

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah ilmu pengetahuan sosial pada mulanya berawal dari literatur pendidikan Amerika Serikat (AS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi mengenai beragam kejadian, fakta, ide, dan generalisasi mengenai kepedulian sosial dan kewarganegaraan yang dikenal sebagai ilmu sosial. Lebih lanjut dijelaskan bahwa IPS adalah bidang keilmuan tersendiri yang terdiri dari sejumlah ilmu sosial, humaniora, ilmu alam, dan bahkan masalah kemasyarakatan lainnya. IPS menarik dari berbagai bidang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Seperti disiplin ilmu lainnya, definisi IPS didasarkan pada pengamatan dunia dan studi tentang proses sosial. IPS berkaitan dengan hubungan manusia dan lingkungannya. Interaksi antara manusia dan lingkungan merupakan topik yang dicakup oleh IPS. Siswa kemudian harus menghadapi berbagai masalah yang terjadi di komunitas lokal mereka saat mereka tumbuh dan berkembang sebagai anggota masyarakat. Saat ini, kegiatan belajar mengajar IPS di sekolah dasar masih tergolong rendah karena kurangnya fasilitas pembelajaran yang diberikan oleh guru serta kurangnya eksplorasi dalam menciptakan strategi atau teknik pembelajaran yang baru dan menarik (Sulfemi & Supriyadi, 2018).

Menurut Sanjaya (2023), hasil belajar di sekolah dasar dapat dikatakan rendah, dikarenakan sedikit motivasi yang siswa dapatkan ketika kegiatan pembelajaran IPS. Selain itu, banyak siswa percaya bahwa menguasai IPS adalah topik yang membutuhkan hafalan, akibat dari persepsi tersebut siswa menunjukkan sikap cuek dan malas ketika proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan itu Aidiana (2023) menuturkan bahwa pemilihan media pembelajaran juga dapat menyebabkan hasil belajar IPS siswa rendah, karena media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi didalam kelas. Hasil belajar siswa, dapat ditingkatkan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Selama pembelajaran hendaknya dilakukan dengan benar, mengingat pentingnya pembelajaran IPS (Suratman et al., 2019).

Wahid (2018) menuturkan bahwa pada saat proses mengajar, guru harus membuat pembelajaran semenarik mungkin, supaya tujuan dari pembelajaran IPS mampu terpenuhi dengan efektif serta efisien. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan sistem lingkungan belajar yang memfasilitasi proses pengajaran. Seorang guru harus mampu mengawasi, membina dan mengembangkan peluang kompetensi yang ada di dalam diri siswa. Sejalan dengan pendapat Wahiddah & Julia (2022) yang menuturkan bahwa keberhasilan siswa memerlukan keterampilan guru dalam mengajar. Sebagai seorang fasilitator disekolah guru harus senantiasa mengembangkan kemampuan profesionalnya, artinya sebagai penyelenggara pendidikan guru melaksanakan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan siswa, didalam kenyataannya masih sering mengalami kesulitan pada penyampaian materi IPS kepada siswa. Penggunaan bahan ajar yang tidak sesuai menjadi salah satu penyebabnya (Parina et al., 2022).

Media pembelajaran menjadi sebuah pendukung penting yang dapat mendukung guru dalam membawakan sebuah bahan ajar. Salah satu materi pada pembelajaran IPS yaitu perjuangan pahlawan pada masa kerajaan islam. Materi ini menuntut siswa untuk mampu mengetahui sejarah perjuangan pahlawan. Siswa akan dengan mudah memahami materi pembelajaran apabila dilibatkan kedalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tetapi pada kenyataannya guru masih sering menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan hanya mengandalkan buku pelajaran saja. Dengan begitu siswa lebih cepat bosan serta kurang berminat mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran yang kurang menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Yuanta, 2020).

Deti (2023) menuturkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum maksimal sehingga mengakibatkan siswa minim berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif belum mampu dimaksimalkan dengan baik oleh guru. Dengan berbagai macam komponen bahan pelajaran, rencana pembelajaran harus dirancang dengan cermat agar proses pembelajaran efisien, efisien dan menyenangkan. Kualitas pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar berbasis teknologi. Hal ini sesuai dengan gagasan belajar individu, yang masih lazim dalam pendidikan saat ini. Materi pembelajaran berbasis teknologi menyediakan lingkungan belajar yang positif dan

menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar yang bersemangat (Baharizqi, 2023). Siswa dapat dengan cepat mengakses informasi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka memilih dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, yang merupakan kemudahan lainnya (Afifah et al., 2022).

Menurut Deti (2023) perkembangan pada abad 21 ini memudahkan guru serta siswa dalam memperoleh pengetahuan baru, sehingga guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menintegrasikan teknologi informasi kedalam proses pembelajaran. Untuk tujuan memudahkan pendidik dalam menyampaikan konten melalui penggunaan sumber belajar berbasis teknologi. Sejalan dengan itu Wahid (2018) menuturkan bahwa posisi guru sangat penting, karena guru mengatur dan memilih materi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan teknologi yang berkembang mengikuti zaman. Gabungan antara teknologi dengan *Artificial Intelligence* atau disebut juga kecerdasan buatan mulai memasuki peradaban manusia. Agen cerdas yang dikenal sebagai chatbot dapat mereplikasi kemampuan percakapan manusia dengan pengguna, terutama dengan orang lain. Selain itu, tersedia berbagai tools untuk membantu pertumbuhan teknologi chatbot, seperti Application Programming Interface (API) yang mempermudah pembuatan chatbot. Data real-time dan materi pembelajaran diperbarui menggunakan teknologi Firebase API. Chatbot dibuat dengan tujuan sebagai sarana pembelajaran alternatif yang memungkinkan siswa mendapatkan informasi pendidikan dengan cepat, mudah, dan efektif (Parina et al., 2022).

Chatbot telah digunakan di berbagai industri termasuk pendidikan, yang cukup bermanfaat bagi pekerjaan manusia. *Chatbot* dibangun bertujuan sebagai pilihan media pembelajaran yang memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran dengan cara yang simpel dan cepat (Parina et al., 2022). Media pembelajaran *chatbot* memberikan teknologi yang *bite-size* artinya siswa dapat belajar dengan memperoleh materi yang kompleks secara bertahap, satu demi satu, siswa dapat belajar konsep dan mengetahui pemahaman melalui quiz yang dikemas dengan menarik. Terukur, artinya guru dapat memonitor proses pembelajaran siswa secara detail percakapan demi percakapan, serta lebih mudah dalam menilai capaian pembelajaran siswa. Hal tersebut memudahkan guru dalam mencapai tujuan

pembelajaran secara spesifik dan memberikan intervensi langsung secara cepat dan tepat. Menyenangkan, *chatbot* ini dapat membantu pembelajaran dua arah aktif dengan susunan konten interaktif (video, games) siswa dapat belajar sambil bermain dalam percakapan chatbot dengan gamifikasi *point reward*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dhamantara (2022) dalam penelitiannya mengenai *chatbot whatsapp* untuk membuat media pembelajaran interaktif, pada penelitian tersebut meyakinkan bahwa media *chatbot whatsapp* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, Hasil uji validasi ahli materi menunjukkan tingkat kualitas “sangat baik” sebesar 92,5%. Menurut penelitian Hasman (2023), hasil rata-rata pada pretest adalah 67,5 dari 100. Rata-rata 75,75 dicapai pada post-test, dengan 87,5% pertanyaan dijawab dengan benar. Dengan demikian, media berbasis chatbot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV. Dalam penelitian ini, menggunakan konten chatbot dari perpustakaan Smojo.AI. Kebaruan penelitian ini ada pada *chatbot* yang mempunyai potensi yang dilengkapi dengan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman. Sehingga *chatbot* dapat digunakan kapanpun dan dimana saja melalui perangkat seperti *handphone*.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus untuk mendapatkan hasil dari pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS, maka melalui penelitian ini diharapkan media interaktif berbasis *chatbot* dapat memberikan pengaruh akan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan isi latar belakang, penelitian ini mengkaji bagaimana pembelajaran dipengaruhi oleh media interaktif *chatbot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perjuangan pahlawan pada masa kerajaan islam yaitu “Bagaimana Pengaruh Media Interaktif *Chatbot* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Materi Perjuangan Pahlawan pada Masa Kerajaan Islam di Kelas IV SDN Rancapurut?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media interaktif *chatbot* atas hasil belajar

siswa dalam materi perjuangan pahlawan pada masa kerajaan islam di kelas IV SDN Rancapurut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi seluruh kelompok yang berkepentingan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi terhadap kemajuan IPTEK dalam bidang pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, diharapkan mampu memahami serta mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* sebagai media pembelajaran yang memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menambah informasi mengenai media pembelajaran interaktif, serta mampu mengoptimalkan kualitas pendidikan di sekolah.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambahkan pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif yang mengikuti arus perkembangan teknologi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Informasi tentang susunan skripsi masing-masing bab disediakan di bagian ini. Berikut merupakan struktur organisasi skripsi dalam penulisan skripsi ini:

BAB I Pendahuluan, mencakup latar belakang penelitian, dimulai dari penjabaran mengenai IPS, kualitas guru yang harus dikembangkan dari waktu ke waktu, hasil belajar IPS yang masih rendah, media pembelajaran yang interaktif sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran, media interaktif *chatbot* sebagai solusi dari permasalahan hasil belajar. Pertanyaan ke dalam media interaktif telah dirumuskan, memiliki tujuan untuk dipelajari, dan telah menghasilkan temuan. Selain itu, penelitian memiliki keuntungan. Selain itu, skripsi ini memiliki kerangka organisasi yang dapat memberikan ringkasan isi dari setiap bab.

BAB II Kajian Pustaka, mengulas berbagai literatur mengenai masalah yang diteliti. Pada bab ini berbagai teori yang berkenaan dengan IPS khususnya di

lingkungan sekolah dasar, mengenai teori, penjabaran hasil belajar, lalu faktor pendukungnya, media interaktif, penjelasan mengenai *chatbot*, materi perjuangan pahlawan pada masa kerajaan islam dan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, mengulas mengenai metode penelitian yang digunakan. Bab III ini, menguraikan tentang metode penelitian serta penelitian kuantitatif dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*, SDN Rancapurut menjadi lokasi pilihan pada penelitian ini.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, mengulas berupa temuan dan pembahasan yang berisikan hasil dari penelitian dan pengolahan data yang didapatkan dari lapangan. Pengolahan data tersebut bertujuan untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, mencakup simpulan, implikasi dan rekomendasi yang direkomendasikan untuk siswa, guru dan penulis yang akan meneliti mengenai topik ini.