

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan belajar mengajar tentu seorang guru akan bertanya untuk memastikan apakah siswa yang diajarkannya sudah paham atau belum. Begitu juga sebaliknya siswa dapat bertanya di tengah kegiatan belajar mengajar. Namun di Indonesia masih begitu banyak siswa yang malu bertanya. Beberapa alasan yang membuat siswa malu dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya yaitu adanya suatu ketakutan jika pertanyaan yang diajukan tidak bermutu, tidak berbobot, dan dikira tidak membaca materi pembelajaran [1]. Namun tidak hanya itu saja terkadang cara guru bertanya membuat siswa menjadi bingung mau menjawab apa. Pertanyaan guru datangnya mendadak, membuat siswa terkejut dan meningkat adrenalinnya. Ada juga budaya mencemooh di kelas, Jika ada siswa bertanya maka temanya sering mentertawakan. Jika mau menjawab pertanyaan guru dan kebetulan salah jawabannya dicemooh oleh teman lain [2]. Selain itu murid kadang kebingungan saat mengerjakan tugas dan ingin bertanya kepada guru namun tidak setiap saat guru mau menjawab di luar kegiatan belajar mengajar. Fakta menarik dari pengamatan dalam proses pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta didapatkan data tentang kesiapan untuk mengajukan pertanyaan hanya 2,7%. Angka ini jauh di bawah hasil data yang lain diantaranya kesiapan menerima pelajaran (43,24%), memperhatikan penjelasan guru (35,13%), konsentrasi penuh (35,13%), mencatat hasil pembahasan (32,43%) [3].

Alasan penulis memilih masalah tersebut karena masalah tersebut tidak hanya dirasakan oleh satu atau dua siswa sehingga membutuhkan solusi selain dengan melawan rasa takut untuk bertanya. Di harapkan topik yang di angkat dapat menyelesaikan masalah dalam budaya mencemooh untuk sementara. Alasan yang lain juga karena terkadang guru memiliki batas jam sibuk diluar KBM misal tidak boleh adanya pertanyaan pada jam malam atau dihari libur.

Penulis mengusulkan adanya platform tanya jawab secara virtual berupa *chatbot* untuk mengatasi masalah tersebut. *Chatbot* pelajaran bahasa Indonesia merupakan website *chatbot* yang di buat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Untuk saat ini *chatbot* hanya mengambil data materi bahasa Indonesia kelas 1 namun kedepannya diharapkan mampu untuk bisa lebih berkembang lagi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari pembuatan *chatbot* ini adalah :

1. Bagaimana menyelesaikan siswa yang malu bertanya atau guru yang tidak bisa online 24 jam sehingga menghambat siswa untuk bertanya dengan *chatbot*?
2. Bagaimana proses pembuatan *chatbot* bahasa Indonesia sehingga bisa digunakan oleh siswa?

## **1.3 Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari pembuatan projek akhir berjudul *Chatbot* Pelajaran Bahasa Indonesia :

1. Dapat membantu siswa yang malu bertanya dengan bisa bertanya pada *chatbot* dan meringankan guru yang mendapati pertanyaan yang seharusnya bisa di jawab oleh *chatbot*.
2. Menjelaskan setiap langkah dalam pembuatan *chatbot* pelajaran bahasa Indonesia

## **1.4 Manfaat Kegiatan**

Diharapkan *chatbot* ini bisa bermanfaat bagi siswa yang malu bertanya dan siswa yang ingin bertanya di luar jam belajar. Penulis juga berharap penjelasan setiap langkah pembuatan *chatbot* dapat menjadi salah satu referensi kedepannya.