

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut berkembangnya sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas ini dapat ditingkatkan salah satunya melalui Pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia serta merupakan wahana atau salah satu instrumen yang bertugas menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang lebih berkebudayaan, dan sebagai individu yang lebih baik (Jefrilianto et al., 2019). Sri dan Yani (2014) mengemukakan bahwa “pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan, terus menerus dan berlangsung seumur hidup. Tujuannya adalah untuk menjadi dewasa, mandiri, dan bertanggung jawab.”

Motivasi belajar merupakan hal yang akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran, karena peserta didik akan semangat mengikuti pembelajaran jika mereka mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Hamalik (2011) “Motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik”. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar peserta didik, ketekunan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Motivasi dalam pembelajaran akan menyebabkan peserta didik tekun belajar.

Fungsi dari motivasi adalah untuk mendorong usaha dalam mencapai prestasi yang baik. Motivasi dapat berpengaruh terhadap ketahanan dalam ketekunan belajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Sering kali peserta didik tidak mau mengerjakan tugas sekolah tertentu karena malas, bosan dan tidak berhasil mengerjakannya. Dalam proses pembelajaran berlangsung selama ini peserta didik cenderung hanya diam, duduk dan mendengarkan tanpa memberikan respon pada materi yang sedang dipelajari pada saat itu. Peserta didik tidak pernah mengajukan pertanyaan ataupun gagasan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kurang partisipasi peserta didik dalam

proses pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih kurang dari apa yang diharapkan.

Saat ini SMAN 2 Indramayu terdiri dari lima kelas XI IPS dengan jumlah peserta didik 166 peserta didik. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi, diketahui peserta didik yang berada di kelas XI memiliki motivasi belajar yang rendah. Data hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 1.1 Data Motivasi Awal Peserta Didik Kelas XI
di SMAN 2 Indramayu**

No	Kelas	Jumlah Total	Jumlah Peserta Didik	Mean (Rata-rata)	Kategori
1	XI IPS 1	3020	32	94.37	Sedang
2	XI IPS 2	2874	32	89.81	Sedang
3	XI IPS 3	2837	34	83.44	Sedang
4	XI IPS 4	2739	34	74.00	Rendah
5	XI IPS 5	2814	34	77.30	Rendah

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2023)

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa seluruh kelas XI IPS memiliki motivasi belajar dengan kategori sedang. Namun, dari kelima kelas tersebut terdapat dua kelas yang memiliki nilai motivasi rendah yaitu kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5. Kedua kelas tersebut membutuhkan sebuah perlakuan (*treatment*) yang harus diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung agar motivasi belajarnya dapat meningkat, sehingga pembelajaran pun dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik cenderung bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran geografi.

Pembelajaran geografi di SMA umumnya kurang menarik, karena belum didukung dengan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran geografi masih monoton dan kurang memanfaatkan media. Proses pembelajaran yang masih terpaku pada buku teks juga mengakitbatkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar geografi. Sedangkan, seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan saat ini, pembelajaran geografi membutuhkan media. Untuk itu, kehadiran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi bagi guru maupun peserta didik.

Peneliti ingin mengujicoba penggunaan media *chatbot* sebagai alat bantu dalam pembelajaran geografi yang akan mempengaruhi motivasi belajar peserta

didik. Sehingga dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *chatbot* ini dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif serta meningkatkan motivasi belajarnya. Media *chatbot* dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan sehingga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas. Media pembelajaran *chatbot* adalah media pembelajaran interaktif *software* pengembangan belajar elektronik yang menyajikan materi berupa teks, animasi, suara, video, grafik, *games*, dan berbagai macam desain menarik lainnya. *Chatbot* menyediakan beberapa *template* yang dibuat dalam berbagai format, seperti dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk *games/test* seperti benar atau salah, pilihan ganda, mencocokkan, tarik dan tempatkan.

Hal ini selaras dengan apa yang diungkapkan, Kurnia Putri et al. (2021) Jurnal: Pengaruh Media *Chatbot* pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif pada motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media belajar *chatbot*. *Chatbot* adalah perangkat lunak pada komputer untuk komunikasi percakapan secara interaktif melalui perintah pengguna (manusia), baik itu dengan perintah teks maupun suara, dalam *chatbot* juga terdapat visual yang menampilkan gambar, video, animasi bergerak dan lain sebagainya (Hormansyah & Utama, 2018; Parina et al., 2022).

Pada saat ini *chatbot* telah diterapkan pada berbagai bidang kehidupan, seperti dalam bidang pendidikan *chatbot* digunakan untuk media pembelajaran bahasa Inggris, yaitu suatu percakapan (*chatting*) pada *chatbot* antara pengguna dengan *bot* seolah-olah berkomunikasi dengan tutornya sendiri (Muhammad & Adila, 2021; Wijaya et al., 2018). Dalam bidang *e-commerce chatbot* dapat digunakan untuk melayani pelanggan dengan pesan teks otomatis yang tersedia setiap waktu, sehingga dapat dijadikan solusi bagi guru sebagai media pembelajaran interaktif untuk memberikan pembelajaran jarak jauh kepada siswa dengan mudah dan efektif (Zulkarnain et al., 2020).

Pada bidang pendidikan, *chatbot* dapat berguna sebagai media yang interaktif untuk pembelajaran dan juga menyediakan materi secara ringkas disertai kuis yang menarik bagi siswa (Krisdiana & Mardiyah, 2022; Wijaya et al., 2018).

Nurul Ilmi Fauziah, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT BERBASIS SMOJO.AI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRAMAYU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa Media Pembelajaran *Website Chatbot* Berbasis Pemecahan Masalah berada pada kategori valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (Fauziah et al., 2022). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa aplikasi chatbot sebagai media *e-learning* bagi siswa yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran jarak jauh kepada siswa secara efisien dan mudah (Zulkarnain et al., 2020).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa *chatbot* sangat layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan media *chatbot* pada materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh desain produk *chatbot* serta untuk mengetahui kelayakan *chatbot* sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI sekolah menengah atas.

Dari pendapat ahli dan penelitian yang telah dilakukan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *chatbot* dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar sehingga dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik serta membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi geografi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot* berbasis *Smojo.AI* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMAN 2 Indramayu.”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan *media chatbot* pada kelas eksperimen?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *chatbot* dalam pembelajaran geografi terhadap motivasi belajar peserta didik XI IPS 4 (kelas eksperimen) di SMAN 2 Indramayu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol.
2. Menganalisis perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *chatbot* pada kelas eksperimen.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *chatbot* dalam pembelajaran geografi terhadap motivasi belajar peserta didik XI IPS 4 (kelas eksperimen) di SMAN 2 indramayu.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu, Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis. Manfaat teoritis berisi tentang hasil penelitian yang akan berkontribusi pada kemajuan keilmuan khususnya terkait dengan media pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis berisi tentang keuntungan yang akan didapatkan secara pribadi dan juga didapatkan oleh instansi sekolah. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berupa pemanfaatan *chatbot* berbasis Smojo.AI sebagai pengembangan media pembelajaran serta membantu dan memudahkan guru untuk memilih media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, serta memotivasi peserta didik untuk

mengembangkan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Pendidik

Manfaat bagi pendidik adalah agar pendidik dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), sehingga media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, adanya media pembelajaran *Chatbot* dapat menjadi inovasi baru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi.

c) Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran geografi di sekolah dan media pembelajaran *Chatbot* dapat menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

d) Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran ataupun penelitian terkait dengan analisis peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Chatbot Berbasis Smojo.AI Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 2 Indramayu” terdiri dari 5 bab dengan masing-masing pembahasannya antara lain sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang masalah seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas XI, masih minimnya penggunaan media pembelajaran, ketersediaan data motivasi awal dari masing-masing peserta didik kelas XI. Selain itu, berisi rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi tentang kajian teori-teori dan pendapat seputar media pembelajaran *Chatbot* serta motivasi belajar peserta didik dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Selain itu dalam tinjauan pustaka berisi hasil penelitian terdahulu yang relevan dan terdapat hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji coba instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bagian ini membahas mengenai hasil temuan yang diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung yang memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrumen penelitian, serta melakukan analisis data yang diperoleh.

Bab V Penutup, bagian ini berisi mengenai bagian akhir penelitian yang memuat kesimpulan, implikasi, dan juga rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.