

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 yang kita kenal sebagai abad digital kini hampir telah menguasai seluruh peradaban, semua aspek kehidupan yang berawal dari media komunikasi sederhana mendapatkan kemajuan melalui perangkat teknologi yang terus berkembang sehingga memunculkan penemuan baru terkait *artificial intelegent* yang kita sebut sebagai kecerdasan buatan. Menurut (Mulianingsih, dkk. 2020 hlm. 152) *Artificial intelegent* (AI) merupakan rancangan teknologi buatan yang dikembangkan pada suatu sistem yang menyerupai kecerdasan intelektual manusia yang digunakan dalam berbagai aspek salah satunya yaitu di kalangan Pendidikan.

Kecerdasan buatan semakin berkembang pesat saat ini, orang-orang mencari cara untuk mendapatkan informasi dan bantuan dengan cepat dan mudah. Chatbot hadir sebagai solusi yang nyaman karena dapat diakses melalui platform digital seperti web dan aplikasi. Chatbot dapat memberikan jawaban yang jelas dan mudah dimengerti pengguna. Selain itu chatbot juga dapat memberikan kenyamanan dan privasi, beberapa orang mungkin merasa enggan atau malu untuk berbagi perasaan mereka dengan orang lain secara langsung. Dalam hal ini chatbot dapat menjadi teman yang tidak memihak, yang siap mendengarkan dan memberikan dukungan tanpa menghakimi. Dasar pemikiran ini sejalan dengan Xu, Sanders Li dan Chow (2021)

Menurut (Xu, Sanders, Li, & Chow 2021 hlm. 7), chatbot merupakan aplikasi perangkat lunak yang dirancang menggunakan teknologi AI untuk menggantikan manusia dalam menyediakan komunikasi pengguna melalui percakapan obrolan online yang mampu merespon sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan pengguna tanpa membutuhkan waktu atau pekerja layanan.

Chatbot ini dinilai sebagai media yang baik dalam komunikasi permasalahan individu karena chatbot memberikan kesempatan bagi individu untuk berkomunikasi secara anonim, dan ketersediaan sepanjang waktu, sehingga dinilai efektif dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis seseorang, dasar pemikiran

ini sejalan dengan penelitian Thomas dkk (2023) mengenai teacher support and student motivation to learn with artificial intelligence (AI) based chatbot. Menurut (Thomas, dkk. 2023 hlm 1-34), pada penelitiannya mengemukakan bahwa chatbot dapat memberikan manfaat positif dan efektif bagi kesejahteraan psikologis siswa. seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri dalam belajar. Siswa yang menggunakan chatbot mampu belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak, akan tetapi Thomas menuturkan bahwa chatbot ini efektif di kalangan Pendidikan tinggi dan pada siswa yang tergolong berprestasi dan mahir, dikarenakan mereka lebih mampu mengajukan pertanyaan lanjutan tambahan untuk memperjelas tanggapan atau mengajukan pertanyaan yang lebih spesifik.

Adapun penelitian lain menuturkan bahwa chatbot ini kurang baik dalam komunikasi permasalahan siswa karena akan memunculkan sifat ketergantungan terhadap chatbot dan dapat mengurangi kemampuan sosial yang dimiliki oleh individu, sehingga dikatakan tidak efektif dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis seseorang, pemikiran ini sejalan dengan Bavel, dkk. (2020). Menurut (Bavel, dkk. 2020 hlm. 460-471) bahwa chatbot memiliki keterbatasan dan tantangan, seperti kurangnya kemampuan emosional, sosial, dan moral, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis siswa.

Saat ini terdapat banyak platform digital yang menawarkan penggunaan chatbot, salah satunya chatbot yang cukup populer di Indonesia adalah “tanya dokter” yang dikembangkan oleh KlikDokter, dan aplikasi Halodoc, chatbot ini memberikan informasi dan saran kesehatan kepada pengguna. Chatbot ini mampu menjawab pertanyaan seputar kesehatan, seperti gejala penyakit, tips hidup sehat, dan bahkan memberikan rekomendasi obat-obatan yang mungkin dibutuhkan. Dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, chatbot ini membantu pengguna untuk mendapatkan informasi kesehatan yang akurat dan terpercaya secara cepat dan praktis.

Selain itu, ada juga chatbot bernama "Jenius Bot" yang dikembangkan oleh Bank BTPN. Jenius Bot merupakan asisten virtual yang membantu pengguna dalam berbagai hal terkait layanan perbankan, seperti saldo rekening, transfer,

pembayaran tagihan, dan sebagainya. Dengan bahasa yang mudah dipahami, Jenius Bot mempermudah pengguna untuk melakukan transaksi perbankan tanpa perlu mengunjungi kantor cabang atau menghubungi layanan pelanggan.

Tidak hanya itu, di Indonesia juga terdapat chatbot yang membantu dalam bidang pendidikan, seperti "Ruangan Guru" yang membantu guru dalam menyediakan materi pembelajaran, menawarkan saran pengajaran, dan memberikan jawaban atas pertanyaan guru. Chatbot ini membantu guru dalam mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran dan mengoptimalkan pengalaman pendidikan.

Adapun chatbot yang akan digunakan oleh peneliti ialah chatbot dari https://poe.com/The_Motivator yang dimana chatbot tersebut merupakan chatbot yang dirancang untuk kebutuhan pengguna dalam komunikasi permasalahan pengguna, chatbot ini dapat mendengarkan cerita individu dan membantu memberikan saran yang terbaik serta dukungan agar pengguna merasa lebih Bahagia. Chatbot ini nantinya digunakan peneliti untuk siswa agar dapat mengkomunikasikan permasalahan siswa selama di sekolah, siswa akan diberikan kesempatan untuk bercerita dengan chatbot terkait permasalahan siswa di sekolah, seperti bullying, masalah belajar, masalah psikologis siswa selama di sekolah.

Peneliti akan melakukan penelitian di sekolah dekat rumah peneliti, yaitu di sekolah SDN Geredug 03, yang berlokasi di RT 013/ RW 005 Desa Geredug Kecamatan Bojong, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Peneliti menggunakan sekolah tersebut sebagai objek penelitian di latar belakang dengan pengamatan peneliti selama tinggal di daerah tersebut, kebanyakan orang tua dari anak di sekolah dasar tersebut, bekerja di luar kota, anak diasuk oleh nenek atau kakek mereka yang setiap hari sibuk ke ladang/kebun, ada juga beberapa yang berjualan di daerah luar kampung tersebut, dan pulang hanya untuk istirahat, sedangkan anak-anak hanya dibiarkan bermain tanpa pengawasan dari orang tua. Anak pun tidak memiliki tempat cerita selain kepada guru mereka di sekolah, sedangkan guru juga tidak hanya fokus untuk mendengarkan permasalahan siswa akan tetapi memiliki kehidupan lain selain mengajar di sekolah. Maka dari itu

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan chatbot sebagai media komunikasi permasalahan di SDN Geredug 03.

Sebelum peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru di SDN Geredug 03 yang sudah 19 tahun menangani permasalahan siswa di sekolah tersebut, guru tersebut bernama Bapak Japri yang kemudian menjadi perantara antara peneliti dan Sekolah Dasar Negeri Geredug 03, guru tersebut menuturkan bahwa pada tahun ini terdapat sejumlah siswa yang diduga memiliki masalah dalam belajar dan psikologis mereka, hal tersebut ditandai dengan beberapa perilaku siswa, diantaranya siswa sering mencontek, bertengkar dengan teman, dan kurang antusias dalam belajar. Hal tersebut menjadi sebuah acuan data awal untuk peneliti sehingga peneliti memutuskan penelitian di sekolah tersebut.

Peneliti kemudian menggunakan teori kesejahteraan psikologis siswa untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan chatbot terhadap tingkat kesejahteraan psikologis siswa sekolah dasar geredug 3 dan bagaimana tingkat kepuasan siswa yang menggunakan chatbot.

Riset ini menggunakan teori utama bahwa kesejahteraan psikologis terjadi ketika terpenuhinya kondisi-kondisi psikologis pada beberapa dimensi yaitu: penerimaan diri, hubungan positif dengan orang lain, pribadi yang mandiri, penguasaan lingkungan, tujuan hidup, dan pengembangan diri (Ryff.C & Keyes.C 1995 hlm. 719), berdasarkan asumsi teori ini, maka peneliti akan mengukur kesejahteraan psikologis siswa menggunakan aspek-aspek tersebut.

Riset ini memiliki originalitas berupa hasil riset mengenai penggunaan chatbot terhadap kesejahteraan psikologis siswa dengan variabel kontrol buku diary, karena pada penelitian sebelumnya, belum ditemukan penelitian mengenai penggunaan chatbot terhadap kesejahteraan psikologis siswa sekolah dasar, Maka dari itu peneliti tertarik menyusun skripsi yang berjudul "Penggunaan Chatbot Sebagai Media Komunikasi Permasalahan Siswa di SDN Geredug 03"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan chatbot terhadap tingkat kesejahteraan psikologis siswa Sekolah Dasar Negeri Geredug 03?
2. Bagaimana tingkat kepuasan siswa yang menggunakan chatbot?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah :

1. Untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan chatbot terhadap tingkat kesejahteraan psikologis siswa Sekolah Dasar Negeri Geredug 03.
2. Mengukur tingkat kepuasan siswa yang menggunakan chatbot.

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini.

1) Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan referensi terkait penggunaan chatbot sebagai media komunikasi yang efektif dalam permasalahan siswa di lingkungan sekolah dasar.
- b. Menjadi bahan evaluasi dalam upaya mengadakan perbaikan pada kualitas pendidikan terutama dalam hal komunikasi permasalahan siswa di lingkungan sekolah.

2) Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diberikan akses ke sebuah alat baru yang disebut chatbot dan buku diary sebagai upaya meningkatkan kesempatan siswa untuk bercerita tentang emosi dan isi hati mereka.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai teknologi seperti chatbot yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi permasalahan siswa

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memilih pendekatan yang paling sesuai dengan memahami manfaat dan kekurangan masing-masing metode serta memberikan wawasan yang lebih kaya dan menyeluruh tentang bagaimana penerapan teknologi ini secara tepat.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain mendapatkan pemahaman tentang efektivitas chatbot dan buku diary dalam konteks kesejahteraan psikologis siswa sehingga dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti lain.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I: Pendahuluan, peneliti membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II: Kajian Teori mengenai kesejahteraan psikologis dan chatbot, Penelitian relevan, hipotesis penelitian, kerangka konseptual, dan kerangka berfikir

BAB III: Metodologi Penelitian, pemaparan mengenai jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, dan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, peneliti menguraikan hasil dan pembahasan terkait data yang ditemukan dari pengumpulan data yang telah dilakukan

BAB V: Penutup, kesimpulan dan saran, peneliti menyimpulkan hasil temuan dan memberikan saran untuk guru dan peneliti selanjutnya.