

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi berkembang kian pesat dan berdampak besar pada bagian kehidupan kita. Pendidikan adalah salah satu bagian kehidupan yang tidak mampu dipisahkan dari kemajuan teknologi (Maulani et al., 2022). Menurut Wahyugi & Fatmariza (2021) menuturkan pada penyelenggaraan pendidikan dapat dibantu dengan penggunaan teknologi dalam sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam sistem pendidikan menjadi amat bermakna karena perkembangan saat ini mengharuskan penggunaan serta pengembangan terkait teknologi dalam segala dimensi, termasuk dalam proses pendidikan. Adanya perkembangan teknologi juga mempengaruhi kualitas sistem pembelajaran sekolah. Artinya, dalam menghadapi teknologi modern, sekolah dituntut harus lebih inovatif untuk merancang pembelajaran sehingga lebih menyenangkan (Rahmawati & Hidayati, 2022). Dengan pemanfaatan teknologi ini, sudah selayaknya guru mengimplementasikannya. Guru perlu berperan aktif dalam merancang proses pembelajaran yang mengintegrasikan perkembangan teknologi terkini. Kreativitas guru dibutuhkan dalam mempersiapkan pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, agar pembelajaran berhasil (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Salah satu unsur yang memberikan pengaruh positif pada keberhasilan belajar siswa selama proses pembelajaran ialah motivasi. Motivasi dalam belajar sangat bermakna dalam proses pembelajaran guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai. Orang yang termotivasi lebih cenderung mengambil tindakan untuk mencapai tujuan mereka (Rosidah et al., 2022). Kahfi et al. (2021) menuturkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa memerlukan motivasi tertentu agar proses belajar dapat mengikuti tujuan yang diinginkan dan memperoleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pascha & Raida (2022) dalam penelitiannya mencetuskan bahwa salah satu unsur yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan belajar ialah motivasi. Ada atau tidaknya

motivasi siswa amat berpengaruh pada keberhasilan belajarnya. Jika motivasi belajar siswa tinggi maka tidak menutup kemungkinan hasil belajarnya juga akan tinggi. Namun, jika siswa tidak termotivasi untuk belajar, maka tingkat hasil belajar yang dicapai kurang dari sasaran (Solikah, 2020).

Hasil belajar merupakan semua perilaku yang diperlihatkan siswa perolehan dari hasil dari proses belajar. Motivasi dan hasil belajar ini memegang komponen yang amat bermakna dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu, adanya motivasi belajar akan berdampak pada hasil belajar menjadi syarat penting, khususnya pada pembelajaran IPS (Nurmawati, 2016). IPS juga dikenal sebagai nilai-nilai kepribadian, mengintegrasikan hubungan manusia dalam masyarakat. Menurut pernyataan lain, IPS menyelidiki peristiwa berdasarkan informasi tentang prinsip-prinsip inti lingkungan sosial serta hal-hal yang terpaut dengan masalah sosial (Permana & Kasriman, 2022). Dengan demikian, guru dituntut untuk menjadikan siswa termotivasi dengan menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan (Maulani et al., 2022).

Namun fakta di lapangan menunjukkan pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah masih kurang optimal terhadap penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dimana guru hanya menerapkan media konvensional berupa buku sumber saja tanpa didukung media pembelajaran lain (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung membosankan dan berakibat kepada rendahnya motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajarnya. Bahkan dengan kemajuan teknologi, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Solikah (2020) mengemukakan ada beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Motivasi belajar siswa menurun karena kurang kreatifnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya konsentrasi siswa saat belajar dan kurangnya persiapan terhadap materi yang akan disampaikan. Lawa et al. (2022) dalam penelitiannya menyebutkan beberapa guru masih kurang dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran, media pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi, dan siswa lebih banyak mencatat dari buku daripada mendengarkan langsung penjelasan guru. Pembelajaran dengan penggunaan media

yang terbatas mengakibatkan sebagian besar siswa pasif dalam pembelajarannya dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi yang berakibat pada rendahnya motivasi belajar dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Selaras dengan pendapat Julia et al., (2020) media pembelajaran merupakan hal yang menjadi permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Suyanti et al., (2017) tidak dikemasnya kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa menjadi kendala dalam pembelajaran IPS sehingga mengakibatkan siswa bosan dan hasil belajar yang kurang baik. Dwiningtias (2021) menuturkan bahwa menggunakan buku sumber saja dalam pembelajaran tidak cukup karena siswa tidak akan termotivasi untuk belajar dan perhatian mereka tidak tertangkap, dengan demikian capaian pembelajaran pun tidak akan terlaksana. Begitu banyak strategi dan cara yang dapat guru lakukan dalam membantu siswa untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Julia et al., 2020). Oleh sebab itu, dibutuhkan perpaduan media pembelajaran yang kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang mampu diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ialah media pembelajaran yang mampu membantu guru untuk menunjang proses pembelajaran sebagai sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada masa kini (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Sektor pendidikan diharapkan dapat menciptakan inovasi-inovasi yang baik untuk kemajuan pendidikan di era ini. Prosesnya tidak hanya melalui bidang kurikulum, sarana prasarana, tetapi juga melalui inovasi yang lengkap dipadukan dengan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga pertimbangan terkait penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengupayakan pembelajaran yang bervariasi (Hanifah & Syaiba, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Dwiningtias (2021) menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran berbantuan perkembangan teknologi sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Sependapat dengan hal tersebut, Ariani & Festiyed (2019) mengemukakan bahwa dengan kemajuan teknologi saat ini, sudah memungkinkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik

dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, hal tersebut dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dengan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan laptop atau *smartphone*. Dengan media ini mampu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Wahyugi & Fatmariza (2021) mengemukakan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penggunaan teknologi yang dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Hanifah & Syaiba (2020) mencetuskan bahwa media interaktif adalah proses penyampaian yang menampilkan dalam bentuk video ataupun gambar yang dapat digerakkan dengan pengendalian komputer kepada audiens, tidak hanya melihat tetapi juga terdapat audio yang mampu didengar, dan menghasilkan efek grafis untuk membangkitkan respon aktif dalam penyajiannya. Ciri utama dari media pembelajaran interaktif adalah siswa dituntut untuk berinteraksi selama pembelajaran tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Dilliati et al. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ialah bentuk komunikasi yang dibuat dengan keterlibatan pengguna, seringkali dengan maksud menggabungkan kegiatan yang menarik dan fitur yang berguna yang dapat diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Febrianti et al. (2021) meyakini bahwa media pembelajaran interaktif sebagai pilihan media pembelajaran yang lebih bermutu.

Saat ini di era pesatnya kemajuan teknologi, dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pemanfaatan teknologi yang mampu dipergunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Media interaktif dirancang dengan melibatkan komputer yang menggabungkan teks, gambar, audio, animasi secara terstruktur (Kahfi et al., 2021). Media interaktif yang dapat digunakan adalah *chatbot* yang merupakan program komputer yang menerapkan teknologi mutakhir berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang dirancang untuk menirukan komunikasi atau dialog interaktif dengan pengguna (manusia) melalui teks, audio maupun visual. Perpaduan antara teknologi otomatisasi dan *Artificial Intelligence* atau teknologi kecerdasan buatan kini mulai digunakan di Indonesia memasuki Revolusi Industri 4.0 (Zulkarnain et al., 2020). Laporan dari *tirto.id* mengklaim bahwa teknologi *chatbot* merupakan salah satu pemanfaatan otomatisasi dan *Artificial*

*Intelligence (AI)*. Mengingat bahwa teknologi saat ini digunakan di sebagian besar proses belajar mengajar, teknologi *chatbot* berpotensi menjadi kemajuan yang signifikan (Yanti, 2022). *Chatbot* adalah program komputer berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang mensimulasikan dialog interaktif dengan pengguna baik secara teks, suara maupun gambar (Zulkarnain et al., 2020). Dalam bidang pendidikan, *chatbot* dapat digunakan sebagai kuis interaktif, tanya jawab otomatis, juga media yang mampu membagikan informasi dengan cepat sebagai jawaban atas permintaan pengguna setiap saat dan dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer. *Chatbot* juga dapat digunakan sebagai penyampai materi bagi siswa (Fauziah et al. 2022). Zulkarnain et al. (2020) mengemukakan bahwa hingga saat ini, *chatbot* telah digunakan di berbagai industri, termasuk pendidikan, yang cukup bermanfaat bagi pekerjaan manusia, dibuat sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, dimana pengajaran diberikan melalui chat sehingga pengguna merasa seolah-olah sedang melakukan komunikasi dengan tutor. Dalam industri pariwisata, *chatbot* yang melakukan tanya jawab menggunakan bahasa umum dengan model diskusi dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan alamat tempat wisata yang menarik. Media *chatbot* digunakan di bidang teknologi *e-commerce* untuk mempermudah menawarkan layanan tambahan kepada klien dalam waktu 24 jam. *Chatbot* adalah program komputer yang mensimulasikan dialog atau komunikasi interaktif menarik dengan pengguna (manusia) melalui teks, audio, atau gambar. *Chatbot* ini menggunakan teknologi kecerdasan buatan mutakhir atau (*AI*) (Harahap & Fitria, 2020). *Chatbot* dalam dunia pendidikan dapat digunakan untuk membuat penyampai materi dan kuis yang interaktif dan menarik perhatian bagi siswa (Fauziah et al. 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Dwiningtiyas (2021) mengenai *LINE chatbot* untuk membuat media pembelajaran interaktif, pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media *chatbot LINE* mampu mengoptimalkan hasil belajar. Efektivitas dari media berhasil meningkatkan hasil belajar yang diperoleh melalui *pretest - posttest*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *chatbot LINE* mampu memaksimalkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian Dhamantara & Zuhdi (2022) mengenai *chatbot whatsapp* bagi siswa kelas V SD membuktikan bahwa *chatbot*

*whatsapp* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dimana hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kriteria “sangat baik”. Dan setelah implementasi angket siswa diperoleh hasil bahwa *chatbot* layak digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan *chatbot* yang terintegrasi dengan *platform Smojo.AI* yang membedakan dengan penelitian sebelumnya. Sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan *chatbot* yang terintegrasi pada *LINE* dan *whatsapp*, tujuan, metode penelitian, variabel terikat, sub materi yang dipergunakan dan jenjang yang ditentukan dalam penelitian.

Kebaruan penelitian ini ada pada *chatbot* yang memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif serta dilengkapi dengan teknologi terkini. Keterampilan *chatbot* ini dapat menanggapi secara instan dan dapat dipergunakan sebagai konten pembelajaran secara *real time*. *Chatbot* juga mampu diakses kapanpun dan dimanapun melalui perangkat *handphone* seperti android ataupun iphone sehingga memungkinkan kesempatan belajar tanpa batas.

Melalui penelitian ini diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* dapat berpengaruh pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Mampu berkontribusi dalam kemajuan IPTEK khususnya media pembelajaran di bidang pendidikan di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi *artificial intelligence (AI)* berupa *chatbot*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa kelas V SD sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* dengan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa kelas V SD sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* dengan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian berikut, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan yang mampu dipergunakan sebagai sumber kemajuan IPTEK yang berkenaan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, diharapkan mampu memahami serta mengoperasikan *chatbot* sebagai media pembelajaran yang mampu memperluas pengetahuan dan memperoleh dampak yang signifikan pada proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menambah informasi khususnya terkait media pembelajaran interaktif, dan mampu memaksimalkan kualitas pendidikan di sekolah.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta meningkatkan pemahaman ilmiah tentang media pembelajaran interaktif dari penggunaan teknologi terkini, khususnya di sekolah dasar.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisikan rincian atas urutan dalam penulisan skripsi pada setiap bab. Berikut merupakan struktur organisasi skripsi dalam penulisan skripsi ini:

**BAB 1 Pendahuluan**, berisikan tentang latar belakang masalah penelitian yang meliputi persoalan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD. Tidak hanya pada latar belakang saja, bab satu ini juga memuat rumusan masalah, tujuan maupun manfaat dalam penelitian.

**BAB II Kajian Pustaka**, berisikan kajian literatur, baik itu bersumber baik dari buku ataupun jurnal ilmiah ataupun yang berkaitan dengan variabel-variabel pada penelitian ini. Berikut merupakan variabel-variabel yang menjadi kajian pada penelitian ini yang mencakup; 1) Pembelajaran IPS di SD, 2) Pengembangan Media Pembelajaran *Chatbot* di SD, 3) Motivasi Belajar, 5) Hasil Belajar dan 6) Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat.

**BAB III Metode Penelitian**, berisikan beberapa sub bab, antara lain; 1). Metode Studi, 2). Desain Studi, 3). Lokasi dan Waktu Studi 4). Populasi maupun sampel Studi, 5). Variabel Studi 6). Definisi Operasional 7). Instrumen Studi 8). Prosedur Studi, 9). Teknik Pengembangan Studi, 10). Teknik Analisis Data.

**BAB IV Temuan dan Pembahasan**, berisikan temuan dan pembahasan yang sudah terlaksana oleh data yang didapat dari lapangan. Data tersebut kemudian diolah sesuai dengan metode penelitian yang telah dipaparkan dalam bab III. Data tersebut diolah dengan tujuan agar menjawab rumusan masalah yang ada.

**BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**, berisikan penarikan kesimpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya maupun pihak lain yang terkait dengan penelitian ini.