

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Model pembelajaran daring atau *online* adalah metode pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan komputer dan internet, tanpa perlu bolak-balik dari satu tempat ke tempat lain (Zuhriyyah dan Marlina, 2022). Model pembelajaran daring atau *online* telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dengan peningkatan yang mencapai lebih dari 81% dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka (Kuntarto, 2017).

Kondisi afektif pelajar memiliki dampak signifikan pada keberhasilan pembelajaran daring dengan strategi pengajaran yang memperhatikan motivasi, keyakinan, nilai, empati dan keterlibatan emosional pelajar (Selcan Kilis, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Soria dkk. (2020) melalui survei *Student Experience in the Research University (SERU)*, yang melibatkan mahasiswa dari 10 universitas riset publik di AS pada periode Mei hingga Juli 2020, ditemukan bahwa 76% mahasiswa sarjana dan 56% mahasiswa pascasarjana mengidentifikasi kurangnya motivasi sebagai tantangan utama dalam pembelajaran daring. Penelitian oleh Sitanggang (2021) menunjukkan temuan tersebut mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan penerapan pembelajaran *online*.

Emosi dan motivasi akademis memiliki hubungan dua arah, Ketika pelajar merasakan emosi positif, seperti kegembiraan menemukan pengetahuan baru, mereka termotivasi untuk mengejar suatu tujuan. Sebaliknya, pelajar yang merasa malu atau putus asa terhadap hasil kinerjanya cenderung kehilangan motivasi belajar (Lee dkk., 2021). Penelitian tentang motivasi belajar telah mengidentifikasi beberapa indikator dan elemen kunci yang mendukung motivasi tersebut (Felea dan Roman, 2022). Melalui temuan penelitian, disimpulkan bahwa implementasi desain emosional positif pada agen pedagogis, terutama melalui ekspresi antusiasme, memiliki potensi untuk meningkatkan persepsi emosi positif

dan retensi pembelajaran. Hal ini memberikan nilai tambah khususnya dalam konteks pembelajaran *online* (Beege dan Schneider, 2023).

Agen Pedagogis merupakan karakter antropomorfik animasi yang digunakan dalam lingkungan pembelajaran digital untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan motivasi dengan mensimulasikan interaksi sosial dengan peserta didik (Castro-Alonso dkk., 2021). Hasil penelitian dari Lang dkk. (2022) menunjukkan bahwa dampak umpan balik emosional dari agen pedagogis mengurangi kebingungan dan memicu motivasi intrinsik. Umpan balik yang diuraikan meningkatkan motivasi intrinsik, persepsi agen, dan kinerja, tetapi mengurangi beban kognitif yang wajar.

Dari penelitian yang dilakukan Tao dkk. (2022) Ditemukan bahwa agen pedagogis dapat mendorong pembelajaran, namun agen ini juga berpotensi meningkatkan beban kerja dan menyebabkan peserta didik kehilangan fokus. Penelitian oleh (Raman dkk., 2021) mengembangkan penggunaan *Pedagogical Agents-Levels of Design* (PALD) sebagai *framework* untuk merancang desain agen pedagogis yang lebih efektif, dengan tujuan menghasilkan agen pedagogis yang mampu meningkatkan motivasi pelajar secara optimal.

Berdasarkan penemuan yang telah diuraikan, penelitian ini akan bertujuan untuk merancang sebuah agen pedagogis menggunakan *Pedagogical Agent-Levels of Design* (PALD) sebagai *framework* rancangan desain sebuah agen pedagogis untuk pembelajaran daring. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kondisi afektif pelajar, khususnya dalam hal meningkatkan motivasi pembelajaran melalui munculnya emosi positif pada peserta didik. Kemudian agen pedagogis akan dimasukkan dalam aplikasi *website* yang menampilkan video pembelajaran dan akan memberikan respons sesuai umpan balik sesuai ekspresi wajah dengan menggunakan *Facial Emotion Recognition* (FER). Pengujian pada peserta didik akan diukur menggunakan *Agent Persona Instrument* (API).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan kedalam beberapa masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan agen pedagogis menggunakan *Pedagogical Agents-Levels of Design* (PALD) untuk meningkatkan aspek afektif dalam pembelajaran daring?
2. Bagaimana hasil pengujian agen pedagogis berdasarkan rancang bangun desain dengan menggunakan kerangka *Pedagogical Agents-Levels of Design* (PALD) dalam konteks pembelajaran daring?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan agen pedagogis berdasarkan *Pedagogical Agents-Levels of Design* (PALD) untuk meningkatkan aspek afektif dalam pembelajaran daring.
2. Menguji agen pedagogis menggunakan *Agent Persona Instrument* (API) berdasarkan dari pengembangan agen yang dirancang dengan *Pedagogical Agents-Levels of Design* (PALD) pada pembelajaran daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan dan memahami mengenai desain dan rancangan pada karakter agen pedagogis untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran daring.
2. Bagi pelajar, dapat membantu dalam memberikan motivasi selama proses pembelajaran sehingga meningkatkan emosi positif yang dirasakan.
3. Hasil dari pengembangan agen pedagogis ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran daring.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki batasan - batasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agen pedagogis merupakan karakter yang menyerupai manusia.
2. Karakter yang dibuat adalah karakter fiksi.

3. Agen pedagogis dirancang untuk berperan sebagai motivator.
4. Karakter agen pedagogis menggunakan empat fitur utama, yaitu tampilan, jenis kelamin, ekspresi wajah, dan gerakan.
5. Pengujian diterapkan pada mahasiswa yang memiliki kriteria remaja akhir umur 17 – 25 tahun dan sudah terbiasa mengikuti pembelajaran daring.
6. Agen pedagogis dirancang untuk interaksi afektif.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini merupakan struktur pada skripsi sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, diuraikan informasi mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan. Bagian ini mencakup konteks penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaatnya, batasan masalah, dan susunan struktur skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, disajikan informasi mengenai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Selain itu, bab ini akan membahas kerangka referensi dan tinjauan literatur berdasarkan temuan dari studi-studi sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini, akan dijelaskan metode-metode yang diterapkan dalam menanggapi permasalahan penelitian. Bab ini mencakup desain penelitian, partisipan, alat, bahan, populasi dan sampel, instrumen, prosedur, serta analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan dan mengulas hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini, akan dipaparkan mengenai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang dapat ditarik dari hasil penelitian. Harapannya, informasi yang disajikan dalam bab ini dapat menjadi referensi yang relevan dan berguna untuk penelitian mendatang.