

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perubahan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengantar manusia pada era baru yang disebut Society 5.0. Era ini merupakan lanjutan dari Revolusi Industri 4.0 yang menekankan pada integrasi antara teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks pendidikan, era Society 5.0 menuntut peserta didik memiliki kompetensi berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Literasi dasar tidak lagi cukup; siswa dituntut untuk memiliki soft skills seperti kepemimpinan, adaptasi, dan kepedulian sosial. Hal ini mengindikasikan pentingnya transformasi pendidikan yang berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik (Dewi, 2022; Subandowo, 2022; Sebastian et al., 2023). Masyarakat 5.0 merupakan konsep masyarakat masa depan berbasis teknologi dan inovasi yang bertumpu pada pemanfaatan big data, artificial intelligence, dan Internet of Things dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Juanta, 2024).

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pendidikan Indonesia terus melakukan pembenahan. Kurikulum Merdeka, sebagai salah satu respons terhadap era ini, menekankan pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru dituntut menjadi fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi daring, video animasi, dan chatbot, untuk membangun suasana belajar yang menarik. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quibot, menjadi alternatif inovatif dalam menjawab tantangan pendidikan masa kini (Hamzah, 2022; Lisa, 2022). Guru harus mampu memfasilitasi pembelajaran dengan pendekatan inovatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi informasi untuk membangun kemandirian belajar siswa (Juanta, 2024).

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, terutama dalam pembelajaran berbasis sains dan teknologi. Banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami materi karena metode pengajaran yang masih monoton dan tidak melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta minimnya minat mereka terhadap pelajaran tertentu, seperti fisika atau matematika (Wenno, 2010; Hinduan dalam Sarwanto, 2013).

Berdasarkan hasil survei nasional yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (2022), diketahui bahwa hanya sekitar 38% guru SMP di Indonesia yang secara aktif menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, sedangkan sisanya, yaitu 62%, masih mengandalkan metode konvensional tanpa pemanfaatan teknologi secara optimal. Hasil studi pendahuluan di berbagai sekolah juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep abstrak yang disampaikan guru, apalagi jika hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan guru-guru mata pelajaran, yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena tidak ada variasi media yang digunakan. Proses pembelajaran yang konvensional dan minim media interaktif menyebabkan siswa kurang yakin

pada pemahamannya sendiri, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka yang rendah (Sanjaya, 2010; Hamdu & Agustina, 2011).

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quibot. Quibot merupakan platform berbasis chatbot yang dapat dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara dialogis dan interaktif. Dengan pendekatan percakapan, Quibot tidak hanya menyampaikan materi secara tekstual, tetapi juga dapat merespons pertanyaan siswa secara real-time, memberikan penjelasan, hingga menawarkan kuis interaktif yang dapat memacu semangat belajar (Mayer & Moreno dalam Kadek, 2013; Noviyanto et al., 2015).

Media pembelajaran seperti Quibot juga dapat menjadi alternatif dalam mendukung prinsip *personalized learning*, dimana siswa bisa belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhannya masing-masing. Melalui media ini, guru dapat menyusun materi berbasis modul digital, memperkuat pemahaman konsep melalui ilustrasi dan simulasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kehadiran media animasi atau interaktif telah terbukti meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa (Helminsyah et al., 2020; Aini, Zuliani, & Rini, 2021).

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quibot terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, diperlukan pendekatan kuantitatif melalui metode ANOVA (Analysis of Variance). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perbedaan hasil belajar dan tingkat motivasi antara kelompok siswa yang menggunakan media Quibot dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi serta sebagai acuan bagi pengembangan media pembelajaran digital di masa mendatang (Sugiyono, 2018).

1.2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran quibot yang dianalisis meliputi media pembelajaran aktif, penggunaan teknologi pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis masalah.
2. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan kuesioner yang telah divalidasi.
3. Hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai tes akhir.
4. Analisis statistik yang digunakan adalah ANOVA satu arah untuk menguji perbedaan rata-rata antar kelompok.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran Quibot terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh media pembelajaran Quibot terhadap motivasi belajar siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa berdasarkan analisis ANOVA?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran Quibot terhadap hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh media pembelajaran Quibot terhadap motivasi belajar siswa?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa berdasarkan analisis ANOVA?

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam berbagai aspek, baik dalam ranah akademik maupun dalam praktik pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam memahami bagaimana media pembelajaran quibot dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran tertentu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran di berbagai kondisi.

2. Manfaat Praktis

• Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi akademisi atau peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai hubungan antara media pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi model dalam penerapan metode statistik ANOVA dalam analisis data pendidikan.

• Bagi Siswa/Siswi

Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat merasakan manfaat dari media pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran quibot yang diterapkan dengan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar akademik mereka. Selain itu, siswa juga dapat menemukan metode belajar yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

• Bagi Tenaga Pendidik (Guru)

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan media pembelajaran quibot yang lebih efektif, diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi, dan meningkatkan hasil belajar akademik siswa.

• Bagi Instansi Sekolah

Sekolah sebagai institusi pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengevaluasi dan merancang kebijakan pembelajaran yang lebih efektif. Dengan media

pembelajaran quibot yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekolah dapat mengadopsi kebijakan yang lebih berbasis riset untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.