LAMPIRAN

Lampiran 1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal	Lokasi	Keterangan
1	Wawancara Guru Informatika	Rabu, 6 Mei 2026	SMK Negeri 1 Sintang	Durasi ±45 menit
2	Observasi Kelas X TKJ B	Rabu, 6 Mei 2026	Kelas X TKJ B	Observasi non-partisipatif
3	Wawancara Siswa Kelas X TKJ B	Kamis, 7 Mei 2026	SMK Negeri 1 Sintang	8 informan siswa
4	Observasi Kelas X TKJ A	Jumat, 8 Mei 2026	Kelas X TKJ A	Observasi non-partisipatif
5	Wawancara Siswa Kelas X TKJ A	Jumat, 8 Mei 2026	SMK Negeri 1 Sintang	8 informan siswa
6	Observasi Laboratorium KKPI	Rabu, 13 Mei 2026	Lab KKPI SMK N 1 Sintang	Kelas X TKJ B, praktik
7	Dokumentasi pembelajaran	6–20 Mei 2026	SMK Negeri 1 Sintang	Foto, dokumen, artefak
8	Wawancara Waka Kurikulum	Rabu, 20 Mei 2026	SMK Negeri 1 Sintang	Kebijakan kurikulum

Lampiran 2

Daftar Informan Penelitian

No	Kode	Posisi/Jabatan	Kelas/Unit	Relevansi dengan Penelitian
1	WK	Wakil Kepala Kurikulum	Manajemen Sekolah	Kebijakan, kurikulum, infrastruktur AI di sekolah
2	GI	Guru Mata Pelajaran Informatika	X TKJ A & B	Praktik pembelajaran, pemanfaatan AI, pengamatan siswa
3–10	SA1–SA8	Siswa Kelas X TKJ A	X TKJ A (36 siswa)	Pengalaman langsung penggunaan AI dalam pembelajaran
11–18	SB1–SB8	Siswa Kelas X TKJ B	X TKJ B (35 siswa)	Pengalaman langsung penggunaan AI dalam pembelajaran

Lampiran 3

Pedoman Wawancara Waka Kurikulum

Fokus: Kebijakan sekolah, dukungan Kurikulum Merdeka, dan fasilitas pembelajaran berbasis AI

Tanggal : _____

Lokasi : _____

Nama Informan : _____

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

Instruksi Penelitian

- Informan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum
- Teknik : Wawancara semi-terstruktur dengan rekaman audio (dengan izin informan)
- Tujuan : Menggali informasi mengenai kebijakan sekolah, dukungan kurikulum, fasilitas pembelajaran, serta pandangan sekolah tentang penggunaan AI dalam pembelajaran Informatika.

Pernyataan Etika Penelitian (Informed Consent)

Sebelum wawancara dimulai, peneliti menyampaikan bahwa penelitian ini bertujuan untuk keperluan akademik. Data yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Informan memiliki hak untuk tidak menjawab pertanyaan tertentu atau menghentikan wawancara kapan saja. Peneliti juga meminta persetujuan informan untuk melakukan perekaman selama wawancara berlangsung.

Tabel 1
Pedoman Wawancara Waka Kurikulum

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Tindak Lanjut (Probe)
1	RQ3	Kebijakan penggunaan AI	Apakah sekolah memiliki kebijakan atau aturan terkait penggunaan teknologi AI (seperti ChatGPT atau AI lainnya) dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika?	Apakah kebijakan tersebut sudah tertulis atau masih berupa arahan lisan dari sekolah? Apakah ada contoh aturan atau panduan yang diberikan kepada guru dan siswa?
2	RQ3	Implementasi Kurikulum Merdeka	Bagaimana penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Informatika di kelas X TKJ di sekolah ini?	Berapa jam pelajaran Informatika dalam satu minggu? Apakah pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri atau mencari sumber belajar tambahan?
3	RQ3	Infrastruktur pembelajaran	Bagaimana kondisi fasilitas yang tersedia untuk mendukung pembelajaran Informatika di sekolah ini, seperti laboratorium	Apakah jumlah komputer atau laptop di laboratorium sudah mencukupi untuk siswa? Bagaimana kualitas jaringan internet saat

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Tindak Lanjut (Probe)
			komputer dan jaringan internet?	digunakan untuk pembelajaran?
4	RQ3	Monitoring penggunaan teknologi	Bagaimana cara sekolah memonitoring penggunaan AI oleh siswa dalam kegiatan belajar?	Apakah guru memiliki cara khusus untuk memastikan siswa menggunakan AI untuk menunjang proses pembelajaran para siswa? Apakah ada aturan atau sanksi jika terjadi penyalahgunaan?
5	RQ4	Pemaknaan sekolah terhadap AI	Menurut Bapak/Ibu, apa peran teknologi AI dalam membantu proses belajar siswa, terutama dalam meningkatkan kemandirian belajar mereka?	Apa saja manfaat yang sudah terlihat? Apakah ada tantangan atau kekhawatiran dalam penggunaan AI di sekolah?
6	RQ1	Penggunaan AI oleh siswa	Berdasarkan pengamatan sekolah, sejauh mana siswa kelas X TKJ sudah	Aplikasi atau tools AI apa yang paling sering digunakan oleh siswa?

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Tindak Lanjut (Probe)
			menggunakan teknologi AI dalam pembelajaran Informatika?	Apakah penggunaan tersebut didorong oleh guru atau inisiatif siswa sendiri?
7	RQ3	Pengembangan kurikulum berbasis AI	Apakah sekolah memiliki rencana untuk mengembangkan kurikulum atau pembelajaran yang lebih terintegrasi dengan teknologi AI ke depannya?	Program atau langkah apa yang direncanakan untuk mendukung pemanfaatan AI dalam pembelajaran?
8	RQ3	Academic integrity dalam penggunaan AI	Bagaimana pandangan sekolah terkait potensi pelanggaran akademik, seperti plagiarisme, dalam penggunaan AI oleh siswa?	Apakah sekolah memiliki strategi atau kebijakan untuk menjaga kejujuran akademik dalam penggunaan AI?

Lampiran 4

Pedoman Wawancara Guru Informatika

Pedoman Wawancara Guru Informatika

Tanggal : _____

Lokasi : _____

Nama Informan : _____

Jabatan : Guru Informatika

Instruksi Penelitian

- Informan: Guru mata pelajaran Informatika
- Teknik: Wawancara semi-terstruktur dengan rekaman audio (dengan izin informan)
- Tujuan: Menggali informasi mengenai penggunaan AI oleh siswa, kemandirian belajar, strategi guru, serta dampak penggunaan AI dalam pembelajaran Informatika.

Pernyataan Etika Penelitian (Informed Consent)

Sebelum wawancara dimulai, peneliti menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan untuk kepentingan akademik. Seluruh data yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Informan memiliki hak untuk tidak menjawab pertanyaan tertentu atau menghentikan wawancara kapan saja. Peneliti juga meminta persetujuan informan untuk melakukan perekaman selama wawancara berlangsung.

Tabel 2
Pedoman Wawancara Guru Informatika

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
1	RQ1	Penggunaan AI oleh siswa	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, seberapa sering siswa menggunakan AI dalam pembelajaran Informatika?	Biasanya digunakan pada kegiatan apa saja? Apakah saat praktik, tugas rumah, atau mencari penjelasan materi?
2	RQ1	Jenis tools AI yang digunakan	AI atau aplikasi apa saja yang paling sering digunakan siswa dalam membantu belajar Informatika?	Apakah siswa lebih sering menggunakan ChatGPT, atau aplikasi lain? Mengapa menurut Bapak/Ibu mereka memilih tools tersebut?
3	RQ1	Pemanfaatan AI dalam tugas	Bagaimana siswa biasanya memanfaatkan AI ketika mengerjakan tugas Informatika?	Apakah digunakan untuk mencari solusi dari masalah teknis?
4	RQ2	Kemandirian belajar siswa	Bagaimana Bapak/Ibu melihat tingkat kemandirian belajar siswa	Apakah siswa mampu mencari solusi sendiri ketika mengalami kesulitan?

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
			kelas X TKJ dalam pembelajaran Informatika?	Bagaimana perilaku mereka saat praktik di laboratorium?
5	RQ2	Inisiatif belajar siswa	Bagaimana bentuk inisiatif belajar mandiri yang ditunjukkan siswa ketika menggunakan AI?	Misalnya mencari referensi tambahan, mencoba memperbaiki kode, atau mengeksplorasi fitur baru secara mandiri?
6	RQ3	Peran guru dalam penggunaan AI	Strategi apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk membimbing siswa dalam menggunakan AI secara tepat dalam pembelajaran?	Apakah guru memberikan contoh penggunaan AI, menjelaskan cara membuat prompt yang baik, atau memberi batasan penggunaan AI?
7	RQ3	Hambatan penggunaan AI	Apa saja kendala atau hambatan yang biasanya dihadapi siswa saat menggunakan AI untuk belajar?	Apakah terkait keterampilan membuat prompt, keterbatasan internet, perangkat komputer, atau pemahaman materi?

No	RQ	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
8	RQ3	Penilaian tugas siswa	Bagaimana Bapak/Ibu menilai tugas siswa ketika mereka menggunakan AI dalam proses pengerjaan tugas?	Apakah ada cara untuk membedakan antara hasil kerja mandiri siswa dengan hasil yang dihasilkan oleh AI?
9	RQ4	Dampak AI terhadap pembelajaran	Bagaimana menurut pengamatan Bapak/Ibu, pengaruh penggunaan AI terhadap proses belajar siswa?	Dapatkah Bapak/Ibu memberikan contoh pengalaman atau kasus yang pernah terjadi di kelas?
10	RQ2	Perkembangan kemandirian siswa	Apakah terdapat perubahan dalam kemandirian belajar siswa sejak mereka mulai menggunakan AI dalam pembelajaran?	Apakah perubahan tersebut terlihat dari cara belajar, hasil tugas, atau keterlibatan siswa dalam praktik?

Lampiran 5

Pedoman Wawancara Siswa Kelas X TKJ

Fokus: Pengalaman siswa dalam menggunakan AI untuk belajar Informatika serta kaitannya dengan kemandirian belajar

Tanggal : _____

Lokasi : _____

Nama Informan : _____

Kelas : _____

Instruksi Penelitian

• Jumlah informan: 16 siswa (8 siswa TKJ A dan 8 siswa TKJ B)

• Teknik: Wawancara semi-terstruktur dengan rekaman audio (dengan izin informan)

• Tujuan: Menggali pengalaman langsung siswa dalam menggunakan AI saat belajar Informatika serta dampaknya terhadap kemandirian belajar

Pernyataan Etika Penelitian (Informed Consent)

Sebelum wawancara dimulai, peneliti menjelaskan bahwa penelitian ini dilakukan untuk kepentingan akademik. Data yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan disebarluaskan di luar keperluan penelitian. Informan memiliki hak untuk tidak menjawab pertanyaan tertentu atau menghentikan wawancara kapan saja. Peneliti juga meminta persetujuan informan untuk melakukan perekaman selama wawancara berlangsung.

Tabel 3
RQ1 Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Informatika

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
1	Frekuensi penggunaan	Seberapa sering kamu menggunakan AI untuk membantu belajar Informatika?	Dapatkah kamu menjelaskan kapan saja biasanya kamu menggunakan AI dalam belajar?
2	Jenis tools AI	Aplikasi AI apa saja yang biasanya kamu gunakan untuk belajar?	Dari beberapa aplikasi tersebut, mana yang paling sering kamu gunakan? Apa alasan kamu memilih aplikasi tersebut?
3	Jenis tugas	Dalam kegiatan belajar apa kamu paling sering menggunakan AI?	Dapatkah kamu menjelaskan contoh penggunaan AI, misalnya untuk memahami materi, membuat rangkuman, atau membantu coding?
4	Strategi bertanya (prompt)	Bagaimana cara kamu menuliskan pertanyaan kepada AI agar mendapatkan jawaban yang sesuai?	Apakah kamu biasanya menuliskan pertanyaan secara detail? Bisa beri contoh pertanyaan yang pernah kamu gunakan?

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
5	Pemecahan masalah (debugging)	Apakah kamu pernah menggunakan AI untuk membantu memperbaiki kesalahan atau error pada kode program?	Dapatkah kamu menceritakan pengalaman saat menggunakan AI untuk mengatasi kesalahan tersebut?
6	Penggunaan saat praktik	Pada saat praktik di laboratorium komputer, kapan biasanya kamu menggunakan AI?	Dalam situasi seperti apa kamu merasa perlu menggunakan AI saat praktik?
7	Integrasi sumber belajar	Selain menggunakan AI, apakah kamu juga menggunakan sumber belajar lain?	Sumber belajar apa saja yang kamu gunakan selain AI? Bagaimana kamu memilih sumber tersebut?
8	Dokumentasi penggunaan AI	Apakah kamu pernah menyimpan hasil jawaban AI?	Untuk tujuan apa kamu menyimpan hasil tersebut?

Tabel 4
RQ2 Kemandirian Belajar Siswa

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
10	Inisiatif belajar (self-initiation)	Apakah kamu pernah belajar atau mengerjakan tugas Informatika menggunakan AI di luar jam sekolah?	Biasanya kapan kamu melakukannya? Misalnya pada malam hari atau saat akhir pekan?
11	Strategi belajar mandiri	Bagaimana kamu menyelesaikan tugas Informatika ketika tidak langsung bertanya kepada guru?	Sumber apa saja yang kamu gunakan untuk menemukan jawabannya?
12	Monitoring (self-monitoring)	Setelah mendapatkan jawaban dari AI, bagaimana kamu memastikan bahwa informasi tersebut sudah benar?	Apakah kamu memeriksanya melalui buku, internet, atau berdiskusi dengan teman?
13	Eksplorasi (self-exploration)	Apakah kamu pernah mencari atau mempelajari materi Informatika yang lebih lanjut menggunakan AI?	Materi apa yang pernah kamu pelajari lebih dalam?
14	Regulasi (self-regulation)	Bagaimana kamu menggunakan atau menyesuaikan hasil dari	Bagian apa yang biasanya kamu ubah atau perbaiki?

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
		AI, misalnya dalam kode program?	
15	Evaluasi diri (self-evaluation)	Bagaimana kamu menilai pertanyaan yang kamu berikan kepada AI sudah jelas atau belum?	Apa yang kamu lakukan jika jawaban dari AI tidak sesuai?
16	Pengujian hasil (self-testing)	Ketika menggunakan kode dari AI, bagaimana kamu memastikan bahwa kode tersebut dapat berjalan dengan baik?	Apakah pernah terjadi kesalahan ketika kode dijalankan?
17	Perencanaan belajar (self-planning)	Apakah kamu pernah merencanakan untuk membuat proyek Informatika sendiri dengan bantuan AI?	Proyek seperti apa yang pernah kamu buat atau rencanakan?
18	Refleksi belajar (self-reflection)	Bagaimana menurut kamu penggunaan AI mempengaruhi pemahamanmu terhadap materi Informatika?	Materi apa yang paling terasa peningkatannya?

Tabel 5
RQ3 Hambatan dalam Penggunaan AI

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
19	Koneksi internet	Bagaimana pengalaman kamu terkait koneksi internet saat menggunakan AI dalam pembelajaran?	Apakah pernah mengalami kendala? Dapatkah kamu menceritakan situasinya?
20	Perangkat komputer	Bagaimana kondisi perangkat yang kamu gunakan saat belajar di laboratorium?	Apakah pernah mengalami kendala seperti lambat atau error saat menggunakan AI?
21	Kemampuan membuat prompt	Bagaimana pengalaman kamu dalam membuat pertanyaan kepada AI?	Apakah pernah mengalami kesulitan dalam mendapatkan jawaban yang sesuai? Mengapa?
22	Kepercayaan diri	Bagaimana perasaan kamu saat menggunakan jawaban atau kode dari AI dalam tugas?	Apa yang membuat kamu merasa yakin atau ragu terhadap hasil tersebut?

Tabel 6
RQ4 Persepsi Siswa terhadap Peran AI

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
23	Kemandirian belajar	Bagaimana menurut pendapatmu, pengaruh penggunaan AI terhadap cara kamu belajar Informatika?	Mengapa kamu memiliki pendapat tersebut? Apakah kamu menggunakan AI hanya untuk menjelaskan tugas yang tidak kamu mengerti? Apakah kamu meminta AI menjawab penuh dan langsung menyalinnya tanpa memahami jawabannya? Apakah kamu merasa cemas atau tidak mampu mengerjakan tugas jika tidak ada AI?
24	Motivasi belajar	Apakah keberadaan AI mempengaruhi semangat kamu dalam belajar Informatika?	Apa perubahan yang kamu rasakan dalam proses belajar?
25	Keakuratan informasi	Apakah kamu pernah merasa ragu terhadap kebenaran jawaban yang diberikan oleh AI?	Bagaimana cara kamu memastikan bahwa jawaban tersebut benar?
26	Persiapan karier	Apakah penggunaan AI membantu kamu dalam mempersiapkan diri	Keterampilan apa yang menurut kamu paling terbantu?

No	Indikator	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjutan (Probe)
		untuk bidang Teknologi Informasi atau jaringan komputer?	
27	Harapan ke depan	Apakah kamu tertarik untuk mempelajari teknologi AI lebih dalam di masa depan?	Jika iya, apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut?

Lampiran 6

Lembar Observasi Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Informatika Berbasis AI

Tujuan Observasi:

Observasi ini bertujuan untuk mengamati kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Informatika, khususnya dalam konteks penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai salah satu sumber belajar.

Tanggal Observasi: _____

Lokasi: _____

Kelas: _____

Jumlah Siswa: _____

Observer: _____

Waktu Pembelajaran:

Mulai: _____ Selesai: _____

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom frekuensi yang sesuai dan lengkapi dengan deskripsi singkat pada kolom catatan.

Keterangan Skala:

- **SL** = Selalu
- **SR** = Sering
- **KD** = Kadang-kadang
- **TP** = Tidak Pernah

Tabel 7
Lembar Observasi Kemandirian Belajar Siswa (Berbasis SRL)

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Siswa	SL	SR	KD	TP	Catatan Observer
1	Perencanaan belajar	Siswa memperhatikan penjelasan tugas dari guru	☐	☐	☐	☐	
2	Perencanaan belajar	Siswa menunjukkan kesiapan memulai tugas	☐	☐	☐	☐	
3	Perencanaan belajar	Siswa menentukan cara/sumber belajar (AI, buku, dll)	☐	☐	☐	☐	
4	Perencanaan belajar	Siswa mulai menggunakan AI sebagai salah satu sumber belajar	☐	☐	☐	☐	

Tabel 8
Tahap Pelaksanaan (Self-Monitoring & Strategy Use)

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Siswa	SL	SR	KD	TP	Catatan Observer
5	Inisiatif belajar	Siswa mulai mengerjakan tugas tanpa menunggu bantuan	☐	☐	☐	☐	
6	Strategi belajar	Siswa mencari informasi (AI / internet / buku)	☐	☐	☐	☐	
7	Penggunaan AI	Siswa menggunakan AI saat mengalami kesulitan	☐	☐	☐	☐	
8	Strategi prompt	Siswa menuliskan pertanyaan kepada AI	☐	☐	☐	☐	
9	Strategi prompt	Siswa memperbaiki pertanyaan jika jawaban tidak sesuai	☐	☐	☐	☐	
10	Fokus belajar	Siswa tetap fokus dalam menyelesaikan tugas	☐	☐	☐	☐	
11	Eksplorasi	Siswa mencoba alternatif solusi (AI/sumber lain)	☐	☐	☐	☐	
12	Interaksi belajar	Siswa berdiskusi dengan teman saat mengalami kesulitan	☐	☐	☐	☐	

Tabel 9
Tahap Monitoring & Verifikasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Siswa	SL	SR	KD	TP	Catatan Observer
13	Monitoring	Siswa membaca dan memahami hasil dari AI	☐	☐	☐	☐	
14	Verifikasi	Siswa mengecek kembali jawaban AI	☐	☐	☐	☐	
15	Verifikasi	Siswa membandingkan dengan sumber lain	☐	☐	☐	☐	
16	Pengujian	Siswa mencoba menjalankan kode/program	☐	☐	☐	☐	
17	Perbaikan	Siswa memperbaiki kesalahan dari hasil AI	☐	☐	☐	☐	

Tabel 9
Tahap Evaluasi & Refleksi (Self-Evaluation & Reflection)

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Siswa	SL	SR	KD	TP	Catatan Observer
18	Evaluasi diri	Siswa menilai hasil pekerjaannya	☐	☐	☐	☐	
19	Refleksi	Siswa menyadari kesalahan atau kekurangan	☐	☐	☐	☐	
20	Refleksi	Siswa memperbaiki strategi belajar	☐	☐	☐	☐	
21	Kemandirian	Siswa menyelesaikan tugas secara mandiri	☐	☐	☐	☐	

Tabel 10
Sikap dan Motivasi Belajar

No	Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Siswa	SL	SR	KD	TP	Catatan Observer
22	Motivasi	Siswa terlihat antusias dalam belajar	☐	☐	☐	☐	
23	Rasa ingin tahu	Siswa menunjukkan keingintahuan	☐	☐	☐	☐	
24	Eksplorasi	Siswa mencoba hal baru (AI/sumber lain)	☐	☐	☐	☐	
25	Kepercayaan diri	Siswa percaya diri dengan hasil kerja	☐	☐	☐	☐	

Catatan Tambahan Observer

_____

_____

_____

Lampiran 7

Pedoman Dokumentasi Penelitian (Artefak Data Penelitian)

Tujuan Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai bukti tertulis maupun visual yang berkaitan dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Informatika serta hubungannya dengan kemandirian belajar siswa. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil wawancara dan observasi, sehingga dapat meningkatkan validitas dan keabsahan data penelitian (triangulasi data).

Lokasi Pengambilan Data: _____

Tanggal Pengumpulan Data: _____

Peneliti: _____

Petunjuk Penggunaan

Peneliti mengumpulkan dokumen atau artefak yang relevan dengan fokus penelitian. Setiap dokumen yang diperoleh dicatat pada tabel berikut beserta sumber, bentuk data, tujuan penggunaan, serta status ketersediaannya.

Tabel 8
Pedoman Dokumentasi Penelitian

No	Fokus Penelitian	Jenis Dokumen / Artefak	Sumber Dokumen	Bentuk Data	Tujuan Penggunaan	Status Ketersediaan
1	Pemanfaatan AI	Screenshot penggunaan AI saat praktik	Siswa	Gambar	Membuktikan siswa menggunakan AI dalam pembelajaran	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
2	Pemanfaatan AI	Riwayat prompt yang digunakan siswa	Siswa	Teks	Mengetahui cara siswa berinteraksi dengan AI	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
3	Pemanfaatan AI	Hasil jawaban AI yang digunakan siswa	Siswa	Teks / Screenshot	Melihat jenis bantuan yang diberikan AI	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
4	Pemanfaatan AI	Contoh kode program yang dihasilkan AI	Siswa	Teks	Mengidentifikasi penggunaan AI dalam pemrograman	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin

5	Pemanfaatan AI	Laporan tugas Informatika berbantuan AI	Siswa	Dokumen	Mengetahui integrasi AI dalam tugas siswa	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
6	Pemanfaatan AI	Flowchart atau desain proyek dari AI	Siswa	Gambar	Mengidentifikasi pemanfaatan AI dalam perancangan	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
7	Kemandirian belajar	Jurnal atau catatan belajar siswa	Siswa	Dokumen	Melihat proses belajar mandiri siswa (SRL)	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
8	Kemandirian belajar	Tugas yang dikerjakan di luar jam sekolah	Siswa	Dokumen	Mengidentifikasi aktivitas belajar mandiri	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
9	Kemandirian belajar	Portofolio proyek siswa	Siswa	Dokumen	Menilai perkembangan kemampuan siswa	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
10	Kemandirian belajar	Catatan refleksi siswa tentang penggunaan AI	Siswa	Teks	Mengetahui refleksi dan evaluasi belajar siswa	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin

11	Faktor pengaruh	Dokumen kebijakan sekolah terkait AI	Sekolah	Dokumen resmi	Mengetahui aturan penggunaan AI di sekolah	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
12	Faktor pengaruh	Kurikulum atau modul ajar Informatika	Guru	Dokumen	Melihat integrasi AI dalam pembelajaran	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
13	Faktor pengaruh	Jadwal penggunaan laboratorium komputer	Sekolah	Dokumen	Mengetahui intensitas penggunaan lab	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
14	Faktor pengaruh	Inventaris fasilitas laboratorium komputer	Sekolah	Dokumen	Mengetahui kondisi sarana prasarana	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
15	Faktor pengaruh	Data kecepatan internet laboratorium	Sekolah	Dokumen	Mengetahui dukungan infrastruktur	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
16	Faktor pengaruh	Catatan guru mengenai aktivitas siswa	Guru	Dokumen	Melihat pengamatan guru terhadap siswa	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin

17	Faktor pengaruh	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru	Dokumen	Mengetahui strategi pembelajaran	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
18	Pemaknaan peran AI	Hasil refleksi siswa tentang AI	Siswa	Teks	Mengidentifikasi pemaknaan siswa terhadap AI	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
19	Pemaknaan peran AI	Hasil proyek siswa berbasis AI	Siswa	Dokumen	Menilai kreativitas dan penerapan AI	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin
20	Pemaknaan peran AI	Perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan AI	Guru	Dokumen	Melihat perubahan hasil belajar siswa	☐ Tersedia ☐ Tidak ☐ Perlu Izin

Lampiran 8

Dokumentasi Hasil Penelitian

XXVIII. CAPAIAN PEMBELAJARAN KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

A. Rasional

Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) memiliki kaitan erat dengan salah satu Asta Cita atau delapan tujuan strategis nasional yang ingin dicapai oleh Pemerintah Indonesia

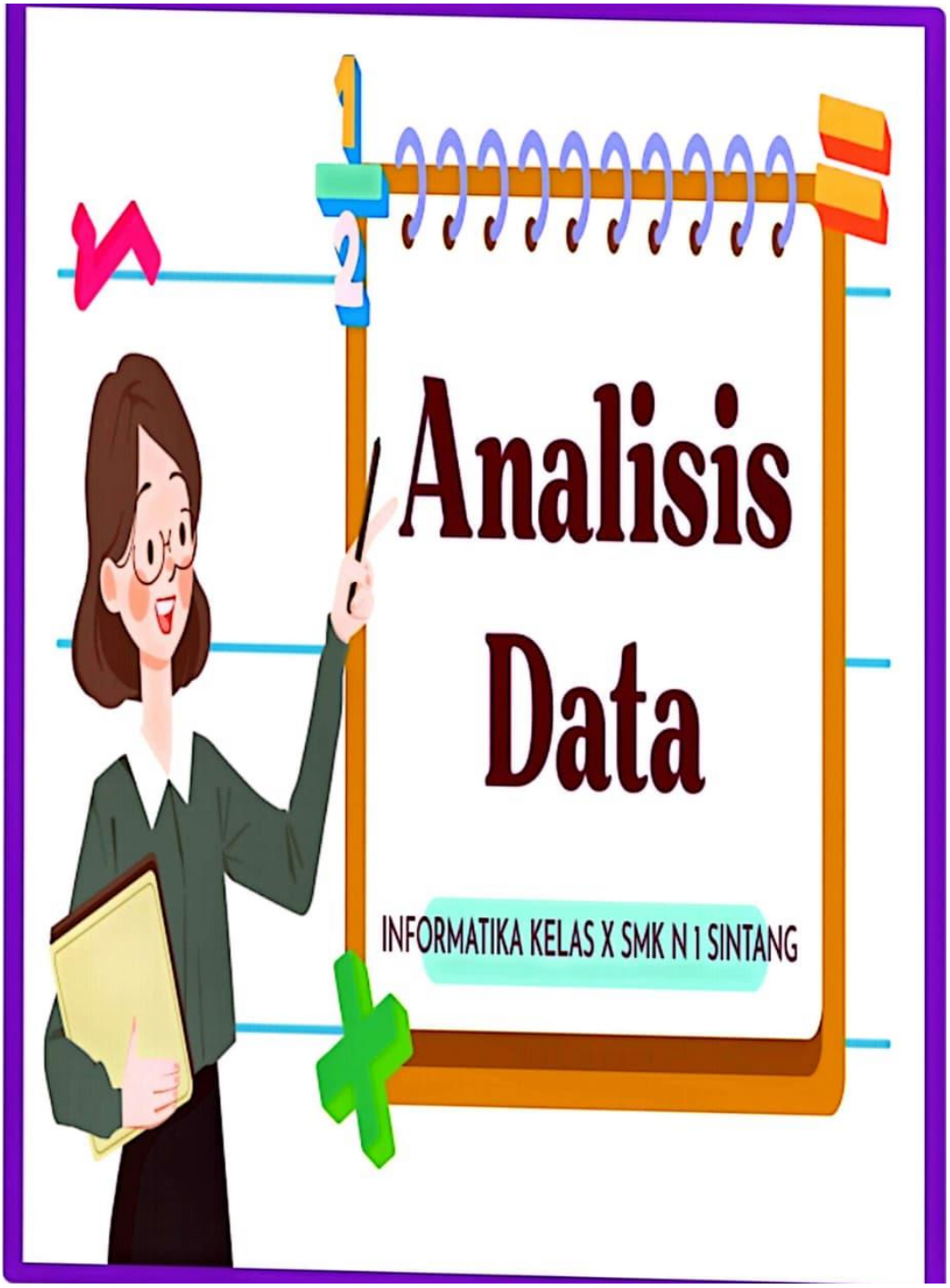
---

yaitu memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. Hal tersebut diwujudkan dengan pendidikan yang bermutu untuk semua melalui pembelajaran adaptif dan bermakna, salah satunya Koding dan KA.

Integrasi pembelajaran Koding dan KA dalam pendidikan memungkinkan pemanfaatan teknologi secara optimal untuk mendukung pembangunan nasional. Dalam aspek penguatan sumber daya manusia (SDM) berkualitas, pembelajaran ini mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang sejalan dengan upaya meningkatkan daya saing global. Dari sisi ekonomi berkelanjutan, kemampuan dalam koding dan KA membuka peluang ekonomi baru, mendukung inovasi, dan mendorong pertumbuhan industri digital, sehingga memungkinkan generasi muda berkontribusi pada ekonomi kreatif. Lebih jauh, dalam konteks inovasi dan teknologi untuk pembangunan, pendidikan berbasis Koding dan KA mencetak generasi inovator yang mampu berkontribusi pada penelitian serta pengembangan teknologi guna menyelesaikan berbagai tantangan sosial. Selain itu, aspek pemerataan akses pendidikan bermutu juga dapat diperkuat dengan program pembelajaran Koding dan KA, memastikan semua murid, tanpa memandang latar belakang sosial-ekonomi, memperoleh kesempatan belajar yang setara. Tak kalah penting, penguatan identitas nasional tetap terjaga, karena teknologi dapat digunakan untuk mengangkat dan mempromosikan budaya lokal dalam konteks global. Dengan mengintegrasikan pembelajaran Koding dan KA dalam sistem pendidikan yang mendukung Asta Cita, diharapkan generasi mendatang mampu menciptakan solusi inovatif bagi tantangan nasional, mendorong kesejahteraan sosial-ekonomi, serta memperkuat posisi Indonesia sebagai negara inovatif di kancah global.

Dengan perkembangan zaman yang makin mengarah pada digitalisasi di berbagai sektor, penerapan Koding dan KA di dunia pendidikan diharapkan dapat terus berkembang dan

Gambar 8.1 Kebijakan Sekolah Mengenai Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 20 Mei 2026



Gambar 8.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Informatika
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

IDENTITAS	
Penyusun	Ana, S.Kom
Sekolah	SMK N 1 Sintang
Tahun Pelajaran	2025/2026
Semester	Ganjil
Mata Pelajaran	Informatika
CP	ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN
Kelas / Fase Capaian	X / E
Alokasi Waktu	4 × 45 Menit
A. Identifikasi	

Murid	**1. Pengetahuan Awal (Prior Knowledge)**
	• **Pemahaman Logika Dasar:** Kemampuan murid dalam membedakan urutan langkah yang logis dan yang acak dalam kegiatan sehari-hari.
	• **Literasi Simbol:** Sejauh mana murid mengenali makna simbol instruksi (seperti tanda panah atau bentuk geometris) sebagai representasi perintah.
	• **Kecakapan Klasifikasi:** Kemampuan murid mengelompokkan benda berdasarkan atribut tertentu (warna, ukuran, nilai) sebagai dasar konsep *sorting*.
	• **Pengalaman Komputasi:** Pengetahuan murid tentang cara kerja mesin pencari atau fitur filter di media sosial sebagai bentuk *searching*.
	2. Minat Belajar (Interest)
	• **Preferensi Konteks:** Kecenderungan murid terhadap topik tertentu, misalnya lebih tertarik membahas algoritma di dunia game, olahraga, resep masakan, atau pengelolaan tugas sekolah.
	• **Gaya Representasi:** Minat murid dalam menyajikan ide, apakah lebih suka menggunakan narasi teks (pseudocode) atau visual (diagram alir).
	• **Ketertarikan Teknologi:** Antusiasme murid dalam mencoba aplikasi penyusun flowchart digital dibandingkan menggambar manual di kertas.
	3. Kebutuhan Individual (Learning Needs)
	• **Profil Kognitif:** Kebutuhan akan materi yang lebih sederhana (konkret) bagi murid dengan hambatan logika, atau materi tantangan (abstrak) bagi murid yang sudah mahir.
	• **Gaya Belajar: * Visual:** Membutuhkan diagram berwarna dan ilustrasi alur.
	  ○ **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas fisik (*unplugged*) seperti mensimulasikan kartu angka untuk memahami sorting.
	  ○ **Auditori:** Membutuhkan diskusi kelompok untuk memverbalisasikan logika berpikir.

Gambar 8.3 Modul Ajar Informatika
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

STRUKTUR KURIKULUM SMK NEGERI 1 SINTANG

	Mata Pelajaran	Kelas X			jumlah jam			tampilan jadwal		PJBL/KOKURIKULER	
		Intra kurikuler Per Tahun	alokasi Kokurikuler	Total	Intra kurikuler Per Tahun	kokurikuler	Total	semester 1	semester 2	semester 1	semester 2
A. Kelompok Mata Pelajaran Umum:											
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	108		108	6	0	6	3	3		
2	Pendidikan Pancasila	72		72	4	0	4	2	2		
3	Bahasa Indonesia	108	36	144	6	2	8	3	3	1	1
4	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan	108		108	6	0	6	3	3		
5	Sejarah	72		72	4	0	4	2	2		
6	Seni Budaya	72		72	4	0	4	2	2		
	Jumlah A	540	36	576	30	2	32	15	15	1	1
B. Kelompok Mata Pelajaran Kejuruan :											
1	Matematika	108	36	144	6	2	8	3	3	1	1
2	Bahasa Inggris	108	36	144	6	2	8	3	3	1	1
3	Informatika	108	36	144	6	2	8	3	3	1	1
4	Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	180	36	216	10	2	12	5	5	1	1
5	Dasar-dasar Program Keahlian	432		432	24	0	24	12	12	0	0
6	Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian										
7	Projek Kreatif dan Kewirausahaan										
8	Mata Pelajaran Pilihan	72		72	4	0	4	2	2	0	0
9	Praktik Kerja Lapangan										
10	Mulok	72		72	4	0	4	2	2	0	0
	Jumlah B	1080	144	1224	60	8	68	30	30	4	4
	Jumlah A+B	1620	180	1800	90	10	100	45	45	5	5

Alokasi Jumlah Jam Kokurikuler : 5 JP/minggu
5 jp x 18 Pertemuan = 90 JP
1 minggu = 45 jp
Maka PJBL/Kokurikuler dilaksanakan 2 Minggu

Gambar 8.4 Struktur Kurikulum SMK Negeri 1 Sintang
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

April Mei • • • Keluar dari Layar Penuh

JADWAL PENGGUNAAN LAB MATA PELAJARAN INFORMATIKA
BULAN MEI 2026

JAM	ALOKASI	HARI SENIN					JAM	ALOKASI	HARI SELASA					HARI RABU					HARI KAMIS					HARI JUMAT				
		MINGGU 1	MINGGU 2	MINGGU 3	MINGGU 4	MINGGU 5			MINGGU 1	MINGGU 2	MINGGU 3	MINGGU 4	MINGGU 5	MINGGU 1	MINGGU 2	MINGGU 3	MINGGU 4	MINGGU 5	MINGGU 1	MINGGU 2	MINGGU 3	MINGGU 4	MINGGU 5	MINGGU 1	MINGGU 2	MINGGU 3	MINGGU 4	MINGGU
							1	07.00-07.40																				
1	07.45-08.25						2	07.40-08.20																				
2	08.25-09.05						3	08.20-09.00		WIDYA	WIDYA	WIDYA	WIDYA															
	09.05-09.20	ISTIRAHAT																										
3	09.20-10.00						4	09.20-10.00		WIDYA	WIDYA	WIDYA	WIDYA															
4	10.00-10.40		ANA	ANA	ANA	ANA	5	10.00-10.40							ANA	ANA	ANA	ANA							ANA	WIDYA	ANA	WIDY
5	10.40-11.20		ANA	ANA	ANA	ANA	6	10.40-11.20		WIDYA	WIDYA	WIDYA	WIDYA		SALOMO	SALOMO	SALOMO	SALOMO							ANA	WIDYA	ANA	WIDY
	11.20-12.10	ISTIRAHAT																										
6	12.10-12.50		SALOMO	SALOMO	SALOMO	SALOMO	7	12.10-12.50		SALOMO	SALOMO	SALOMO	SALOMO		PENTA	PENTA	PENTA	PENTA		WIDYA	SALOMO	WIDYA	SALOMO		APRILIA	RUBENSON	APRILIA	RUBENS
7	12.50-13.30		SALOMO	SALOMO	SALOMO	SALOMO	8	12.50-13.30		ANA	ANA	ANA	ANA		ANA	ANA	ANA	ANA		WIDYA	SALOMO	WIDYA	SALOMO		APRILIA	RUBENSON	APRILIA	RUBENS
8	13.30-14.10		SALOMO	WIDYA	SALOMO	WIDYA	9	13.30-14.10												ANA	WIDYA	ANA	WIDYA					
9	14.10-14.50		SALOMO	WIDYA	SALOMO	WIDYA	10	14.10-14.50												ANA	WIDYA	ANA	WIDYA					

Ketentuan :

1. Peserta didik diharapkan untuk melepaskan sepatu dan kaos kaki diluar Lab
2. Peserta didik diharapkan jangan meletakan botol minuman di atas meja komputer
3. Peserta didik yang piket di kelas diharapkan piket kembali di lab pada awal dan akhir pelajaran
4. Jika ada yg berhalangan masuk harap berkabar di grup biar bisa digantikan

Gambar 8.5 Jadwal Penggunaan LAB KKPI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

KARTU INVENTARIS-RUANG

KABUPATEN : SINTANG
PROVINSI : KALIMANTAN BARAT
UNIT : SMK NEGERI 1 SINTANG
SATUAN KERJA : DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
RUANG : LAB. KKPI/ICT

KODE LOKASI : 11.01.61.00.110101.00249

NO. URUT	NAMA BARANG / JENIS BARANG	MERK / MODEL	NO. SERI PABRIK	UKURAN	BAHAN	TAHUN PEMBUATAN / PEMBELIAN	NO. KODE BARANG	REGISTER /	JUMLAH BARANG	HARGA BELI / PEROLEHAN (Rp)	KEADAAN BARANG			KETERANGAN MUTASI DLL
											BAIK (B)	KURANG BAIK (KB)	RUSAK BERAT (RB)	
1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13	14
1	LAPTOP (dapodik)	asus			elektro	2017	02.06.03.02.02	1	buah	17.800.000	B			
2	Komputer set	DELL OptiPlex		i5,16GB,2TB	elektro	2019		11	unit	351.527.990	B			
3	Printer Ink Jet	Epson L1350			elektro	2019		1	unit	3.400.000	B			
4	Printer Desain Jet	HP T830 MFP 36 in			elektro	2019		1	unit	69.970.000	B			
5	komputer All in One	PC AIO ASUS Intel			elektro	2023	1.3.2.10.01.02.001	7	unit	53.224.500	B			
6	komputer All in One	PC AIO V222FAK-BA542W-Core i5			elektro	2023	1.3.2.10.01.02.001	2	unit	24.420.000	B			
7	PC Aio Asus Intel All in one	Asus			Logam/Plastik	2024	1.3.2.10.01.02.001	5	unit	38.850.000	B			
8	Infokus Epson EB01	Epson			Plastik	2024	1.3.2.05.01.05.043	1	unit	7.437.000	B			
Jumlah Harga										566.629.490				

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Sintang

Poerwanto, M.Pd.
NIP.19721114 199903 1 003

Sintang, 31 Desember 2024

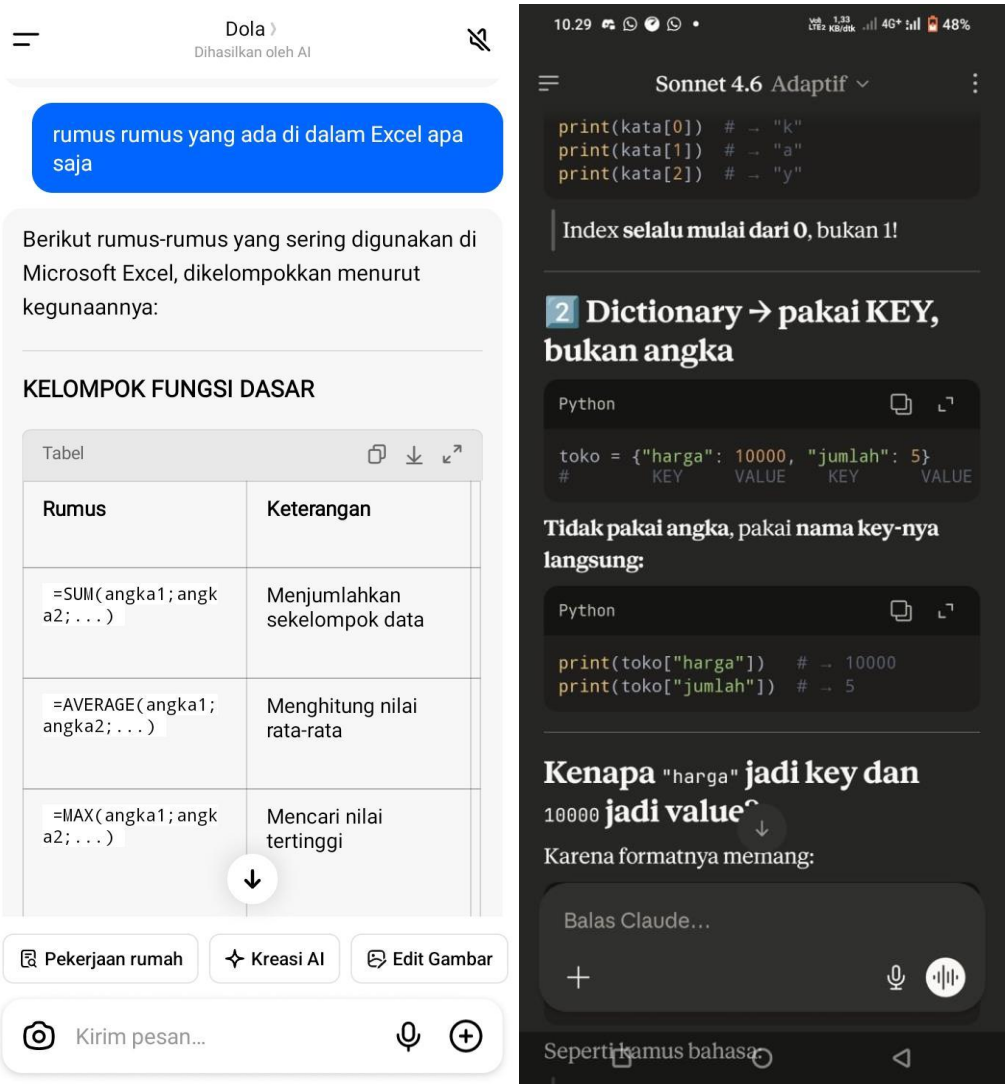
Pengurus Barang

Yuningsih, ST
NIP.19770414 201407 2 003

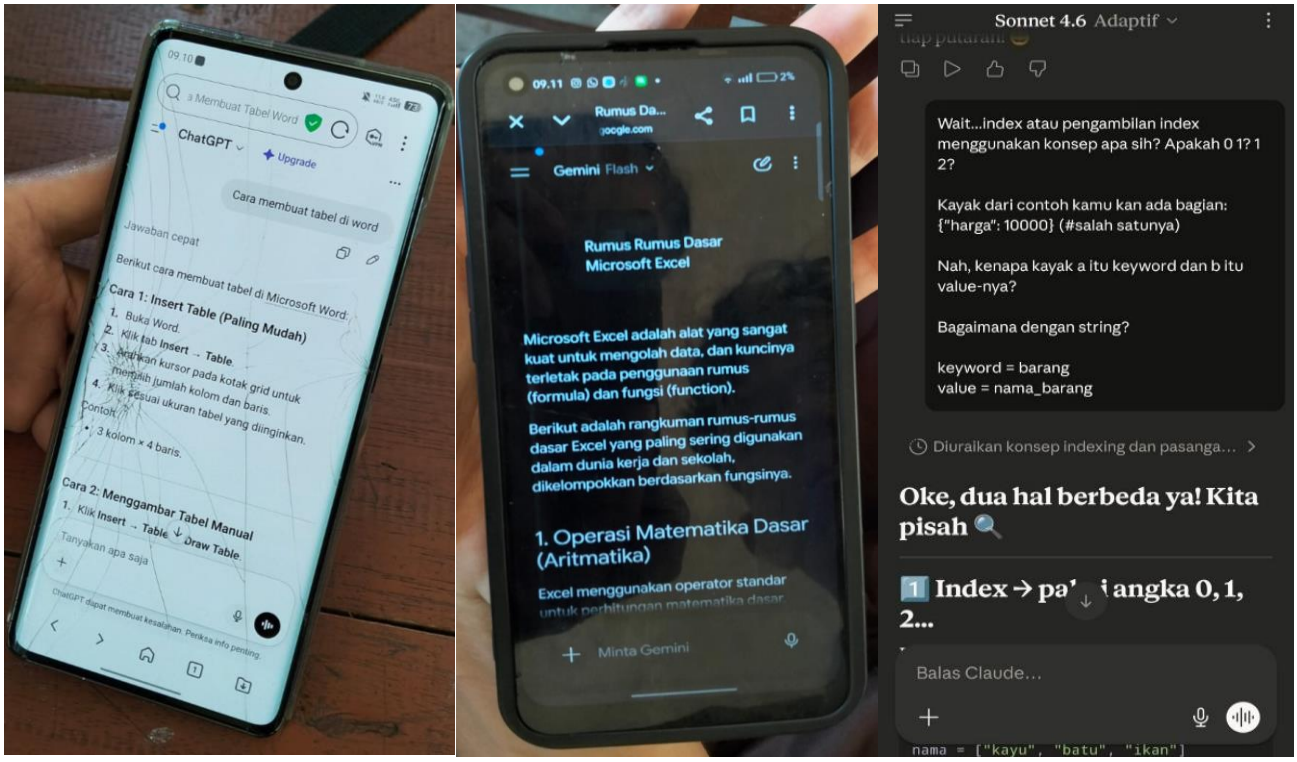
Gambar 8.6 Inventaris Fasilitas LAB KKPI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

Gambar 8.7 Kegiatan Pembelajaran Di Kelas Dengan Memanfaatan AI dalam Pembelajaran Informatika
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

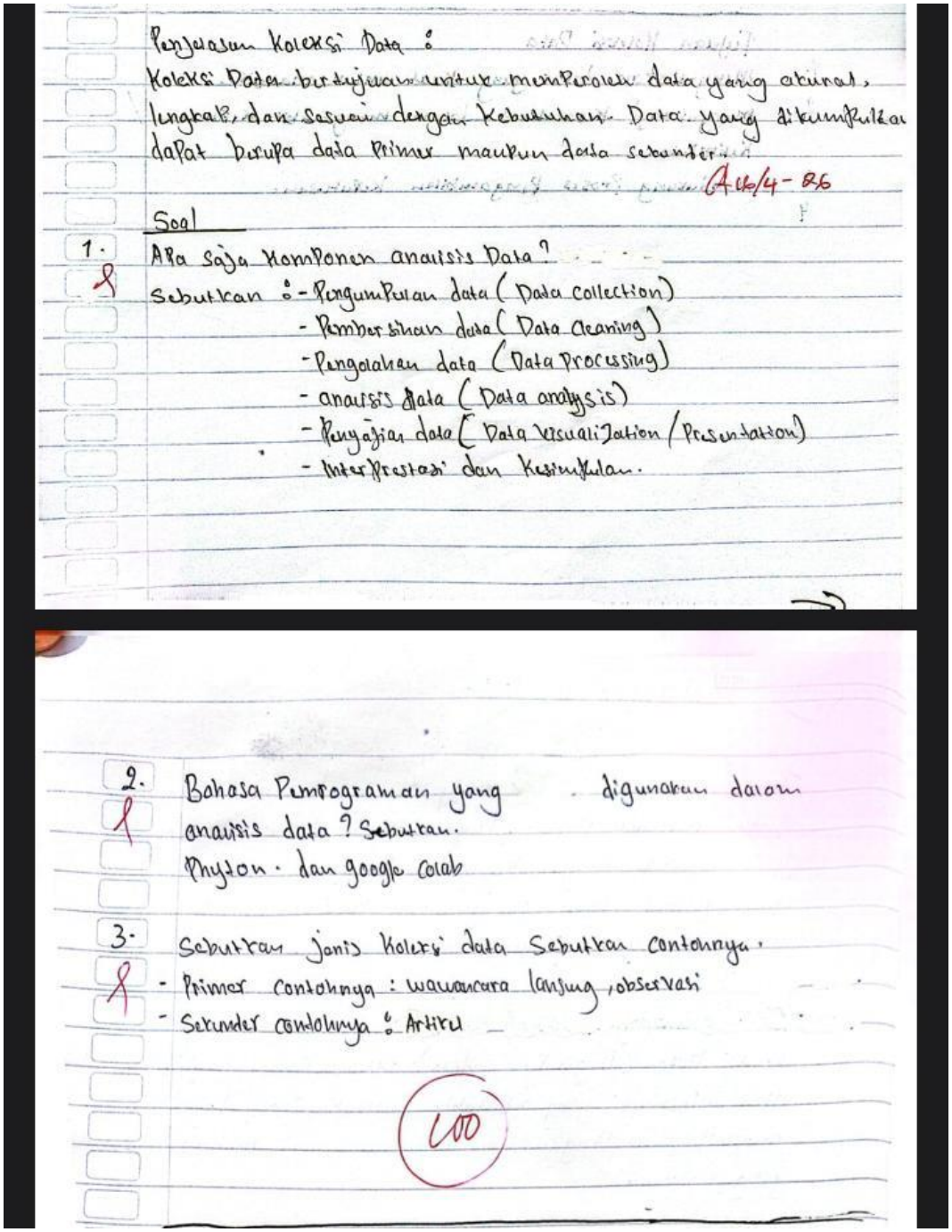
Gambar 8.8 Kegiatan Pembelajaran Di Laboratorium KKPI Dengan Memanfaatan AI dalam Pembelajaran Informatika
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 13 Mei 2026



Gambar 8.9 Screenshot Penggunaan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026



Gambar 8.10 Memanfaatkan AI (ChatGpt, Gemini, Claude) Sebagai Sumber Belajar
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026



Penjelasan Koleksi Data :
Koleksi Data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat, lengkap, dan sesuai dengan kebutuhan. Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer maupun data sekunder.

Soal

1. Apa saja komponen analisis Data?
Sebutkan :
- Pengumpulan data (Data collection)
- Pembersihan data (Data cleaning)
- Pengolahan data (Data processing)
- analisis data (Data analysis)
- Penyajian data (Data visualization / Presentation)
- Interpretasi dan kesimpulan.

2. Bahasa Pemrograman yang digunakan dalam analisis data? Sebutkan.
Phyton. dan google colab

3. Sebutkan jenis koleksi data sebutkan contohnya.
- Primer contohnya : wawancara langsung, observasi
- Sekunder contohnya : Artikel

100

Gambar 8.11 Hasil Jawaban menggunakan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

MAKALAH INSTALASI WINDOWS 10

Disusun oleh:

Awi rifqi akbar

Kelas:X (TKJ A)

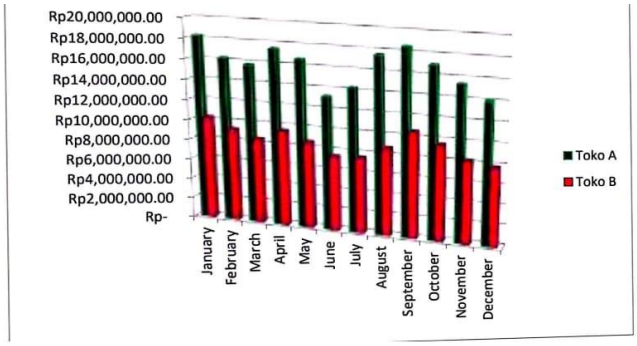
TEKNIK KOMPUTER & JARINGAN

SMK NEGERI 1 SINTANG

TAHUN AJARAN 2025/2026

Gambar 8.12 Laporan Tugas berbantuan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

Bulan	Toko A	Toko B
January	Rp 18,255,000.00	Rp 10,250,000.00
February	Rp 16,255,000.00	Rp 9,250,000.00
March	Rp 15,725,000.00	Rp 8,500,000.00
April	Rp 17,455,000.00	Rp 9,550,000.00
May	Rp 16,655,000.00	Rp 8,655,000.00
June	Rp 13,250,000.00	Rp 7,450,000.00
July	Rp 14,300,000.00	Rp 7,550,000.00
August	Rp 17,560,000.00	Rp 8,750,000.00
September	Rp 18,500,000.00	Rp 10,550,000.00
October	Rp 17,000,000.00	Rp 9,550,000.00
November	Rp 15,400,000.00	Rp 8,250,000.00
December	Rp 14,000,000.00	Rp 7,800,000.00



Gambar 8.13 Tugas Membuat Tabel berbantuan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

Lampiran 9

Surat Permohonan Praobservasi

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
Alamat : Jln. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126
Telp. (0565) 2022386, 2022387, 2025366
E-mail : pendidikankomputer2022@gmail.com Website : persadakhatulistiwa.ac.id

Nomor : 442/ L-06/ E / Obsv - PEN / 2026
Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Kepada :
Yth. Bapak/ Ibu Kepala SMK Negeri 1 Sintang
Di –
Tempat.

Dengan Hormat.

Bersama surat ini, kami mengajukan permohonan izin kepada Bapak/ Ibu Kepala SMK Negeri 1 Sintang untuk menjadikan Sekolah yang Bapak/ Ibu Pimpin sebagai tempat pra-observasi dari salah satu mahasiswa kami dalam memenuhi kebutuhan penulisan Proposal Skripsi sebagai syarat lulus untuk mendapatkan gelar Sarjana. Pra-observasi dilakukan pada Siswa dan Guru.

Adapun data mahasiswa adalah sebagai berikut :

Nama	:	Lusni Setia
NIM	:	220509155
Judul Skripsi	:	Analisis Kemandirian Belajar Siswa SMK Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Informatika Di SMKN 1 Sintang (Studi Deskriptif Kualitatif)

Besar harapan kami akan terkabulnya permohonan ini. Atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan banyak terima kasih.

Sintang, 26 Januari 2026
Kaprodi Pendidikan Komputer

Faikhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd.
NUPTK. 2540767668130293

Lampiran 10

Surat Balasan Persetujuan Praobservasi

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT
SMK NEGERI 1 SINTANG
Jalan Raya Sintang – Pontianak Km. 8 Kec. Sei. Tebelian Kab. Sintang
Provinsi Kalimantan Barat, Kode Pos : 78614 Telepon (0565) 21377, NSS 344 130 420041
NPSN 30102416 Akreditasi A Pos-el smeksasintang@yahoo.co.id,
Laman http://www.smkn1sintang.sch.id

Sintang, 30 Januari 2026

Nomor : 421.5 / 124 / SMKN1STG
Sifat : biasa
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Penelitian

Yth. Kaprodi Pendidikan Pendidikan Komputer
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Di
Tempat

Menindaklanjuti Surat dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Program Studi Pendidikan Komputer Nomor: 442/L-06/E/Obsv-PEN/2026 perihal Surat Permohonan Penelitian ,pada dasarnya kami bersedia menerima Mahasiswa yang tersebut dibawah ini untuk melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Sintang.

Nama : LUSNI SETIA
NIM : 220509155
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis Kemandirian Belajar Siswa SMK Melalui Pemanfaatan Artificial Inteligence Dalam Pembelajaran Informatika Di SMKN 1 Sintang (Studi Deskriptif Kualitatif)

Demikian Surat Persetujuan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala SMK Negeri 1 Sintang,

Poeryanto, M.Pd
Pembina Utama Muda / IV c
NIP 19721114199903 1 003

Lampiran 11

Surat Permohonan Penelitian

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
Alamat : Jln. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126
Telp. (0565) 2022386, 2022387, 2025366
E-mail : pendidikankomputer2022@gmail.com Website : persadakhatulistiwa.ac.id

Nomor : 48/ L-06/ E / IV / PEN / 2026
Perihal : Surat Permohonan Penelitian

Kepada :
Yth. Bapak/ Ibu Kepala SMK Negeri 1 Sintang
Di –
Tempat.

Dengan Hormat.

Bersama surat ini, kami mengajukan permohonan izin kepada Bapak/ Ibu Kepala SMK Negeri 1 Sintang untuk menjadikan Sekolah yang Bapak/ Ibu Pimpin sebagai tempat penelitian dari salah satu mahasiswa kami dalam memenuhi kebutuhan penulisan Skripsi sebagai syarat lulus untuk mendapatkan gelar Sarjana. Penelitian dilakukan pada Siswa.

Adapun data mahasiswa yang melakukan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Nama	:	Lusni Setia
NIM	:	220509155
Judul Skripsi	:	Analisis Kemandirian Belajar Siswa SMK Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Sintang (Studi Deskriptif Kualitatif)

Besar harapan kami akan terkabulnya permohonan ini. Atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan banyak terima kasih.

Sintang, 24 April 2026
Kaprodi Pendidikan Komputer

Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd.
NUPTK. 2540767668130293

Lampiran 12

Surat Persetujuan Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT

SMK NEGERI 1 SINTANG

Jalan Raya Sintang – Pontianak Km. 8 Kec. Sei. Tebelian Kab. Sintang
Provinsi Kalimantan Barat, Kode Pos : 78614 Telepon (0565) 21377, NSS 344 130 420041
NPSN 30102416 Akreditasi A Pos-el smeksasintang@yahoo.co.id,
Laman http://www.smkn1sintang.sch.id

Sintang, 29 April 2026

Nomor : 421.5 / 468 / SMKN1STG
Sifat : biasa
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Penelitian

Yth. Kaprodi Pendidikan Komputer
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Di
Tempat

Menindaklanjuti Surat dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Program Studi Pendidikan Komputer Nomor: 48/L-06/E/IV/2026 perihal Surat Permohonan Penelitian ,pada dasarnya kami bersedia menerima Mahasiswa yang tersebut dibawah ini untuk melakukan Observasi di SMK Negeri 1 Sintang.

Nama : Lusni Setia
NIM : 220509155
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis Kemandirian Belajar Siswa SMK Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Sintang (Study Deskriptif Kualitatif)

Demikian Surat Persetujuan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

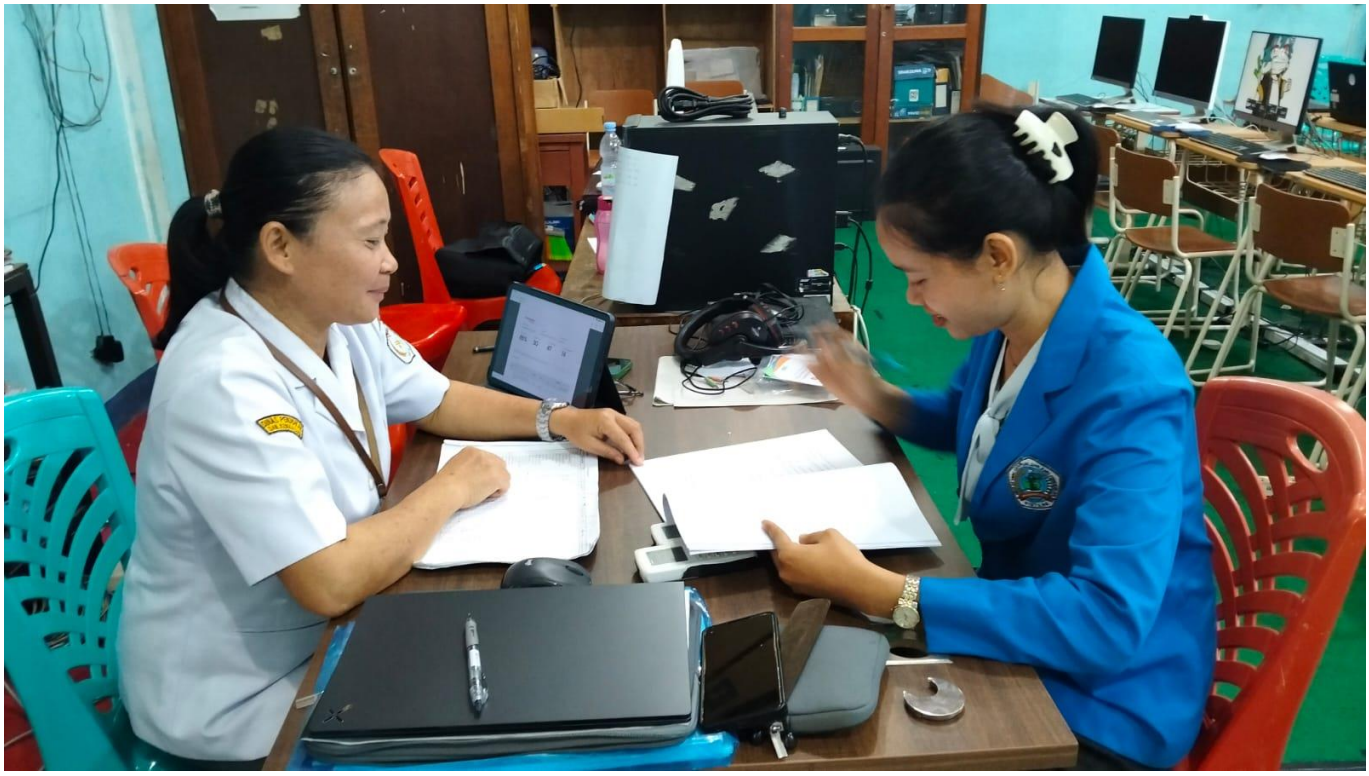
Kepala SMK Negeri 1 Sintang,

Poeryanto, M.Pd
Pembina Utama Muda / IV c
NIP 19721114199903 1 003

Lampiran 13

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Gambar 13.1 Foto Bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 20 Mei 2026



Gambar 13.2 Foto Bersama Guru Informatika
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

Gambar 13.3 Foto Bersama Siswa Kelas 10 TKJ B
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 7 Mei 2026

Gambar 13.4 Foto Bersama Siswa Kelas 10 TKJ A
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 8 Mei 2026

Gambar 13.5 Observasi di Kelas Pada Saat Proses Pembelajaran Menggunakan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 8 Mei 2026

Gambar 13.6 Observasi di LAB KKPI Pada Saat Proses Pembelajaran Menggunakan AI
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 13 Mei 2026

https://drive.google.com/drive/folders/1rJKgekRCt86IQIBbLHfOaloHOBFIJa8A

Gambar 8.5 Barcode dan Link Hasil Wawancara
Lokasi: SMK Negeri 1 Sintang
Tanggal: 6 Mei 2026

RIWAYAT HIDUP

Lusni Setia lahir di Jungkau pada tanggal 27 September 2003. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Lumpung dan Ibu Asni, serta memiliki seorang adik bernama Lusi Endrigustin. Saat ini penulis berdomisili di Dusun Jungkau, Desa Entogong, Kecamatan Kayan Hulu, Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat. Perjalanan pendidikan penulis dimulai di SDN 13 Entogong dan diselesaikan pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 5 Kayan Hulu dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah kejuruan ditempuh di SMKN 1 Kayan Hilir dan berhasil diselesaikan pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang pada Program Studi Pendidikan Komputer Strata Satu (S-1), dan menyelesaikan studi sarjana pada tahun 2026. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi sebagai bentuk pengembangan diri dan peningkatan kapasitas kepemimpinan. Penulis pernah bergabung dalam Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) sebagai sekretaris pada periode 2022/2023. Selain itu, penulis juga aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Persekutuan Mahasiswa Kristen (PMK) sebagai bendahara sekaligus tim pelayanan pada periode 2024/2025. Tidak hanya itu, penulis juga terlibat dalam UKM Seni sebagai anggota pengurus divisi band pada periode 2022/2024. Di samping aktif dalam organisasi, penulis juga memiliki minat dan bakat di bidang seni, khususnya musik. Hal tersebut dibuktikan dengan prestasi yang diraih, yaitu memperoleh Juara II dalam lomba menyanyi pada kegiatan Hari Pendidikan Nasional tahun 2024. Pengalaman akademik, organisasi, dan prestasi yang telah dilalui menjadi bekal berharga bagi penulis dalam mengembangkan kompetensi, karakter, serta dedikasi di bidang pendidikan dan teknologi.