signifikan, ditandai dengan semakin meluasnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar mengajar. Integrasi TIK telah menjadi kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Di Indonesia, pemanfaatan TIK mulai merambah berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI), yang mampu menghadirkan sistem pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan personal. AI tidak hanya mendukung otomasi tugas administratif, tetapi juga memungkinkan penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Secara khusus, dalam mata pelajaran Ekonomi, penerapan AI menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi.

Selain teknologi, strategi pembelajaran yang efektif juga memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai strategi pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Misalnya, strategi pembelajaran aktif tipe Guided Teaching telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Strategi ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Pentingnya pendidikan yang berkualitas juga tercermin dalam peran strategisnya dalam pembangunan berbagai sektor kehidupan suatu negara, seperti ekonomi, sosial, dan budaya. Pendidikan yang efektif dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada gilirannya akan mendorong pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan Masyarakat. Dengan demikian, integrasi teknologi pembelajaran berbasis AI dan penerapan strategi pembelajaran yang efektif merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran ekonomi. Hal

ini sejalan dengan upaya untuk mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan dinamika ekonomi global.

Menurut Narji, M. (2024). Artificial Intelligence (AI) menawarkan berbagai potensi dalam personalisasi pembelajaran, teknologi AI dapat memproses data siswa secara real-time, mengidentifikasi pola belajar individu, dan merekomendasikan materi atau metode yang sesuai dengan gaya belajar siswa. penyediaan umpan balik, dan analisis data pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Akses terhadap teknologi pembelajaran berbasis AI diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Selain akses teknologi, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga memiliki peran krusial dalam menentukan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran yang efektif dapat memfasilitasi pemahaman konsep ekonomi yang kompleks, mendorong partisipasi aktif siswa, dan pengembangan ketrampilan berpikir kritis.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penerapan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam sistem pembelajaran. Teknologi pembelajaran berbasis AI memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, personal, dan efisien. AI dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui sistem pembelajaran adaptif, chatbot edukatif, serta analisis data untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Namun, meskipun teknologi ini menawarkan berbagai manfaat, masih terdapat tantangan dalam aksesibilitasnya. Faktor infrastruktur, kesiapan sumber daya manusia, serta kebijakan pendidikan menjadi beberapa aspek yang mempengaruhi implementasi teknologi pembelajaran berbasis AI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh akses terhadap teknologi pembelajaran berbasis AI serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.

Lestari, E., Amalo, F., Djaniar, U., & Choiri, S. (2024). Dasar dasar manajemen keuangan: Buku referensi. PT Media Penerbit Indonesia. ISBN 978-623-89105-6 4

Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Putri Khoerunnisa dalam Gerlach & Ely (2020) juga mengatakan bahwa perlu adanya kaitan antara strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, agar diperoleh langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik (prosedur) yang akan menjamin bahwa siswa akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. Kata metode dan teknik sering digunakan secara bergantian. Putri Khoerunnisa dalam Gerlach & Ely (2020) mengatakan bahwa teknik (yang kadang kadang disebut metode) dapat diamati dalam setiap kegiatan pembelajaran. Teknik adalah jalan atau alat (way or means) yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang akan dicapai. Guru yang efektif sewaktu-waktu siap menggunakan berbagai metode (teknik) dengan efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian menggunakan penelitian dengan teknik kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) dan strategi pembelajaran (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y) kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar Menurut Sugiyono (2020;16), “Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu dan menggumpulkan data menggunakan alat penelitian menganalisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan”.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS di SMA PGRI 4 Denpasar tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 28 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling. Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2022;82). Teknik nonprobability sampling yang dipilih yaitu dengan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2022;85) “teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua sampel anggota populasi digunakan menjadi sampel”. Mengacu pada teori tersebut, maka jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 28 siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar.

Adapun penelitian ini memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data, misalnya observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Tinjauan ini menggunakan alat pemeriksaan analisis deskriptif, uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 25.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar.

Berdasarkan deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian terhadap 28 siswa di SMA PGRI 4 Denpasar, diperoleh data tentang akses teknologi pembelajaran berbasis AI dengan nilai rata-rata sebesar 17.54 dan nilai minimum sebesar 45 nilai maksimum sebesar 79 dan nilai standar deviasi sebesar hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel Akses Teknologi Pembelajaran Berbasis AI (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar. Hal ini dapat dilihat dari teknik uji t parsial, dimana memiliki nilai t hitung = 8.220 > t tabel = 2,055 dan memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05.

Pengaruh strategi pembelajaran (X2) terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar

Berdasarkan deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian terhadap 28 siswa kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar diperoleh data tentang strategi pembelajaran nilai rata-rata 61.64, nilai minimum sebesar 43, nilai maksimum sebesar 78 dan nilai standar deviasi sebesar 1.726. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel Strategi Pembelajaran (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar. Hal ini dapat dilihat dari teknik Uji t parsial, dimana memiliki t hitung 7.940 > 2,055 dan memiliki signifikan sebesar 0.000 < 0,05

Pengaruh Akses Teknologi Pembelajaran Berbasis AI (X1) dan Strategi Pembelajaran (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ips SMA PGRI 4 Denpasar.

Berdasarkan deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian terhadap 28 siswa di SMA PGRI 4 Denpasar diperoleh data tentang Strategi Pembelajaran dengan nilai rata-rata sebesar 80,60, nilai minimum sebesar 69, nilai maksimum sebesar 85 dan nilai standar deviasi 4.085. Hasil uji secara simultan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara

variabel Akses Teknologi Pembelajaran Berbasis AI (X1) dan Strategi Pembelajaran (X2) terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar. Hal ini dapat dilihat dari teknik uji f simultan, dimana memiliki nilai f hitung sebesar 0,029 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini jika dibandingkan dengan f tabel maka f hitung = 0,029 < f tabel = 4,225. Hasil penelitian ini terbukti bahwa memang benar ada pengaruh yang positif dan signifikan Akses Teknologi Pembelajaran Berbasis AI dan Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 4 Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025

4. Kesimpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) diketahui bahwa t hitung 0,0245 lebih besar dari t tabel yaitu 2,055 dengan nilai signifikan sebesar 0,003 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05.
2. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa strategi pembelajaran (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y). diketahui bahwa nilai-nilai t hitung sebesar 0,0226 lebih besar dari t tabel yaitu 2,055 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05.
3. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa akses teknologi pembelajaran berbasis AI (X1) dan strategi pembelajaran (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) diketahui bahwa f hitung 0,029 lebih besar daripada f tabel 4,22 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 yang nilainya lebih kecil dari tingkat signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada karyawan perusahaan UKM *Express Kediri* Pengaruh *Humble Leadership* dan Profesionalisme terhadap Kinerja Karyawan, maka dapat dinyatakan beberapa hal yang merupakan kesimpulan dari penelitian ini, yaitu: 1. Variabel *Humble Leadership* (X1) berpengaruh secara parsial terhadap Kinerja Karyawan (Y) dengan nilai signifikansi atau nilai sig. $0,001 < 0,05$, 2. Variabel Profesionalisme (X2) berpengaruh secara parsial terhadap Kinerja Karyawan (Y) dengan nilai signifikansi atau nilai sig. $0,000 < 0,05$, 3. Variabel *Humble Leadership* (X1), dan Profesionalisme (X2) berpengaruh secara simultan dengan signifikansi atau nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh, dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman demi menunjang proses belajar dan prestasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan ekonomi, karena dengan adanya fasilitas yang representatif maka akan meningkatkan hasil belajar siswa dapat meningkat

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan data sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian sarana prasarana pendidikan dan efektivitas proses pembelajaran.

3. Bagi Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Bagi Pembaca diharapkan dapat melaksanakan penelitian yang berbeda dengan menambah responden. Selain itu untuk meningkatkan kualitas penelitian, maka untuk penelitian dikemudian diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan menambah variabel yang sudah ada maupun mengganti variabel dengan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan buatan dalam pendidikan: Meningkatkan pembelajaran personalisasi. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(2), 85-95. <https://www.researchgate.net/publication/385022902>
- Lestari, E., Amalo, F., Djaniar, U., & Choiri, S. (2024). *Dasar dasar manajemen keuangan: Buku referensi*. PT Media Penerbit Indonesia. ISBN 978-623-89105-6 4
- Yulia, E. (2020). The feasibility and effectiveness of interactive multimedia using Gerlach and Ely model in learning planning courses. In *Proceedings of the 3rd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2019)*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.16-11-2019.2293143>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.