

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Persepsi**

Kata persepsi berasal dari Bahasa Inggris yaitu dari kata “*perception*” yang berarti penglihatan atau tanggapan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diartikan sebagai suatu tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi merupakan hal yang memengaruhi sikap, dan sikap akan menentukan perilaku (Nisa dkk., 2023). Dalam arti yang lebih luas, persepsi merupakan interpretasi individu terhadap sesuatu yang mempengaruhi bagaimana dan dengan apa seseorang akan bertindak.

Persepsi juga merupakan suatu proses memberikan makna sehingga manusia dapat memperoleh pengetahuan baru, hal ini dapat diartikan bahwa persepsi merupakan proses mengubah sesuatu menjadi sebuah informasi. Dalam persepsi terdapat suatu proses kognitif yang mana individu menyampaikan makna pada lingkungannya, karena setiap orang memberikan makna yang unik pada rangsangan yang mereka terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa individu yang berbeda dapat menyampaikan suatu hal dengan sudut pandang yang berbeda (Annisa, 2024). Persepsi diterima dengan rangsangan melalui panca indera yang didahului dengan perhatian sehingga individu bisa mengetahui, mengartikan, dan menghayati tentang hal yang diamati baik dari dalam maupun luar individu itu sendiri (Koa dan Mutia, 2021).

Persepsi dapat dikategorikan menjadi dua paham yaitu dalam ruang lingkup kecil dan besar. Dalam ruang lingkup kecil persepsi diartikan sebagai suatu pandangan seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam ruang lingkup besar lebih kepada seseorang dapat menjelaskan sesuatu (Rika, 2023). Persepsi terdiri dari dua macam bentuk yaitu persepsi yang bersifat positif dan negatif. Persepsi yang bersifat positif ialah pandangan tentang suatu obyek dan menuju pada suatu keadaan dimana subyek yang mempersepsikan cenderung menerima obyek yang ditangkapnya. Sedangkan persepsi yang bersifat negatif ialah pandangan tentang

suatu obyek yang menunjukkan pada keadaan dimana subyek yang mempresepsikan cenderung menolak atas obyek yang ditangkapnya (Ita, 2022). Sejalan dengan pendapat (Oktavia dan Hidayati, 2022) yang menyebutkan individu yang menerima obyek cenderung memiliki persepsi positif dan individu yang menolak obyek cenderung memiliki persepsi yang negatif. Salah satunya adalah persepsi mengenai pemanfaatan AI mulai dari persepsi mengenai peluang, potensi dan tantangan. Peluang dalam pemanfaatan AI mengacu pada kemungkinan atau kesempatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Potensi merujuk pada kemampuan AI dalam membawa perubahan yang signifikan jika dimanfaatkan dengan optimal. Sedangkan tantangan adalah hambatan atau permasalahan yang mungkin muncul dalam pemanfaatan AI (Ouyang dan Jiao, 2021).

Berdasarkan definisi persepsi di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah suatu kesan, penafsiran, anggapan, pandangan, pengetahuan, dan sikap siswa dan guru terhadap suatu hal. Persepsi merupakan hasil dari proses kognitif siswa dan guru yang memberikan makna terhadap rangsangan melalui panca indera yang didahului oleh perhatian terhadap apa yang ada di sekitarnya. Persepsi siswa dan guru dipengaruhi oleh pengalaman, nilai, dan sudut pandang masing-masing individu. Dalam penelitian ini, persepsi siswa dan guru difokuskan pada cara mereka memahami, menanggapi, dan menyikapi suatu obyek atau fenomena termasuk hal penerimaan, penghayatan, atau penolakan pemanfaatan AI dalam berpikir kritis di kelas XII. Hal ini mencakup persepsi positif, merupakan pandangan yang cenderung menerima dan mendukung serta persepsi negatif, yaitu pandangan yang cenderung menolak atau kurang mendukung sesuai dengan pengalaman dan konteks masing-masing.

## **2. Artificial Intelligence**

*Artificial Intelligence* dalam Bahasa Indonesia adalah kecerdasan buatan, berarti cabang ilmu komputer yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin dalam memudahkan tugas manusia untuk memenuhi setiap kebutuhannya (Kasmad, 2021; Khosravi dkk., 2022). *Artificial intelligence* masuk

dalam ilmu komputer yang berfungsi sebagai sesuatu yang dapat berpikir seperti manusia (Saputra dan Serdianus, 2023). *Artificial intelligence* juga bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan manusia yang berkembang pesat di era digital saat ini. Kemampuan *artificial intelligence* dalam memproses dan menganalisa data lebih cepat dan efisien (Anas dan Zakir, 2024). *Artificial intelligence* dapat memberikan respon kontekstual terhadap konteks dunia nyata karena dapat memberikan respon instan, tata bahasanya benar, dan memberikan titik awal dalam penyelesaian suatu permasalahan (Chang dan Kidman, 2023).

Saat ini, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi global, teknologi *artificial intelligence* juga telah ditingkatkan secara pesat dengan cara diperbarui dan digunakan secara luas (Hamid dkk., 2022). *Artificial intelligence* atau kecerdasan buatan diyakini memberikan kemudahan kepada penggunanya. *Artificial intelligence* adalah serangkaian metode mutakhir yang memudahkan menghubungkan setiap perangkat tanpa harus berada di tempat. Dengan kata lain penggunaan *artificial intelligence* untuk merumuskan peristiwa atau kondisi tertentu sangatlah memberikan kemudahan (Pokhrel, 2024). Sejak awal penggunaannya, istilah *artificial intelligence* secara sederhana bisa dipahami sebagai suatu kemampuan mesin untuk melakukan tugas yang biasanya membutuhkan pemahaman seperti manusia. Biasanya juga dipahami sebagai kumpulan teknologi canggih yang memungkinkan mesin merasakan, memahami, bertindak, dan belajar. AI bahkan merupakan aplikasi teknologi canggih yang mana mesin menunjukkan fungsi kognitif manusia seperti pembelajaran, analisis, dan penyelesaian masalah. Namun AI dapat membuka peluang, potensi dan tantangan baru dalam pemanfaatannya. Peluang dalam pemanfaatan AI mengacu pada kemungkinan atau kesempatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Potensi merujuk pada kemampuan AI dalam membawa perubahan yang signifikan jika dimanfaatkan dengan optimal. Sedangkan tantangan adalah hambatan atau permasalahan yang mungkin muncul dalam pemanfaatan AI (Ouyang dan Jiao, 2021).

*Artificial intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan dibagi ke dalam beberapa bentuk penerapan kecerdasan, diantaranya seperti bimbingan melalui dunia internet (*mentor virtual*), asisten suara (*voice assistant*), konten cerdas (*smart content*), penerjemah presentasi (*presentation translator*), penilaian otomatis (*automatic assessment*), dan lain-lain (Dwi, 2023). Platform digital AI sebenarnya banyak digunakan oleh siswa dan guru di sekolah. Platform tersebut mulai dari AI yang bisa dimanfaatkan sebagai media untuk membuat desain, berinteraksi dengan rekan melalui audio maupun video, berkirim pesan, mencari informasi, media pembelajaran dan lain sebagainya. Di era pembelajaran saat ini platform digital AI sebagai media pembelajaran sesuai dengan fenomena yang terjadi dalam bidang pendidikan lebih banyak menggunakan *chatgpt*, *gemini*, dan *perplexity*. Namun tidak menutup kemungkinan penggunaan platform lainnya sesuai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai alat yang dapat menunjang pemanfaatan AI (Dwi, 2023).

Berdasarkan definisi *artificial intelligence* di atas dan dengan dikaitkan dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *artificial intelligence* merupakan cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia seperti berpikir, belajar, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. *Artificial intelligence* dirancang untuk memproses dan menganalisis data secara cepat dan efisien, memberikan respon kontekstual, serta mendukung berbagai aktivitas manusia dalam berbagai hal termasuk dalam dunia pendidikan yang terdiri dari berbagai platform.

### **3. Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan tingkat tinggi. Berpikir kritis meliputi beberapa langkah mulai dari menghafal, mengembangkan, menggeneralisasi, membandingkan, mengevaluasi, menganalisis dan menyimpulkan. Sama seperti penelitian (Rika, 2023) yang menyatakan bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis yang memungkinkan untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan pendapat sendiri yang meliputi berpikir reflektif dan produktif serta mengevaluasi bukti dengan cara mengelola informasi

yang tidak menerima atau menolaknya secara langsung, namun dengan didahului oleh serangkaian pertimbangan, pengujian, dan verifikasi. Berpikir kritis dalam konteks yang lebih luas dapat diartikan sebagai cara yang efektif untuk merangsang imajinasi, inovasi, dan kreativitas manusia untuk dapat melampaui apa yang telah ada baik dalam konsep pemahaman maupun dalam konsep implementasinya sendiri (Halim, 2022).

Berpikir kritis juga bisa dikatakan sebagai suatu untuk memutuskan hal yang dapat menghasilkan baik interpretasi, analisis, maupun pemaparan menggunakan suatu bukti, konsep, metodologi, kriteria, atau pertimbangan kontekstual yang menjadi dasar dibuatnya keputusan (Syafitri dkk., 2021). Berpikir kritis dapat dipandang sebagai kemampuan berpikir untuk membandingkan dua atau lebih informasi, misalkan membandingkan antara informasi yang diterima dengan informasi yang dimiliki. Berpikir kritis digunakan pada proses berpikir untuk menganalisis pendapat serta memberikan ide dari masing-masing arti dan interpretasi yang dimaksudkan sebagai pengembangan penalaran logis guna memahami letak asumsi secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan (Halim, 2022).

Tujuan dari adanya berpikir kritis yaitu untuk mendorong seseorang mengeluarkan pendapat atau ide baru dan menjamin bahwa suatu pemikiran itu valid dan benar, tujuan lainnya yaitu untuk menilai suatu pemikiran, menafsirkan nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik dari suatu pemikiran. Indikator berpikir kritis adalah kegiatan merumuskan, mengungkapkan fakta yang dibutuhkan, mampu memilih argumen yang logis, serta mendeteksi berdasarkan sudut pandang yang berbeda (Rika, 2023), sedangkan menurut (Amalia dkk., 2021) berpikir kritis memiliki lima indikator yaitu:

- a. Memberikan penjelasan sederhana mulai dari memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan, bertanya dan menjawab pertanyaan.
- b. Membangun keterampilan dasar mulai dari mempertimbangkan sumber dapat dipercaya atau tidak, mengamati, serta mempertimbangkan hasil.

- c. Menyimpulkan mulai dari melakukan dan mempertimbangkan hasil deduksi, melakukan dan mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan menentukan nilai pertimbangan.
- d. Memberikan penjelasan secara lebih lanjut yang dimulai dari kegiatan mendefinisikan, mempertimbangkan suatu definisi, dan mengidentifikasi asumsi-asumsi.
- e. Mengatur strategi dan taktik mulai dari menentukan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah sebuah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses sistematis untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara rasional. Berpikir kritis tidak hanya sekedar menerima atau menolak informasi melainkan mempertimbangkan, menguji, dan memverifikasi kebenarannya berdasarkan bukti yang memiliki beberapa indikator.

#### **4. Pemanfaatan**

Pemanfaatan adalah suatu baik kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah dan mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan (Tantri dan Lilik, 2021). Pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna. Pemanfaatan merupakan turunan dari kata “manfaat” yakni suatu hal yang semata-mata menunjukkan kegiatan menerima, hal tersebut pada umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian hal-hal yang berguna, baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat (Alida, 2021).

Pemanfaatan dalam penelitian ini merujuk pada penggunaan *artificial intelligence* oleh siswa dan guru geografi. Guru berperan sebagai mentor, penemu, dan fasilitator dalam pemanfaatan teknologi termasuk *artificial intelligence*. Diharapkan guru dapat melihat AI dalam meningkatkan pembelajaran khususnya dalam topik dinamis seperti geografi. Peran guru sangatlah penting di lingkup pendidikan karena seorang guru ketika mengajar diharapkan dapat memberikan

banyak andil kepada peserta didik salah satunya dengan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa memahami juga mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan sangat mudah (Mukarromah dan Andriana, 2022).

Perkembangan teknologi terutama AI membawa perubahan dalam peran guru. Guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar tetapi juga motivator yang membangkitkan semangat belajar siswa dan fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar aktif dan kreatif (Nurzannah, 2022). AI sebagai salah satu inovasi dalam pendidikan menawarkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan membuat guru dapat memperkaya sumber pembelajaran, menyesuaikan dengan karakter siswa. (Theresa dkk., 2025) menegaskan bahwa AI membantu guru mengidentifikasi pola belajar siswa yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dalam konteks peran praktisnya, guru dituntut untuk kreatif dalam menyediakan media pembelajaran digital, media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa (Boentolo dkk., 2024). Namun meskipun AI membantu penyampaian materi, peran guru tetap sangat penting agar pemanfaatan AI bisa sesuai dengan yang seharusnya.

Berdasarkan definisi pemanfaatan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses atau cara memanfaatkan sesuatu yang berguna untuk tujuan tertentu. Pemanfaatan melibatkan penggunaan hal-hal yang bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam penelitian ini, pemanfaatan merujuk pada penggunaan *artificial intelligence*. Pemanfaatan *artificial intelligence* ini difokuskan pada siswa dan guru geografi dalam menggunakannya secara efektif.

## B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penelitian yang relevan dengan penelitian ini (Tabel 2.1) yang memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini.

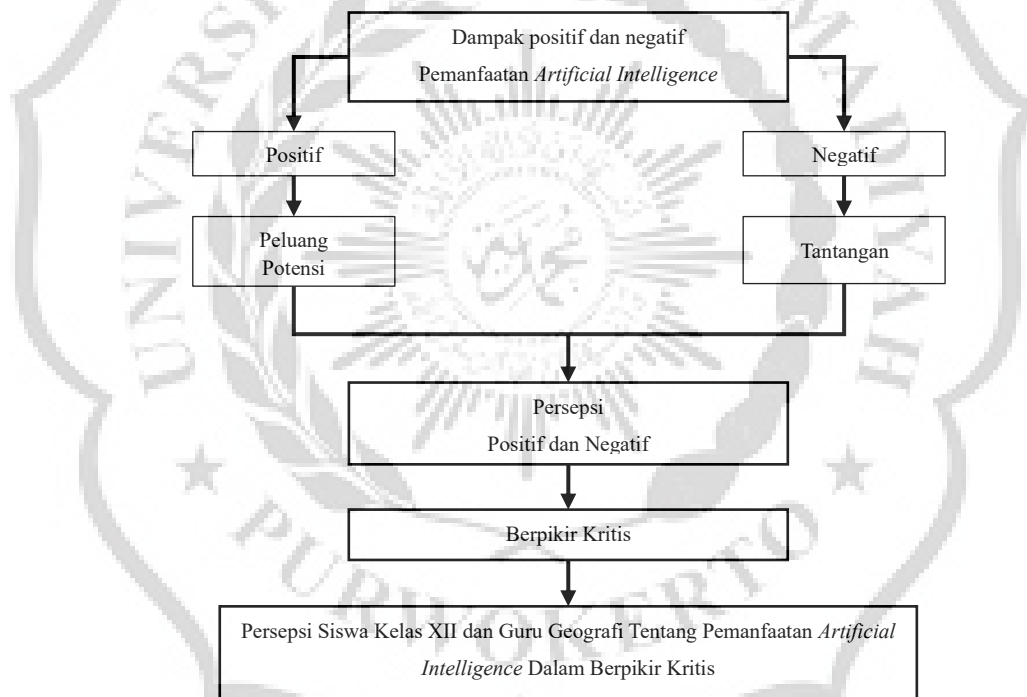
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan peneliti

No.	Peneliti/Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Annisa (2024) "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) ChatGPT Sebagai Sumber Informasi Tugas Kuliah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam"	Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) ChatGPT sebagai sumber informasi tugas kuliah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam	Kualitatif dengan 10 informan yang terdiri dari masing-masing perwakilan angkatan 2020-2023, menggunakan data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan data sekunder berupa dokumentasi yang diolah dengan analisis deskriptif.	Sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif karena ChatGPT memberi kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang relevan, meskipun beberapa di antara mereka menyadari pentingnya verifikasi dan kritisisme terhadap informasi yang diperoleh.
2.	Jihan Rahmawati (2024) "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan dan Keterampilan Berpikir Kritis terhadap Kualitas Hasil Belajar Mahasiswa"	Menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dan keterampilan berpikir kritis terhadap kualitas hasil belajar mahasiswa	Kuantitatif dengan metode deskriptif-korelasional, populasi dan sample 100 mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta yang dipilih secara <i>purposive sampling</i> , jenis data berupa data kuantitatif yang dikumpulkan menggunakan kuesioner dan diolah dengan JASP ( <i>Jeffrey's Amazing Statistics Program</i> ) lalu dianalisis menggunakan regresi linear.	Penggunaan AI berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa serta kualitas hasil belajar mereka. Namun, ketergantungan pada AI juga menimbulkan tantangan tersendiri, seperti berkurangnya kemandirian dalam pemikiran kritis.
3.	Maulana dkk., (2024) "Pengaruh Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> dalam Pengerjaan Tugas Kuliah terhadap Berpikir Kritis Mahasiswa PAI UNJ"	Mengetahui pengaruh penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> dalam pengerjaan tugas kuliah terhadap berpikir kritis mahasiswa PAI UNJ	Kuantitatif dengan metode deskriptif-korelasional, populasi 90 mahasiswa dengan sampel 47 yang dipilih dengan <i>simple random sampling</i> menggunakan rumus <i>Slovin</i> . Data berupa hasil kuesioner skala <i>likert</i> melalui <i>Google Form</i> dan diolah menggunakan SPSS, dianalisis dengan regresi linear serta uji koefisien determinasi.	Penggunaan AI berpengaruh terhadap berpikir kritis mahasiswa sebanyak 56,6%. Hasil tersebut memberikan penjelasan bahwasannya penggunaan AI tidak sepenuhnya mempengaruhi berpikir kritis, terdapat beberapa faktor lainnya seperti tuntutan keaslian tugas tanpa <i>copypaste</i> yang turut serta memberikan pengaruh berpikir kritis mahasiswa.
4.	Yulianti (2021) "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi Di SMA Yadika 5 Kota Jakarta"	Mengetahui pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa mata Pelajaran geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta	Kuantitatif dengan sampel sebanyak 40 siswa dengan teknik pemilihan <i>cluster sampling</i> . Data dikumpulkan melalui observasi secara langsung dan tidak langsung, angket skala <i>likert</i> , dan dokumentasi dengan menggunakan uji hipotesis T.	Hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang positif antara aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta.
5.	Widia Agustin (2024) "Analisis Persepsi siswa kelas XII dan Guru Geografi tentang pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> dalam berpikir kritis di SMA Negeri 1 Padamara Purbalingga"	Menganalisis persepsi siswa kelas XII dan Guru Geografi tentang pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> dalam berpikir kritis di SMA Negeri 1 Padamara Purbalingga.	Kualitatif studi kasus dengan 9 siswa kelas XII dan 2 Guru Geografi sebagai informan. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi, serta data sekunder dari dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif model interaktif dengan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.	Persepsi siswa diketiga kelas bervariasi tergantung peringkat akademik, sementara guru cenderung positif. Siswa peringkat atas dan guru geografi menyampaikan persepsi positif karena menganggap AI dapat memberikan peluang; potensi dalam mendukung kemampuan berpikir kritis khususnya pada aspek inovasi, kreativitas, sintesis dan analisis informasi, serta pertimbangan informasi; dan menyadari adanya tantangan dalam pemanfaatan AI. Siswa peringkat tengah cenderung menyampaikan persepsi bervariasi, positif pada peluang namun negatif pada potensi serta bervariasi dalam tantangan karena positif dalam pengawasan guru namun negatif pada kurangnya interaksi dan ketergantungan. Sementara siswa peringkat bawah cenderung menyampaikan persepsi negatif kecuali dalam aspek pengawasan guru. Temuan ini menekankan pentingnya keseimbangan pemanfaatan AI dengan pengawasan guru untuk memastikan penggunaannya hanya sebagai alat bantu yang dapat mendukung kemampuan berpikir kritis.

Sumber : Annisa (2024); Maulana dkk., (2024); Rahmawati dan Marsufiyati (2024); Yulianti (2021); Widia Agustin (2025)

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa dan guru geografi di SMA Negeri 1 Padamara Purbalingga terkait pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) dalam berpikir kritis. Pemanfaatan AI dapat berdampak positif yang terdiri dari peluang dan potensi, serta dampak negatif berupa munculnya beberapa tantangan dalam pemanfaatan AI. Penulis dalam penelitian ini ingin mengungkapkan secara pasti mengenai persepsi siswa kelas XII dan guru geografi tentang pemanfaatan *artificial intelligence* dalam berpikir kritis di SMA Negeri 1 Padamara Purbalingga, maka dari itu peneliti membuat kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian