

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kurangnya motivasi belajar siswa dan kesulitan guru dalam memonitor progress pembelajaran siswa menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran jarak jauh terutama saat pandemi covid-19. Dengan perubahan baru-baru ini dalam pendidikan yang disebabkan oleh pandemi coronavirus, guru mempertimbangkan alternatif untuk lingkungan belajar konvensional (Erturk & Reynolds, 2020). Meskipun sudah banyak media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses oleh guru dan perangkat yang sudah memadai. Ketidak mampuan guru untuk menghadapi revolusi industri sangat nyata dirasakan saat pandemi terjadi. Revolusi industri ditandai dengan adanya perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi bisa menjadi suatu inovasi yang menarik dan dapat meningkatkan minat dalam belajar. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat membuat siswa menyadari akan pentingnya melek teknologi (Fitriyah et al., 2021).

Hal ini juga terlihat dari hasil survei yang dilakukan ai4impact (2021) ada 75 guru yang membuktikan sekitar 64% guru setuju bahwa kurangnya minat dan motivasi belajar siswa saat pandemi dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran monoton, tidak variatif dan tidak bisa meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran jarak jauh. Diharapkan agar guru-guru dapat meningkatkan kreatifitasnya terhadap penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh terlebih di era revolusi industri dimana teknologi ibarat sudah berkawan dengan manusia. Guru juga diharapkan dapat selalu memonitor progress belajar siswa dimanapun dan kapanpun tidak terhalang jaringan maupun yang lainnya. Namun guru tetap menemukan hambatan saat pembelajaran jarak jauh karena tidak meratanya akses maupun fasilitas tiap sekolah terutama bagi sekolah yang memiliki akses

terbatas, dan juga masih banyak ditemukan guru yang belum terampil menggunakan teknologi. Hal ini dapat berdampak negatif pada penguasaan materi siswa yang tidak dapat diharapkan terjadi dalam waktu singkat. Kustandi dan Dharmawan berpendapat bahwa siswa perlu melakukan pengulangan belajar, Oleh karena itu guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswanya melakukan pengulangan belajar. Banyak dijumpai siswa tidak tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut membosankan atau menjemukan (Kustandi & Dharmawan, 2020). Untuk menghindari gejala tersebut guru harus memilih dan mengintegrasikan materi ke dalam media pembelajaran yang dapat merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya. Pelaksanaan Kurikulum 2013 juga mensyaratkan guru dan siswa terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Astuti & Isnani, 2021). Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendorong tumbuhnya daya saing, salah satunya adalah sistem pembelajaran disiapkan dengan inovatif dan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan era 4.0 (*Learning and Innovations Skills*) ditingkatkan. Dalam hal ini, dibutuhkan peran kompetensi guru yang profesional untuk mendidik siswa agar sesuai dengan yang diharapkan (Supandi, Sahrazad, Wibowo, & Widiyanto, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ali yaitu guru tidak pernah mendapatkan pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga, selama pandemi sekolah mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran dari rumah. Permasalahan tersebut disebabkan guru - guru tidak mempunyai kemampuan dalam mendesain media pembelajaran, video dan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif serta guru masih tidak mampu menyusun evaluasi pembelajaran siswa berbasis informasi teknologi agar siswa dapat berpikir kritis dan kreatif. Hal ini dapat diantisipasi bahwa Guru tidak dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi sehingga proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.

Skripsi ini menggunakan penelitian tindakan (action research) untuk mengetahui kreativitas guru terhadap media pembelajaran digital berbasis *chatbot* guna mendukung pembelajaran jarak jauh dan mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Kelanjutan dari artikel ini adalah tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan kesimpulan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan paparan yang telah disebutkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa masalah atau hambatan yang dihadapi guru saat dilakukan pembelajaran jarak jauh?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas dan pemahaman guru dalam mengembangkan *chatbot* sesudah diberikan pelatihan digital *chatbot*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi guru saat pembelajaran jarak jauh..
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan pemahaman guru dalam mengembangkan *chatbot* sesudah diberikan pelatihan digital *chatbot*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi beberapa pihak, dengan uraian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru-guru untuk terus mengembangkan dan memvariasikan media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital untuk dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Dan diharapkan pula menjadi acuan bagi guru-guru untuk terus meningkatkan kompetensi mereka dalam memerdekakan belajar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran digital berbasis *chatbot* untuk digunakan di lingkungan sekolah maupun kelas.
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan memperluas wawasan keilmuan terkait pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.