

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Revolusi Industri 4.0 mulai terjadi di Indonesia. Penciptaan mesin uap pada abad ke-18, yang memungkinkan produksi massal, menandai awal Revolusi Industri. Adopsi listrik selama abad ke-19 dan ke-20 menyebabkan Revolusi Industri 2.0 karena mengurangi biaya produksi. Penggunaan komputerisasi menyebabkan Revolusi Industri 3.0, yang terjadi sekitar tahun 1970-an, dan Revolusi Industri 4.0 itu sendiri, yang terjadi sekitar tahun 2010-an, berkat rekayasa kecerdasan dan *internet of things* sebagai fondasi untuk mobilitas (Prasetyo & Trisyanti, 2018, hlm. 22). Untuk menggambarkan periode Revolusi Industri, digunakan istilah era digital atau era disrupsi. Pergeseran signifikan dalam inovasi teknologi yang mempengaruhi setiap elemen kehidupan masyarakat dikenal sebagai disrupsi. Disrupsi diartikan sebagai inovasi (Risdianto, 2019, hlm. 2). Semakin sedikit kegiatan yang secara fisik terhubung ke tempat-tempat tertentu di zaman Revolusi Industri keempat. Sebagai hasil dari konversi semua aktivitas manusia dari cara manual ke dalam bentuk digital (Sumartono & Huda, 2020, hlm.75). Dalam rangka beradaptasi dengan penyesuaian era disrupsi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat. Penting bagi masyarakat di seluruh dunia untuk mempersiapkan bekal, terutama dalam konteks pendidikan, perlu mempersiapkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk mengikuti transformasi tersebut.

Untuk membangun masyarakat yang baik dan memiliki kemampuan beradaptasi dengan perubahan tersebut, pendidikan merupakan komponen penting dalam mewujudkannya. Dengan adanya perkembangan dari revolusi industri turut mengubah tatanan pendidikan, pendidikan harus mengikuti kemajuan teknologi yang terus berubah serta mampu dalam memanfaatkannya sebagai alat untuk proses pembelajaran. Kualitas pendidikan yang baik, tidak terlepas dari proses pembelajaran (Hanik & Harsono, 2020, hlm. 115). Belajar adalah proses kolaborasi antara guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2004, hlm. 28) upaya sistematis untuk membina hubungan pendidikan antara peserta didik, yang berperan sebagai warga belajar, dan pendidik, yang berfungsi sebagai

Hasanah, 2023
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI
KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

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

sumber belajar inilah yang disebut sebagai pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran merupakan elemen penting untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Karo-Karo & Rohani (2018, hlm. 94) peran penting media pembelajaran sebagai alat serta strategi alternatif yang efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar mengajar.

Keberadaan sumber belajar, media pendukung pembelajaran, siswa sebagai komunikan, guru sebagai komunikator, dan adanya tujuan pembelajaran merupakan lima unsur pendukung pembelajaran. Proses pembelajaran akan mengalami hambatan jika salah satu komponen yang diperlukan tidak memadai. Ketersediaan media pembelajaran digunakan oleh guru untuk memperjelas pesan atau informasi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap dan memahami materi, komponen ini berperan penting dalam menciptakan keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Qoidah & Paksi, 2007, hlm. 2).

Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan ide-ide dari komunikator kepada komunikan dalam upaya untuk memicu minat belajar, sehingga siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Apapun yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan dan menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima yang dirancang dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien dianggap sebagai media pembelajaran (Musafa, Roesminingsih, & Soebroto, 2018, hlm. 3). Guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi guna menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran ini memiliki peranan penting bagi peserta didik sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang efektif, terutama dalam meningkatkan kinerja siswa dalam memahami setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi menghargai keberagaman.

Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh seluruh siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diharapkan dapat berdampak positif pada pembentukan nilai moral, sikap, serta perilaku yang baik dalam diri siswa serta berkembang

menjadi *way of life* bagi setiap masyarakat (Rizkyawan & Paksi, 2022, hlm. 280). Menurut Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2016, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bentuk dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki kaitan erat dengan konteks kehidupan sehari-hari, karena materi yang diajarkan dalam PPKn sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan pada studi pendahuluan di SDN 1 Sukasenang tanggal 10 Februari 2023, terkait materi yang sulit diimplementasikan untuk siswa, yaitu materi menghargai keberagaman. Keberagaman merupakan salah satu materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada tingkat Sekolah Dasar kelas III memiliki keterkaitan yang erat dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Di dalam lingkungan sekolah terdapat keberagaman, baik itu perbedaan kebiasaan, kesukaan, makanan khas daerah, pakaian adat dan lain- lain.

Dilihat dari karakteristik usia siswa sekolah dasar pada rentang usia 7-12 tahun, yang merupakan tahap operasional konkret, anak-anak pada tingkat sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif sesuai dengan teori Piaget. Pada periode ini, pemikiran mereka disebut sebagai pemikiran operasional konkret (Juwantara, 2019, hlm. 28). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif. Guru dapat merencanakan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher centered*), tetapi juga berpusat pada peserta didik (*student centered*). Unsur keterlibatan siswa secara langsung dapat berupa penggunaan media pembelajaran (Masfufah, Damanhuri, & Rahman, 2021, hlm.778). Dengan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar dapat melibatkan siswa secara aktif. Namun, pada kenyataannya, guru masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar, sebagai akibatnya siswa cenderung kurang aktif pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 Februari, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SDN 1 Sukasenang

sudah baik, namun media pembelajaran yang digunakan hanya buku teks dan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, sebagai akibatnya, siswa menunjukkan kurangnya motivasi dalam belajar dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas III di SDN 1 Sukasenang untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn masih menggunakan buku sebagai alat penunjang penyampaian materi, hingga saat ini belum mengadopsi penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan masih kurang optimal. Adapun media sebagai penunjang pembelajaran yang dibutuhkan, yakni media pembelajaran praktis, menyenangkan, dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan Masfufah & Rahman (2021, hlm. 778) diperlukan media pembelajaran digital yang menarik serta dapat diakses di mana saja ketika diperlukan, agar siswa dapat belajar di mana saja.

Di era revolusi industri dengan segala kecanggihan teknologi, mampu memadukan kecerdasan buatan (AI) dengan teknologi otomasi. Penerapan teknologi otomatisasi dan kecerdasan buatan (AI) dapat dilakukan melalui penggunaan teknologi *chatbot*. Salah satu program kecerdasan buatan yang diciptakan untuk dapat berkomunikasi dengan manusia secara langsung adalah *chatbot*. Kecerdasan buatan digunakan dalam teknologi *chatbot* untuk mengembangkan program layanan percakapan yang dapat dengan cepat dan akurat menafsirkan makna kalimat pengguna dan memberikan tanggapan yang sesuai (Dewonoto, dkk., 2021, hlm. 581). Guru dapat memanfaatkannya untuk membuat sebuah media interaktif sebagai upaya peningkatan hasil belajar terutama pada mata pelajaran PPKn. Sejalan dengan pendapat Wijaya, Sarosa, & Tolle (2018, hlm. 288) sebagai penyaji konten yang menarik dan kuis interaktif *icon* emosi, *chatbot* di bidang pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis *chatbot* yang peneliti kembangkan bersifat interaktif, dan praktis sehingga efektif bagi siswa kelas III, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya

pada materi menghargai keberagaman yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan *chatbot* dalam konteks pendidikan telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran (Wijaya, dkk., 2018, hlm. 288). Siswa dapat mengakses *chatbot* dengan mudah karena terdapat *text bubble*, untuk menghindari kesulitan siswa dalam menulis/mengetik dengan benar.

Dhamantara & Zuhdi (2022) telah memanfaatkan *chatbot* pada penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Dalam penelitiannya, menciptakan sebuah produk media pembelajaran IPA berupa aplikasi *chatbot whatsapp* yang dinilai sangat baik serta efektif dan layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *chatbot* dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Chatbot pada Materi Menghargai Keberagaman di Sekolah Dasar Kelas III*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar kurang efektif dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
2. Belum tersedianya media pembelajaran PPKn yang interaktif serta mudah diakses oleh siswa.
3. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar dilakukan dengan media buku teks, cenderung kurang menarik minat belajar peserta didik.
4. Metode yang digunakan pada pembelajaran PPKn hanya metode ceramah yang bersifat satu arah.
5. Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan mudah merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada uraian identifikasi masalah, peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran berbasis *chatbot* khususnya dalam

mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan fokus pada materi menghargai keberagaman. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menjaga agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang hendak diteliti pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III?
4. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan bahwa tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.

4. Untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.
5. Untuk mengetahui evaluasi pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk *chatbot* yang dibuat melalui Website Smojo. AI dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama *Chatbot*

Bhinna.

2. Deskripsi

Penggunaan *chatbot* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memuat materi menghargai keberagaman dengan disajikan dalam bentuk cerita bergambar, dan video, terdapat *pre-test* dan *post-test*, *funfact*, *fun room* yang didalamnya terdapat *game* dan lagu.

3. Link *Chatbot* <https://app.smojo.org/hasanah/Bhinna>.

4. Fitur

Fitur yang terdapat pada *chatbot* yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. *Activation*, halaman utama *chatbot* untuk menimbulkan ketertarikan siswa mempelajari materi. Dengan dilengkapi karakter *chatbot* yang menarik dan instrumen lagu dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
- b. Petunjuk penggunaan *chatbot*, untuk memudahkan dalam menggunakan media pembelajaran dan berinteraksi dengan *chatbot*.
- c. *Pre-test*, bertujuan untuk membantu guru mengukur pemahaman siswa sebelum mempelajari materi. Di dalam *pre-test* ini terdapat konten interaktif, seperti gambar, dan animasi sehingga siswa dapat lebih semangat untuk menyelesaikan *pre-test*. Saat siswa menjawab soal, akan terlihat secara langsung apakah jawaban yang dipilih benar atau salah dengan dilengkapi karakter yang menarik.

- d. Materi, membantu siswa dalam mempelajari materi menghargai keberagaman dalam bentuk cerita bergambar dan video.
- e. *Fun Room*, sebagai *ice breaking*. Dalam konten *fun room*, ditambahkan lagu dan *game* yang menyenangkan terkait dengan materi menghargai keberagaman yang dapat dipilih oleh siswa.
- f. *Post-test*, berupa kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- g. *Fun fact*, dalam konten fakta menarik, ditambahkan hal menarik yang dapat menjadi wawasan dan pengetahuan untuk siswa mengenai keberagaman. Hal ini dapat merangsang rasa keingintahuan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat signifikan baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak, sebagaimana diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berbasis *chatbot* di tingkat sekolah dasar kelas III yang dapat meningkatkan mutu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), terutama pada materi menghargai keberagaman.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan bahwa bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis *chatbot* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan kemudahan dalam mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
2. Diharapkan bahwa bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan pengalaman dan memperluas wawasan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *chatbot*, terutama dalam konteks media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Pendahuluan ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Bab ini berfokus pada pemaparan teori-teori yang terkait dan relevan dengan penelitian, khususnya dalam konteks studi tentang media pembelajaran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), *chatbot* dan materi menghargai keberagaman.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang diterapkan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil temuan yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan, lengkap dengan pemaparan rinci mengenai temuan tersebut.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian, implikasi dari temuan penelitian, serta rekomendasi berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung.

6. Daftar Pustaka

Bab ini berisi daftar pustaka atau referensi yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan penelitian.

7. Lampiran- lampiran

Bab ini memberikan uraian tentang dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian sebagai sumber informasi atau data pendukung.