

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Dengan demikian, tentunya fenomena tersebut mendatangkan manfaat yang besar pula bagi kemajuan sumberdaya manusianya. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah teknologi informasi dan komunikasi. Keberadaannya mampu membantu dan memberikan kemudahan manusia dalam memenuhi kebutuhan di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran (Munir, 2009:33).

Dalam dunia pendidikan terdapat suatu istilah yang dikenal dengan belajar dan pembelajaran. Belajar diartikan sebagai perubahan perilaku berdasarkan pengalaman. Sedangkan pembelajaran yaitu aktivitas belajar mengajar dimana di dalamnya ada interaksi dari guru dan siswa serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019:13). Dalam hal belajar, perubahan perilaku dapat diartikan dengan hasil belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Guru sebagai seseorang yang bertanggungjawab untuk membina siswa di sekolah atau pun di luar sekolah, baik dalam kelompok atau secara mandiri menjadi magnet bagi terciptanya suatu lingkungan belajar yang baik. Ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran (Uron Hurit, 2021:8). Guru harus mampu mengemas strategi pembelajaran supaya menyenangkan, menetapkan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyampaikan informasi serta dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadilah proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan dan juga terkendali (Suryani, dkk. 2018:4). Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya : 1) sebagai

media penyampaian materi, 2) sebagai pemikat supaya pembelajaran lebih menarik, 3) pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, 4) meningkatkan hasil belajar siswa, 5) memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 6) efisiensi dari segi waktu dan tenaga (Noor, 2021:94).

Meskipun demikian, pada kenyataannya berdasarkan pengamatan penulis selama mengajar pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 7 Tasikmalaya dan wawancara informal bersama guru pengampu mata pelajaran ekonomi kelas X, pelaksanaan pembelajaran masih ditemui beberapa kelemahan dan dirasa belum optimal dalam penggunaan media pembelajarannya terutama dalam pemanfaatan teknologi. Ini berkaitan dengan Keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket. Ditambah sarana prasarana lain yang menjadi penunjang kegiatan seperti proyektor juga terbatas. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton, membuat siswa merasa jenuh, kurang mandiri ketika belajar dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan akumulasi rata-rata nilai pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Tasikmalaya semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Semester Ganjil Tahun**  
**Ajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai
1	X IPS 1	34 siswa	34
2	X IPS 2	34 siswa	30
3	X IPS 3	34 siswa	33
4	X IPS 4	36 siswa	32
5	X IPS 5	36 siswa	26
6	X IPS 6	35 siswa	33
<b>JUMLAH</b>			<b>208</b>

*Sumber : Dokumen guru tahun 2022*

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan rata-rata hasil belajar sebagai nilai yang diperoleh oleh siswa dalam Penilaian Akhir Semester atau kerap juga dikenal dengan Ujian Akhir Semester (UAS) tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti nilai tugas, nilai kehadiran, atau nilai partisipasi. Berdasarkan data tersebut, dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75 artinya hasil belajar siswa pada

mata pelajaran ekonomi masih ada di bawah rata-rata atau tergolong rendah. Oleh karena itu harus ada tindakan dilakukan untuk dapat membawa peningkatan pada hasil belajar siswa, salah satunya melalui media belajar yang tepat untuk siswa.

Dalam proses pembelajaran, media tidaklah cukup jika hanya mengandalkan buku paket yang terbatas saja. Guru juga perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, siswa yang akan memperoleh kemudahan dalam menerima informasi dalam proses belajar mengajar lebih bergairah dan termotivasi (Daniyati, 2023:285). Maka, inovasi media pembelajaran perlu dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik siswa serta mengikuti dengan perkembangan teknologi yang ada. Supaya dalam penggunaannya mampu membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang disampaikan tanpa tertinggal dengan perkembangan teknologi yang ada.

Berkaitan dengan hal tersebut, sumberdaya manusia di SMA Negeri 7 Tasikmalaya baik itu guru ataupun siswa terbilang akrab dengan penggunaan ponsel dalam kesehariannya. Dalam proses pembelajaran, ponsel seringkali digunakan siswa untuk mencari informasi lebih banyak mengenai materi. Hal ini didukung dengan Penelitian *Cambridge International* melalui *Global Education Census 2018* menunjukkan bahwa siswa Indonesia sangat akrab dengan teknologi yang dipakainya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Hasil dari penelitian menunjukkan siswa Indonesia menduduki peringkat tertinggi dalam menggunakan ruang komputer di sekolah 40%. Sedangkan 67% menggunakan ponsel di dalam kelas dan 81% untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Seiring perkembangan teknologi, salah satu teknologi yang dianggap mempunyai potensi baik untuk kedepannya dalam dunia pendidikan adalah teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) (Chassignol dkk. 2018:16-24). Kecerdasan buatan adalah sebuah sistem yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas seperti manusia, seperti pengenalan visual, pengenalan ucapan, pengambilan keputusan, dan terjemahan antar bahasa. *Chatbot* sendiri merupakan program komputer berbasis kecerdasan buatan (*AI*) yang dapat menjawab setiap pesan yang masuk sesuai perintah secara otomatis sehingga dapat membantu *user* (pengguna) untuk memperoleh informasi yang tersaji.

Pada dunia pendidikan, *chatbot* mulai digunakan dalam pembelajaran formal maupun informal. Beberapa penelitian terdahulu secara umum mengungkapkan dengan berinteraksi menggunakan *chatbot* minat belajar siswa cenderung meningkat, di sisi yang lain melalui inovasi *chatbot* juga turut serta dalam mendorong pengembangan media pembelajaran interaktif. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Kerly dan Bull (Gwo-Jen & Ching-Yi, 2021:4-6) yang memanfaatkan *chatbot* untuk mengajarkan mahasiswa tentang keterampilan bernegosiasi dengan orang. Selain itu, penelitian oleh Muliawati (2021) juga berhasil mengembangkan *chatbot* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA, dan terbilang efektif untuk meningkatkan kinerja siswa.

Demikian, penggunaan media pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik jika tidak diterapkan dalam model pembelajaran yang tepat. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *direct instruction* dengan pemilihan media *chatbot*. Dimana, menurut Magliaro 2005 (Hasan 2021:31) model pembelajaran *direct instruction* merupakan model pembelajaran yang berdasarkan instruksi tegas (eksplisit) dukungan dan keterlibatan siswa yang berkelanjutan, kompatibel berdasarkan model pengajaran berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, namun siswa ikut terlibat, khususnya dalam tahap latihan terbimbing dan latihan mandiri. Model pembelajaran *direct instruction* pun dapat mengembangkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural siswa secara terstruktur, juga dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan (Wijijayanti & Agustina, 2016:172).

Berdasarkan latar belakang di atas, media *chatbot* sebagai media belajar interaktif dinilai dapat menjadi alat bantu bagi guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Diterapkan dalam model pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatannya, membantu proses pelaksanaan pembelajaran dua arah. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada di SMA Negeri 7 Tasikmalaya, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

**“PENGUNAAN MEDIA *CHATBOT* DALAM MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 7 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023)”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen melalui model pembelajaran *direct instruction* menggunakan media *chatbot* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol melalui model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media *chatbot* sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen melalui model pembelajaran *direct instruction* menggunakan media *chatbot* dan kelas kontrol melalui model pembelajaran *direct instruction* tanpa media *chatbot* sesudah perlakuan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen melalui model pembelajaran *direct instruction* menggunakan media *chatbot* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol melalui model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media *chatbot* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen melalui model pembelajaran *direct instruction* menggunakan media *chatbot* dan kelas kontrol melalui model pembelajaran *direct instruction* tanpa menggunakan media *chatbot* sesudah perlakuan.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Harapannya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian yang serupa supaya dikaji dan diteliti lebih dalam lagi, serta dapat menjadikannya sebagai sumbangsih dan perantara yang menjembatani penyampaian pengetahuan mengenai bagaimana penggunaan media *chatbot* dalam model pembelajaran *direct instrucion* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

### **1.4.2 Secara Praktis**

#### **1. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini bisa memberikan pengalaman, wawasan keilmuan serta menjadikannya sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama di bangku kuliah. Sehingga peneliti dapat mengasah kompetensi bagi dirinya untuk kebutuhan profesi di era mendatang.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat yang dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dengan siswa.

#### **3. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran ekonomi, menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja, serta memudahkan siswa untuk memahami materi dan mengulang lagi apa yang sudah dipelajari saat proses pembelajaran baik secara mandiri atau pun terbimbing.

#### **4. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini bisa menjadikannya sebagai kontribusi pemikiran dalam membantu dan memberikan masukan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih beragam untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang telah terselenggara.