

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT SOBAGO* PADA MATERI TEKTONISME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 8 PONTIAK**

**Rizki Syawaludin<sup>1</sup>, Ihsan Nurhakim<sup>2</sup>, Rosanti<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Geografi

Universitas PGRI Pontianak

e-mail: [syawaludinrizki31@gmail.com](mailto:syawaludinrizki31@gmail.com)<sup>1</sup>, [ihsannurhakim08@gmail.com](mailto:ihsannurhakim08@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rosantisekadau@gmail.com](mailto:rosantisekadau@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme dan dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak, serta mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk quasi experimental design dan rancangan penelitian nonequivalent control group design. Minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* dikategorikan dengan minat belajar yang sedang, dengan rata – rata hasil minat belajar sebesar 77,71. Minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* dikategorikan dengan minat belajar yang tinggi, dengan rata – rata hasil minat belajar sebesar 82,89. Hasil uji t yang diperoleh, t hitung sebesar 2,320 lebih tinggi dari t tabel yaitu 1,995. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *chatbot SobaGo* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi tektonisme, dengan hipotesis ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis ( $H_0$ ) ditolak.

**Kata Kunci:** *Media, Chatbot SobaGo, Tektonisme, Minat*

### **Abstract**

*This study aims to determine the learning interest of students by not using SobaGo chatbot learning media on tectonism material and by using SobaGo chatbot learning media on class X tectonism material at SMA Negeri 8 Pontianak, and to determine whether there is an effect of using SobaGo chatbot learning media on tectonism material on the learning interest of class X students at SMA Negeri 8 Pontianak. The research method used was experimental method with the form of quasi experimental design and research design of nonequivalent control group design. Student learning interest by not using SobaGo chatbot learning media is categorised with moderate learning interest, with an average learning interest result of 77.71. Student learning interest using SobaGo chatbot learning media is categorised with high learning interest, with an average learning interest result of 82.89. The t test results obtained, t count of 2,320 is higher than t table which is 1.995. So it can be concluded that the use of SobaGo chatbot learning media has a positive effect on student learning interest in tectonism material, with the hypothesis ( $H_a$ ) accepted and Hipotesis ( $H_0$ ) rejected.*

**Keywords:** *Media, SobaGo Chatbot, Tectonism, Interest*

## PENDAHULUAN

Era perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, salah satu pembahasannya adalah tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap lahirnya berbagai macam media pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya, dengan adanya perkembangan teknologi menimbulkan tren dalam penggunaan media pembelajaran saat ini. Media pembelajaran yang saat ini menjadi tren adalah media pembelajaran berbasis teknologi dan kecerdasan buatan atau *intelligence*. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan kecerdasan buatan adalah *chatbot*. Penggunaan *chatbot* sebagai media pembelajaran telah menjadi tren yang signifikan dalam pendidikan dan pelatihan (Rayhan dkk., 2022).

*Chatbot* adalah salah satu program dalam kecerdasan buatan yang dirancang untuk dapat berkomunikasi langsung

dengan manusia (Parina dkk., 2022). *Chatbot* merupakan sebuah program komputer yang memungkinkan hasil percakapan seperti layaknya kita bercakap – cakap dengan manusia (Aprilinda dkk., 2022). Pada dasarnya *chatbot* merupakan aplikasi komputer yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk berkomunikasi dengan pengguna melalui teks atau pesan suara. *Chatbot* sebagai aplikasi terbilang cukup baru dalam media pembelajaran untuk siswa. *Chatbot* pada umumnya digunakan sebagai customer service. Seiring perkembangan *chatbot* pun berkembang dan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu guru sebagai media pembelajaran. Seiring perkembangan juga banyak ditemukan *chatbot – chatbot* baik dalam bentuk aplikasi dan *website*, salah satu *chatbot* yang dapat digunakan adalah *chatbot SobaGo*.

*SobaGo* merupakan singkatan dari Sobat Geografi yang mana *chatbot* ini dikembangkan oleh kelompok Social Education 4.0, dengan anggota kelompok terdiri dari Risal Arbangisah, Tri Winda Oktavia, Trisasi Gandani Zaluku, dan Nurul Azkia. Social Education 4.0 adalah kelompok yang dibentuk melalui kegiatan Studi Independen Bersertifikat Kampus

Merdeka. Studi Independen Kampus Merdeka merupakan kegiatan mahasiswa yang mengikuti studi secara mandiri diluar perkuliahan dalam rangka mengembangkan kompetensi/kapasitas diri. Termasuk kegiatan Studi Independen diantaranya adalah kursus/micro credentials yang ditawarkan melalui pembelajaran daring maupun luring (Barakbah. 2021). Kegiatan Studi Independen ini dilakukan atas kerjasama kementerian Kemendikbud dan berbagai mitra perusahaan yang bergerak di berbagai bidang. Salah satu mitra perusahaan yang bermitra adalah Terra AI.

Terra AI (terra-ai.sg), adalah divisi AI dari perusahaan Terra Weather yang berbasis di Singapura yang didirikan pada 2019, yang mengembangkan platform pengembangan AI untuk non-programmer. Terra AI adalah mitra awal NVIDIA, perusahaan teknologi AI terbesar di dunia (Hidayat, 2022). Kegiatan pada mitra perusahaan ini diberi nama Ai4impact Apprenticeship – Revolusi Edukasi. Melalui AI4IMPACT (www.ai4impact.org), Terra AI telah memungkinkan ribuan non-programmer belajar dan mengembangkan aplikasi AI untuk memecahkan tantangan sosial dunia nyata, banyak yang terkait dengan sektor pendidikan dan usaha kecil (Hidayat. 2022). Ai4impact Apprenticeship – Revolusi Edukasi merupakan program

pembelajaran berbasis proyek, dimana para peserta diwajibkan untuk membangun media pembelajaran interaktif berbasis *chatbot* untuk membantu tenaga pendidik dan sekolah-sekolah Indonesia mendapatkan pembelajaran berbasis teknologi yang bite-size, terukur, dan menyenangkan. Pada kegiatan ini *chatbot* bernama *SobaGo* tercipta.

*Chatbot SobaGo* dibangun bertujuan untuk membantu guru mata pelajaran geografi agar semakin mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. *chatbot SobaGo* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu guru dalam mengajar secara lebih interaktif, efektif dan menyenangkan. *Chatbot SobaGo* yang dikembangkan berisi materi mengenai Tektonisme dalam aspek Litosfer. Kelebihan dari *chatbot SobaGo* ini yaitu materi disajikan tidak hanya berupa teks, tetapi juga digambarkan dengan fenomena yang ada di kehidupan sehari-hari serta video pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, dengan visualisasi *chatbot* didesain menyenangkan dan disesuaikan dengan materi tektonisme. Sedangkan kelemahan dari *chatbot SobaGo* adalah tidak semua pertanyaan yang diajukan bisa dijawab oleh *chatbot* ini.

*Chatbot SobaGo* sudah digunakan dan diuji coba pada SMA 6 Banda Aceh

pada Kamis 13 Oktober 2022, dari ujicoba tersebut sebagian siswa besar memberikan review bahwa penggunaan *chatbot* sebagai media pembelajaran dapat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran yang ada di sekolah. Selain karena visualisasi yang menarik, materi yang disajikan juga lebih mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa. Sedangkan tanggapan dari guru geografi terhadap *chatbot SobaGo* sebagai media pembelajaran sangat setuju dan mendukung penuh bahwa *chatbot* ini dapat menjadi salah satu media pendukung dalam pembelajaran. Selain mudah diakses dimanapun dan kapanpun. *Chatbot* ini juga dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam mencapai kompetensi pembelajaran siswa. Selain itu, guru juga merasa terbantu oleh *chatbot* ini karena media pembelajaran yang disuguhkan sudah tepat dan mampu menarik perhatian para siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Geografi. Dengan begitu, *Chatbot SobaGo* dapat mengganti media pembelajaran konservatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada materi tektonisme yang bersifat hafalan (Hasil uji coba produk pada Kegiatan Studi Independen, 2022).

Dari hasil penggunaan dan uji coba yang dilakukan di SMA 6 Banda Aceh dapat ditarik kesimpulan penggunaan *chatbot SobaGo* dapat membantu siswa dan guru terutama dalam minat belajar siswa karena sesuai dengan aspek – aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Alisuf Sabri. Alisuf Sabri mengemukakan pendapat tentang aspek-aspek minat yaitu: pertama, Kognitif yaitu berupa informasi objek, melahirkan ketertarikan pada objek yang dipelajari. Kedua, Emosi yaitu berupa perasaan senang pada objek yang dipelajari. Ketiga, konasi yaitu berupa hasrat atau kemampuan untuk memperhatikan pelajaran dan melakukan kegiatan belajar (Fauzy dkk., 2019)

Slameto menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh (Rusmiati, 2017). Minat Belajar adalah salah satu faktor internal dari aspek psikologis yang sangat berpengaruh dan memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar dan perkembangan belajar siswa serta keberhasilan siswa dalam belajar (Fauzy dkk., 2019). Hal yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran serta diimbangi dengan fasilitas sekolah yang memadai. Penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa agar

lebih mudah dalam memahami isi materi yang disampaikan, dapat membangkitkan minat dan hasil belajar (Rusmiati, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin mencoba menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* di sekolah yang berbeda yaitu, SMA Negeri 8 Pontianak. Peneliti telah melakukan pengamatan awal di SMA Negeri 8 Pontianak melalui wawancara dan observasi pra penelitian dengan salah satu guru mata pelajaran geografi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut diketahui bahwa, guru disekolah ini telah menggunakan teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi sering digunakan adalah lcd proyektor dan penggunaan power point dalam menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan para siswa di sekolah ini sebagian besar telah mempunyai dan menggunakan handphone pintar dan diberi izin oleh sekolah untuk membawa handphone di kelas.

Penggunaan power point dalam menyampaikan materi pelajaran sudah cukup baik, namun terdapat kekurangan yaitu materi hanya disampaikan melalui slide saja tanpa didukung oleh media lain, seperti video atau visualisasi interaktif lainnya. Ditambah materi tentang tektonisme yang kompleks memerlukan media

pembelajaran dengan visuallisasi yang beragam untuk menggambarkan fenomena tektonisme. Dan dengan diperbolehkannya siswa membawa handphone ke sekolah membuat perhatian dan ketertarikan siswa teralihkan dengan mereka bermain handphone disaat pelajaran, sehingga minat belajar mereka terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang. Selain itu berdasarkan observasi ditemukan nilai formatif dinamika litosfer dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu mengidentifikasi tenaga endogen pembentuk tektonisme. Berikut nilai rata – rata nilai formatif dari tujuan pembelajaran tersebut

Tabel 1. Nilai Rata – Rata Formatif

Kelas	Rata – Rata Nilai Formatif
X A	81,34
X B	74,31
X C	74,03
X D	73,26
X E	80,45
X F	82,45

Sumber: Guru Mata Pelajaran Geografi

SMA Negeri 8 Pontianak

Berdasarkan rata – rata nilai formatif, diketahui bahwa masih terdapat kelas dengan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Salah satu faktor untuk memperoleh hasil atau nilai belajar yang baik adalah minat belajar yang

baik. Menurut Ndraha dkk (2022) Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, siswa perlu membangun minat belajar dalam dirinya agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung

Dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* yang dapat di akses oleh handphone siswa, dengan harapan dapat menarik perhatian atau minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar serta menjadi media pembelajaran yang baru digunakan oleh guru dan siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot SobaGo* pada Materi Tektonisme terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Pontianak”. Maka dari itu peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot SobaGo* pada Materi Tektonisme terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Pontianak”.

## **METODELOGI**

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independent variable*), mengontrol

variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (*dependen variable*) (Rukminingsih dkk., 2020: 38). Dengan bentuk penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design*. *quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

*Quasi experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2021:136). *Quasi experimental* merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok paling sedikitnya. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol ((Rukminingsih dkk., 2020:50). Model *Nonequivalent control group design* kerangka desain ini sama dengan desain *true experimental design – pre test and post test control grup design*, kecuali penempatan subjek secara acak, yang tidak dilakukan dalam desain ini (Danuri & Maisaroh, 2019:269).

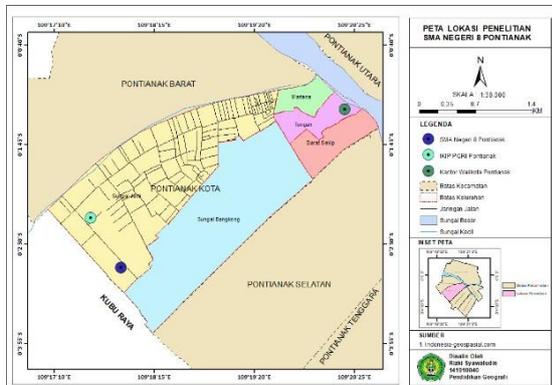
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 8 Pontianak dari kelas X A sampai kelas X F,

jumlah populasi sebanyak 214 siswa. Dengan sampel yang digunakan adalah kelas X D sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan Kelas X B sebagai kelas kontrol sebanyak 35 siswa.

Teknik pengumpul data yang digunakan adalah kuesioner dan studi dokumentasi serta alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar kuesioner/angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Lokasi Penelitian



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Pontianak. SMA Negeri 8 Pontianak merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di Kota Pontianak yang beralamat di Jalan Ampera, Kelurahan Sungai Jawi, Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. SMA Negeri 8 Pontianak memiliki letak geografis sebagai berikut: sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Pal

Lima, sebelah barat berbatasan dengan Desa Pal Sembilan Kubu Raya, sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Sungai Bangkong, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Pal Sembilan Kubu Raya. Serta secara astronomis SMA Negeri 8 Pontianak terletak pada  $0^{\circ}03'05.3''$  lintang selatan dan  $109^{\circ}17'52.9''$  bujur timur.

Kondisi fisik SMA Negeri 8 Pontianak sangat memadai untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan kesiswaan, berdasarkan data yang diperoleh dari sman8ptk.sch.id SMA Negeri 8 Pontianak merupakan sekolah dengan sarana prasarana yang lengkap. Dengan sarana prasarana yang lengkap SMA Negeri 8 Pontianak terakreditasi A dan telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar serta menjadi salah satu sekolah penggerak di Kalimantan Barat. Memiliki rombongan belajar sebanyak 24 rombel, dengan jumlah siswa 825 siswa, dan jumlah guru sebanyak 52 orang.

### Hasil

#### Minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbo SobaGo* pada materi tektonisme kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak

Berdasarkan hasil angket minat belajar pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot*

*SobaGo*, diperoleh persentase rata – rata dari seluruh hasil angket minat belajar siswa menggunakan media konvensional (papan tulis) yaitu sebesar 77,71 %.

Menurut tabel kategori minat belajar yang dikemukakan oleh Hulu & Telaumbanua (2022), dapat disimpulkan angket minat belajar kelas kontrol berkategori Sedang.

Tabel 2. Kategori Minat Belajar

Kategori Minat Belajar	Rentang Skor (%)
Sangat Tinggi	90 – 100
Tinggi	80 – 89
Sedang	65 – 79
Rendah	55 – 64
Sangat Rendah	< 54

Sumber : (Hulu & Telaumbanua, 2022)

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Angket

Minat Belajar Kelas Kontrol

N	Min	Max	Mean	Median
35	59	92	77,71	79

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang mengisi angket minat belajar adalah sebanyak 35 siswa. Hasil atau skor terendah (min) yang diperoleh oleh siswa adalah 59 dan hasil atau skor tertinggi (max) adalah 92. Rata – rata yang diperoleh dari keseluruhan skor kelas kontrol adalah 77,71 dan median dari seluruh skor kelas kontrol adalah 79. Setelah mengetahui perolehan hasil atau skor minat belajar setiap siswa,

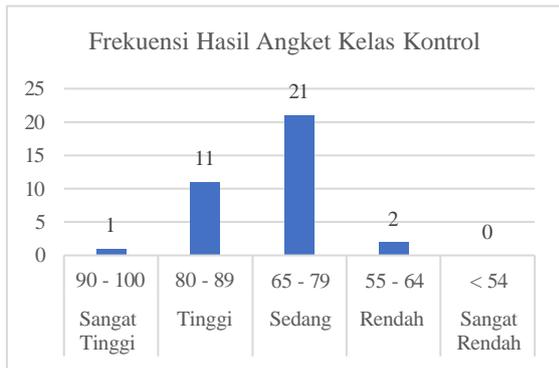
peneliti peneliti membuat tabel frekuensi untuk melihat hasil yang paling banyak diperoleh siswa. Berikut tabel frekuensi hasil angket minat belajar siswa kelas kontrol.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Minat

Belajar Siaswa Kelas Kontrol

Interval	Kategori	f	%
90 – 100	Sangat Tinggi	1	3
80 – 89	Tinggi	11	31
65 – 79	Sedang	21	60
55 – 64	Rendah	2	6
< 54	Sangat Rendah	0	0

Dari hasil angket tabel 4 menjelaskan terdapat 35 responden yang mengisi angket di kelas kontrol dan diklasifikasikan ke dalam lima kategori minat belajar. Minat belajar siswa kategori sangat tinggi sebanyak 1 orang atau sebesar 3 %, kategori tinggi sebanyak 11 siswa atau 31 %, kategori cukup tinggi sebanyak 21 siswa atau 60 %, Kategori rendah sebanyak 2 oarang atau 6 % dan tidak ada siswa atau 0 % yang berkategori sangat rendah. Berikut histogram perolehan hasil angket minat belajar kelas kontrol.



Gambar 2. Frekuensi Hasil Aangket Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 2 hasil angket minat belajar kelas kontrol diketahui bahawa minat belajar siswa pada materi tektonisme banyak memperoleh kategori Sedang.

**Minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran chatbot SobaGo pada materi tektonisme kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Berdasarkan hasil angket minat belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran chatbot SobaGo, diperoleh persentase rata – rata dari seluruh hasil angket minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran chatbot SobaGo yaitu sebesar 82,89 %. Menurut tabel kategori minat belajar yang dikemukakan oleh Hulu & Telaumbanua (2022), dapat disimpulkan angket minat belajar kelas eksperimen berkategori Tinggi.

Tab 5. Statistik Deskriptif Hasil Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

N	Min	Max	Mean	Median
35	62	100	82,89	82

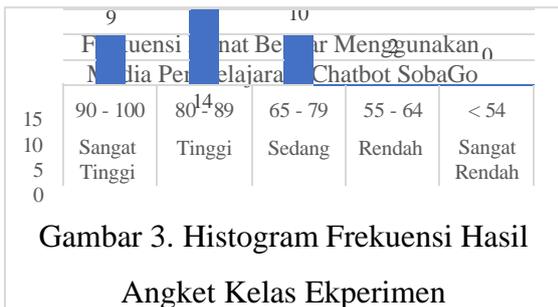
Berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang mengisi angket minat belajar adalah sebanyak 35 siswa. Hasil atau skor terendah (minimum) yang diperoleh oleh siswa adalah 62 dan hasil atau skor tertinggi (maximum) adalah 100. Rata – rata yang diperoleh dari keseluruhan skor kelas eksperimen adalah 82,89 dan median dari seluruh skor kelas eksperimen adalah 82. Setelah mengetahui perolehan hasil atau skor minat belajar setiap siswa, peneliti peneliti membuat tabel frekunesi untuk melihat hasil yang paling banyak diperoleh siswa. Berikut tabel frekuensi hasil angket minat belajar siswa kelas eksperimen.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	f	%
90 – 100	Sangat Tinggi	9	26
80 – 89	Tinggi	14	40
65 – 79	Sedang	10	29
55 – 64	Rendah	2	6
< 54	Sangat Rendah	0	0

Dari hasil angket tabel 6 menjelaskan terdapat 35 responden yang mengisi angket di kelas eksperimen dan diklasifikasikan ke dalam lima kategori minat belajar. Minat belajar siswa kategori

sangat tinggi sebanyak 9 orang atau sebesar 26 %, kategori tinggi sebanyak 14 siswa atau 40 %, kategori cukup tinggi sebanyak 10 siswa atau 29 %, kategori rendah sebanyak 2 oarang atau sebesar 6 % dan tidak ada siswa atau 0 % yang berkategori sangat rendah. Berikut histogram perolehan hasil angket minat belajar kelas eksperimen.



Berdasarkan Gambar 3 hasil angket minat belajar kelas eksperimen diketahui bahwa minat belajar siswa pada materi tektonisme banyak memperoleh kategori Tinggi.

**Pengaruh penggunaan media pembelajaran chatbot SobaGo pada materi tektonisme terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Berdasarkan perolehan hasil penelitian yang telah diperoleh, selanjutnya data tersebut diolah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran chatbot SobaGo terhadap minat belajar siswa dengan melakukan uji hipotesis. Sebelum

melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 7. Uji Normalitas Data Hasil Angket

Minat Belajar Kelas Ekperimen dan Kontrol

Kelas	Chi Kudrat Hitung	Chi Kuadrat Tabel
Eksperimen	10,61	11,070
Kontrol	7,9	11,070

Berdasarkan hasil uji normlitas data menggunakan chi kuadrat di atas dapat disimpulkan hasil angetet minat belajar kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal, dikarenakan nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari nilai chi kuadrat tabel yaitu  $10.61 < 11,070$ . Dan Hasil angket minat belajar kelas komtrol dinyatakan berdistribusi normal, diakarenakan nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari nilai chi kuadrat tabel yaitu  $7,9 < 11,070$ .

Tabel 8. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>F-Test Two Sample for Variances</i>		
	Kelas <i>Kontrol</i>	Kelas Eksperimen
<i>Mean</i>	77,71428 571	82,88571429
<i>Variance</i>	62,62184 874	111,2806723
<i>Observations</i>	35	35
<i>df</i>	34	34
<i>F</i>	0,562737 872	
<i>P(F&lt;=f) one-tail</i>	0,049187 568	
<i>F Critical one-tail</i>	0,564312 915	

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai *f* hitung (*F*) lebih kecil dari *f* tabel (*F Critical one-tail*) yaitu  $0,562737872 < 0,564312915$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 9. Uji Hipotesis Hasil Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</i>		
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Mean</i>	82,89	77,71
<i>Variance</i>	111,281	62,622
<i>Observations</i>	35	35
<i>Pooled Variance</i>	86,951	
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0	
<i>df</i>	68	
<i>t Stat</i>	2,320	
<i>P(T&lt;=t) one-tail</i>	0,012	
<i>t Critical one-tail</i>	1,668	
<i>P(T&lt;=t) two-tail</i>	0,023	
<i>t Critical two-tail</i>	1,995	

Berdasarkan tabel 4. 11 diketahui bahwa nilai *t* hitung atau (*t Stat*) adalah 2,

320 dan nilai *t* tabel atau (*t Critical two-tail*) adalah 1,995. Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa *t* hitung ( $2,320 > 1,995$ ), menolak hipotesis nol (*H0*) tidak terdapat pengaruh dan menerima hipotesis alternatif (*Ha*) terdapat pengaruh.

**Pembahasan**

**Minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran chatbo SobaGo pada materi tektonisme**

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis (kelas X B). Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 77,71%. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang berada dalam kategori sedang. Persentase ini memberikan indikasi bahwa meskipun minat belajar siswa cukup memadai, masih ada potensi untuk peningkatan

Mayoritas siswa, yaitu sebanyak 21 orang atau 60%, berada pada kategori minat belajar sedang. Selain itu, terdapat 11 siswa (31%) yang berada dalam kategori minat belajar tinggi, menunjukkan adanya kelompok siswa yang cukup berminat dalam belajar. Sementara itu, 2 siswa (6%) termasuk dalam kategori minat belajar rendah, dan hanya 1 siswa (3%) yang menunjukkan minat belajar sangat tinggi.

Tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat rendah.

Hasil angket ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori minat belajar yang sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, cukup efektif dalam menjaga minat belajar siswa pada level yang wajar. Namun, ada beberapa siswa yang menunjukkan minat belajar rendah, untuk lebih meningkatkan minat belajar serta minat belajar yang sedang atau cukup perlu ditingkatkan lagi menjadi tinggi atau sangat tinggi. Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan inovasi yang beragam dalam penggunaan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa tingginya minat belajar siswa juga dilatar belakangi karena penggunaan media bervariasi yang dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Nisa dkk., 2024).

#### **Minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme**

Hasil angket minat belajar siswa di kelas eksperimen X D yang menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo*

menunjukkan bahwa inovasi ini berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Rata-rata persentase minat belajar siswa mencapai 82,89%, yang masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *chatbot SobaGo*, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat baik, dimana siswa menyukai atau berminat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah (Gaho, 2023). Selain itu menurut Juanta dkk (2024) menyatakan bahwa dengan menyediakan akses yang mudah, interaksi yang menarik, konten yang berkualitas, personalisasi, dan umpan balik yang tepat, *chatbot* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dan *Chatbot* dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, mendorong siswa untuk terlibat aktif dengan materi pembelajaran (Rejeki dkk., 2024)

Secara keseluruhan, temuan pada kelas eksperimen X D ini menunjukkan bahwa *chatbot SobaGo* mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini tercermin dari tingginya persentase siswa yang memiliki minat belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam bentuk *chatbot* seperti SobaGo dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik perhatian siswa.

### **Pengaruh penggunaan media pembelajaran *chatbot* SobaGo pada materi tektonisme terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Hasil angket minat belajar siswa di kelas eksperimen X D yang menggunakan media pembelajaran *chatbot* SobaGo menunjukkan bahwa inovasi ini berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Rata-rata persentase minat belajar siswa mencapai 82,89%, yang masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan, hasil angket minat belajar yang dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis (kelas X B). Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 77,71%. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan berdasarkan hasil rata – rata

perolehan angket minat belajar, kelas yang menggunakan media pembelajaran *chatbot* SobaGo lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot* SobaGo. Berdasarkan hasil angket minat belajar, penggunaan media pembelajaran *chatbot* SobaGo, mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi tektonisme.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 2,320, sedangkan nilai  $t$  tabel pada taraf signifikansi dua arah adalah 1,995. Dengan membandingkan nilai  $t$  hitung dan  $t$  tabel, ditemukan bahwa  $t$  hitung (2,320) lebih besar dari  $t$  tabel (1,995), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya pengaruh diterima.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan *chatbot* SobaGo memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi tektonisme di kelas X SMA Negeri 8 Pontianak. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pyrenia, 2024), dengan hasil uji hipotesis dari penelitian tersebut adalah hipotesis alternatif diterima ( $H_a$ ) dan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

signifikan media pembelajaran *chatbot* terhadap minat belajar siswa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan analisis data akhir yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan *chatbot SobaGo* dan kelas yang menggunakan *chatbot SobaGo*. Berikut kesimpulan pada penelitian ini.

### **1. Minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Minat belajar siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* dikategorikan dengan minat belajar yang sedang, dengan rata – rata hasil minat belajar sebesar 77,71. Dengan mayoritas siswa, yaitu sebanyak 21 siswa atau 60%, termasuk dalam kategori minat belajar sedang. Terdapat pula 11 siswa atau 31% yang berada dalam kategori tinggi, dan 2 siswa berkategori rendah atau 6 % berkategori rendah, sementara hanya 1 siswa atau 7% yang menunjukkan minat belajar sangat tinggi.

### **2. Minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* dikategorikan dengan minat belajar yang tinggi, dengan rata – rata minat belajar lebih besar dari dengan tidak menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* yaitu sebesar 82,89. Dengan mayoritas siswa, yaitu sebanyak 14 orang atau 40%, termasuk dalam kategori minat belajar tinggi. Terdapat pula 9 siswa atau 26% yang berada dalam kategori sangat tinggi, dan 10 orang siswa atau 29 % berkategori sedang, sementara hanya 2 siswa atau 6 % yang menunjukkan minat belajar yang rendah.

### **3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *chatbot SobaGo* pada materi tektonisme terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak**

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *chatbot SobaGo* meningkatkan minat belajar siswa pada materi tektonisme di kelas X SMA Negeri 8 Pontianak. Hal ini dibuktikan dari hasil angket minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan nilai angket kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dari hasil uji t yang diperoleh t hitung sebesar 2,320 lebih tinggi dari t tabel yaitu 1,995. Maka dapat

disimpulkan penggunaan media pembelajaran *chatbot SobaGo* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi tektonisme, dengan hipotesis (Ha) diterima dan Hipotesis (H0) ditolak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Barakbah, A. (2021). Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya: tidak diterbitkan.
- Aprilinda, Y., Martavia, T., Erlangga, E., Afandi, F. N., & Rizal, U. (2022). *Chatbot Menggunakan Natural Language Processing* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(1), 23.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bantul: Samudra Biru.
- Fauzy, H., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112.
- Gaho, A. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, D. (2022). Pengembangan *Chatbot* Revolusi Edukasi 2.0 di Terra Weather pte. ltd. *Laporan Magang*. Program Studi Informatika Fakultas Teknik Dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Tangerang.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.
- Juanta, P., Fa, F., Alexa, H., Andrian, D., & Nababan, V. S. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Chatbot sebagai Asisten Pembelajaran AI terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan*. 3(1), 38–44.
- Rayhan, D., Firmansyah, B., & Subekti, R. (2022). Penerapan *Chatbot*

Pada Whatsapp Sebagai  
Media Pembelajaran  
Pemrograman PHP. *Jurnal  
Nasional Informatika*, 3(1),  
26–29.

Rejeki, N. S., Haris, R., & Kholik, A.

(2024). Analisis Penggunaan  
Ai Chatbot Sebagai *Learning  
Tools* Pada Siswa Kelas X  
Man 1 Kabupaten Tangerang.  
*Al-Kaff Jurnal Sosial  
Humaniora*, 2(4), 313–321.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A.

(2020). *Metode Penelitian  
Pendidikan Penelitian  
Kuantitatif, Penelitian  
Kualitatif, Penelitian  
Tindakan Kelas*. Sleman: CV  
Bumi Maheswari.

Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar

terhadap Prestasi Belajar  
Bidang Studi Ekonomi Siswa  
MA Al Fattah Sumbermulyo.  
*Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.

Sugiyono. (2021) *Metode Penelitian*

*Pendidikan (Kuantitatif,  
Kualitatif, R&D, dan  
Penelitian Tindakan*.  
Bandung: Alfabeta