

PEMANFAATAN TEKNOLOGI CHATBOT DALAM PEMBELAJARAN KOMUNIKASI KEWIRAUSAHAAN DI SMP IT AL-IMRAN SUMENEP

Hikmatul Firdauzi¹, Mashuri Toha²

^{1,2} Universitas Al-Amien Prenduan Indonesia

Email: ¹hikmatulfirdausi775@gmail.com, ²mashuritoha@unia.ac.id

Abstrak

Fenomena perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam pembelajaran kewirausahaan, khususnya melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan berupa chatbot. Chatbot berpotensi menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan minat dan kreativitas kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan chatbot dalam pembelajaran kewirausahaan di SMP IT Al-Imron Sumenep, efektivitasnya dalam mendukung pemahaman siswa, serta faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara mendalam serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa chatbot dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang membantu siswa mengajukan pertanyaan, memperoleh penjelasan secara cepat, mengakses informasi secara fleksibel, dan mengembangkan ide usaha. Penggunaan chatbot juga mendorong peningkatan interaksi belajar, pemahaman materi, kemandirian belajar, serta munculnya minat dan kreativitas siswa dalam mengembangkan gagasan kewirausahaan. Faktor pendukung meliputi dukungan sekolah, kompetensi guru, dan ketersediaan akses internet, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, ketidakstabilan jaringan, keterbatasan waktu pembelajaran, dan perbedaan literasi digital siswa.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi, Aplikasi Chatbot, Pembelajaran Kewirausahaan

Abstract

The phenomenon of digital technology development has encouraged innovation in entrepreneurship education, particularly through the utilization of artificial intelligence (AI) technology in the form of chatbots. Chatbots have the potential to serve as interactive learning media that support students' understanding of learning materials, increase student engagement, and foster entrepreneurial interest and creativity. This study aims to describe the utilization of chatbots in entrepreneurship learning at SMP IT Al-Imron Sumenep, their effectiveness in supporting students' understanding, and the supporting and inhibiting factors affecting their implementation. This study employed a qualitative approach, with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The results indicate that chatbots are utilized as interactive learning media that assist students in asking questions, obtaining prompt explanations, accessing information flexibly, and developing business ideas. The use of chatbots also contributes to increased learning interaction, understanding of learning materials, learning independence, and students' interest and creativity in developing entrepreneurial ideas. Supporting factors include school support, teachers' technological competence, and internet access, while inhibiting factors include limited access to devices, unstable internet connectivity, limited instructional time, and differences in students' digital literacy.

Keywords: Technology Utilization, Chatbot Applications, Entrepreneurship Learning.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, kreativitas, dan daya saing untuk menghadapi perubahan teknologi. Perkembangan ekonomi digital turut mengubah pola kerja, kegiatan usaha, serta kebutuhan keterampilan generasi muda. Kondisi tersebut mendorong pendidikan kewirausahaan digital menjadi bagian yang relevan bagi generasi milenial dan Generasi Z. Penguasaan pengetahuan mengenai kewirausahaan berbasis teknologi dapat membantu peserta didik mengenali peluang usaha, memahami risiko, serta mengembangkan gagasan bisnis yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada era digital.¹

Pendidikan kewirausahaan menjadi salah satu bidang pendidikan yang memiliki potensi besar untuk menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis. Proses pembelajaran tidak hanya diarahkan

pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi kepribadian, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali praktik usaha secara langsung. Keterlibatan dengan dunia industri serta pengalaman menerapkan konsep kewirausahaan dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan inovatif. Pendekatan tersebut dapat mendukung terbentuknya calon wirausahawan yang mampu merespons perubahan kebutuhan pasar.²

Pendidikan kewirausahaan digital tidak terbatas pada penguasaan keterampilan teknis penggunaan teknologi, tetapi juga diarahkan pada pembentukan sikap kewirausahaan. Peserta didik perlu memperoleh pengalaman menghadapi kegagalan, mengelola risiko, menentukan pilihan usaha, serta mempertahankan orientasi terhadap tujuan yang telah ditetapkan. Pengalaman tersebut dapat membentuk ketahanan

¹Norman, *Pengantar Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2005).

²Syaifuddin, *Model Pendidikan Kewirausahaan di SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang*, Vol. 4, No (2), 331– 350 (2016).

mental dan kemampuan adaptasi ketika menghadapi perubahan lingkungan bisnis. Pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis dapat memberikan kesiapan bagi generasi muda untuk menghadapi dinamika usaha berbasis teknologi.

Pendidikan kewirausahaan digital juga memberikan ruang bagi generasi milenial dan Generasi Z untuk mengenali potensi, minat, serta kemampuan yang dimiliki. Pengenalan terhadap *passion* dan keahlian pribadi dapat menjadi dasar untuk menentukan bidang usaha yang sesuai dengan karakter serta kapasitas individu. Pemahaman tersebut membantu peserta didik mengembangkan gagasan bisnis berdasarkan kemampuan yang telah dimiliki sekaligus menyesuaikannya dengan kebutuhan pasar. Pendekatan tersebut dapat mendorong munculnya gagasan usaha yang lebih relevan, kreatif, dan memiliki peluang untuk dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi digital.

Pendidikan kewirausahaan digital dapat menjadi sarana bagi generasi milenial dan Generasi Z untuk mempersiapkan diri menghadapi peluang ekonomi berbasis teknologi. Penguasaan keterampilan digital, kemampuan mengembangkan gagasan usaha, serta pembentukan pola pikir kewirausahaan dapat mendukung penciptaan bisnis inovatif dan produktif. Institusi pendidikan memiliki peran untuk menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha. Integrasi pendidikan kewirausahaan digital ke dalam proses pendidikan perlu diarahkan pada pembentukan peserta didik yang adaptif, kreatif, mandiri, dan mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.³

Perkembangan teknologi digital mendorong pembaruan pada proses pembelajaran agar lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu teknologi yang berkembang ialah

³Norman, *Pengantar Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2005).

chatbot berbasis kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Chatbot dapat berfungsi sebagai asisten virtual yang memberikan jawaban atas pertanyaan peserta didik, menyediakan simulasi percakapan interaktif, serta mendukung kegiatan belajar mandiri yang dapat diakses secara fleksibel.

Pembelajaran kewirausahaan dapat memanfaatkan chatbot untuk menyajikan studi kasus, simulasi pengelolaan usaha sederhana, latihan pengambilan keputusan, dan soal yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta kritis.

Menurut Shawar dan Atwell, chatbot merupakan sistem berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk melakukan percakapan dengan manusia melalui pemrosesan bahasa alami.⁴ Teknologi tersebut memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem melalui bahasa

yang menyerupai percakapan sehari-hari. Pemanfaatan chatbot pada kegiatan pembelajaran juga berkaitan dengan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Davis melalui *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Kedua faktor tersebut dapat digunakan untuk memahami penerimaan siswa terhadap penggunaan chatbot sebagai media pembelajaran.⁵

Pembelajaran kewirausahaan pada jenjang SMP diarahkan untuk menumbuhkan kreativitas, kemandirian, kemampuan inovatif, serta keberanian mengenali peluang usaha sejak usia remaja. Pelaksanaan pembelajaran masih dapat menghadapi keterbatasan ketika metode yang digunakan lebih banyak berupa ceramah, diskusi terbatas, dan penugasan tertulis. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa memperoleh

⁴Muhammad Syihabudin Sholeh, *Aplikasi Chatbot Untuk Pengajuan Proses Pemesanan Surat di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*, (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2020), <https://Dspace.Uii.Ac.Id/Handle/123456789/20161>.

⁵Dipinti Fecira dan Tengku Mohd Khairal Abdullah, *Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*, *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, Vol. 2, No. 04 (2020): 35–50.

pengalaman simulasi usaha serta bimbingan di luar waktu pembelajaran. Guru juga dapat mengalami kendala ketika memberikan pendampingan individual secara intensif, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif besar.

Pemanfaatan chatbot sebagai media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan personalisasi belajar, pembelajaran berbasis pengalaman, serta pendekatan konstruktivisme digital. Kajian mengenai pemanfaatan teknologi tersebut untuk mengembangkan kompetensi kewirausahaan siswa SMP masih terbatas, khususnya pada kemampuan mengambil keputusan, menghasilkan gagasan bisnis, dan menumbuhkan minat berwirausaha. Keterbatasan juga terlihat pada ketersediaan model chatbot yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran kewirausahaan pada jenjang SMP. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk mengembangkan pemanfaatan chatbot yang sesuai dengan

karakteristik pembelajaran kewirausahaan siswa SMP.

Kesenjangan penelitian juga berkaitan dengan terbatasnya kajian mengenai efektivitas chatbot sebagai sarana pembelajaran praktis pada jenjang SMP. Pemanfaatan chatbot berpotensi menyediakan simulasi kegiatan usaha, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendukung proses belajar secara berkelanjutan. Kajian empiris mengenai pengaruh penggunaan teknologi tersebut terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep kewirausahaan, kreativitas, dan kesiapan berwirausaha siswa SMP masih belum memadai. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang menguji penerapan chatbot melalui kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan, materi, dan aktivitas sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa chatbot dapat mendukung keterlibatan belajar, motivasi, serta efisiensi interaksi antara siswa dan guru. Sebagian penelitian tersebut lebih banyak

dilakukan pada pendidikan tinggi atau pelatihan vokasional, sehingga penerapannya pada jenjang SMP masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Perbedaan usia, tingkat kemandirian belajar, kemampuan memahami konsep, serta karakteristik pembelajaran kewirausahaan menjadi pertimbangan yang perlu diperhatikan. Pengembangan model pemanfaatan chatbot yang sesuai dengan kurikulum kewirausahaan SMP juga masih memiliki ruang untuk dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran siswa.⁶

Kajian mengenai penggunaan chatbot sebagai media pembelajaran kewirausahaan pada tingkat SMP masih menunjukkan keterbatasan. Penelitian yang tersedia lebih banyak membahas penggunaan chatbot pada mata pelajaran akademik, seperti bahasa dan matematika. Kajian yang secara khusus menguji chatbot untuk pembelajaran praktik

kewirausahaan dengan aktivitas simulasi, pemberian umpan balik langsung, dan pendampingan berkelanjutan masih jarang ditemukan. Model chatbot yang terintegrasi dengan kurikulum kewirausahaan SMP juga belum banyak dikembangkan. Kondisi tersebut menyebabkan pengaruh chatbot terhadap motivasi, kreativitas, pemahaman konsep, dan kesiapan berwirausaha siswa belum memperoleh bukti empiris yang memadai.

Penelitian ini berfokus pada penerapan chatbot sebagai media pembelajaran kewirausahaan pada jenjang SMP, bukan hanya pada pembahasan konseptual mengenai teknologi tersebut. SMP IT Al Imron dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah terdapat penggunaan teknologi digital pada kegiatan pembelajaran, meskipun pemanfaatan chatbot untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan belum optimal. Kondisi tersebut menyediakan ruang untuk mengkaji penerapan teknologi berbasis kecerdasan buatan melalui kegiatan

⁶Yusup, M., *Analysis of Chatbot Development for Learning and Teaching Principles Based on Service Efficiency*, International Journal of Computer, Vol. 2, No. 1, June (2023). <https://doi.org/10.61306/ijecom.v2i1.19>

pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran mengenai penerapan chatbot pada pembelajaran kewirausahaan secara nyata.

Penelitian ini diarahkan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pemanfaatan chatbot sebagai media pembelajaran kewirausahaan pada siswa SMP. Kajian mencakup penerapan chatbot pada kegiatan pembelajaran, perubahan pemahaman siswa terhadap materi, serta faktor yang mendukung dan menghambat penggunaannya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Temuan penelitian juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan strategi pembelajaran kewirausahaan yang memanfaatkan teknologi secara terarah dan sesuai kebutuhan peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang teratur dan terpikir dengan baik untuk mencapai maksud penelitian,⁷ atau mengetahui data dan tujuan penelitian.⁸ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian untuk mendalami nilai-nilai atau hakikat yang terkandung dalam suatu peristiwa,⁹ atau untuk memahami fenomena secara holistik.¹⁰ Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan eksploratif dengan fokus pada proses mengkaji dan menggambarkan secara sistematis pemanfaatan chatbot dalam pembelajaran, efektivitas chatbot terhadap pemahaman siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam konteks keduanya.

Penelitian dilakukan dengan metode studi kasus karena

⁷Sulistyo, Basuki, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Penaku, 2010), hlm. 93.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 3.

⁹Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.1.

¹⁰Dimas Assyakurrohim et al., *Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*, Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer 3, No. 01 (2022): 1-9.

diarahkan pada obyek kasus tertentu, yaitu penerapan chatbot sebagai media pembelajaran kewirausahaan di SMP IT Al-Imron serta pembahasan secara konseptual mengenai teknologi tersebut. Melalui metode tersebut akan diperoleh data yang spesifik dan mendalam. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian, khususnya terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran kelas. Proses wawancara dilakukan dengan cara interview mendalam kepada beberapa pihak, yaitu Kepala Sekolah, Guru dan beberapa siswa. Kemudian proses dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen RPP dan dokumen pembelajaran untuk menganalisis pemanfaatan chatbot dalam pembelajaran kewirausahaan.

C. HASIL

1. Gambaran Sistem Pendidikan SMP IT Al-Imron

Lembaga pendidikan SMP IT Al-Imron telah memiliki fasilitas yang relatif memadai dan representatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga mulai memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan perangkat smartphone, akses internet, serta media pembelajaran berbasis digital. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi tersebut masih dalam tahap pengembangan dan belum sepenuhnya optimal.

Dalam aspek sumber daya manusia, sekolah didukung oleh tenaga pendidik yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru-guru berperan aktif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, termasuk dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, tingkat penguasaan teknologi di antara

guru masih bervariasi, sehingga diperlukan pengembangan kompetensi secara berkelanjutan.

Kemudian dari sisi peserta didik, siswa-siswi SMP IT Al-Imron memiliki latar belakang yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun akses terhadap teknologi. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone, sehingga hal ini menjadi peluang dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan chatbot sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Secara umum, SMP IT Al-Imron memiliki potensi yang cukup baik dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan dari pihak sekolah, ketersediaan fasilitas, komitmen para guru, serta karakteristik siswa yang adaptif terhadap teknologi menjadi faktor pendukung pemanfaatan teknologi chatbot dalam pembelajaran kewirausahaan.

2. Pemanfaatan Chatbot dalam Mendukung Pembelajaran Kewirausahaan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan peluang baru bagi dunia pendidikan, termasuk pembelajaran kewirausahaan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan ialah chatbot berbasis kecerdasan buatan yang mampu memberikan respons melalui percakapan secara otomatis. Penggunaan chatbot dapat membantu peserta didik memperoleh penjelasan materi, mencari informasi, mengembangkan gagasan usaha, serta memperoleh umpan balik secara cepat. Kehadiran teknologi tersebut juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara fleksibel sesuai kebutuhan, kemampuan, dan kecepatan belajar masing-masing tanpa selalu bergantung pada waktu tatap muka bersama pendidik.

Pembelajaran kewirausahaan membutuhkan aktivitas yang

mendorong kreativitas, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta kemampuan melihat peluang usaha. Chatbot dapat mendukung kegiatan tersebut melalui percakapan, latihan, dan simulasi yang berkaitan dengan kegiatan bisnis. Peserta didik dapat menggunakan chatbot untuk mengembangkan ide produk, menentukan sasaran pasar, menyusun strategi promosi, memperkirakan kebutuhan modal, serta membuat rancangan usaha sederhana. Chatbot juga dapat digunakan sebagai simulasi calon pelanggan atau mitra bisnis sehingga peserta didik memperoleh kesempatan berlatih berkomunikasi dan menghadapi berbagai situasi usaha secara lebih interaktif.

Pemanfaatan chatbot tetap membutuhkan arahan dan pengawasan pendidik agar penggunaannya memberikan manfaat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jawaban yang dihasilkan chatbot perlu

diperiksa kembali karena informasi yang diberikan dapat mengandung kekeliruan atau kurang sesuai dengan keadaan usaha tertentu. Pendidik dapat mengarahkan peserta didik untuk membandingkan informasi, menggunakan sumber yang terpercaya, serta menyampaikan alasan atas keputusan yang dibuat. Penggunaan chatbot secara bertanggung jawab juga dapat membantu membangun kemandirian belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kesiapan menghadapi perkembangan kewirausahaan berbasis teknologi digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak di lingkungan SMP IT Al-Imron diperoleh informasi yang secara spesifik berkaitan dengan respon sivitas pendidikan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi chatbot dalam pembelajaran kewirausahaan. Saat proses wawancara Kepala Sekolah menyampaikan dukungannya terhadap pemanfaatan

perkembangan layanan teknologi dalam sistem pembelajaran atau sistem pendidikan secara umum. dalam wawancaranya Kepala Sekolah menyampaikan bahwa:

“Penggunaan teknologi seperti chatbot diperbolehkan dan didukung selama masih sesuai dengan tujuan pembelajaran.”¹¹

Dalam wawancara lanjutan, Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan kepada guru dalam penggunaan chatbot sebagai bagian dari upaya mendorong inovasi pembelajaran. Dukungan tersebut diwujudkan melalui pemberian kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pemanfaatan chatbot dalam penyampaian materi, pemberian tugas, maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Sekolah juga berupaya menyediakan fasilitas teknologi yang memadai,

seperti perangkat komputer, akses internet, serta sarana pendukung lain yang dapat menunjang penggunaan chatbot secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kemudian dalam wawancara dengan pihak guru, diperoleh informasi berkaitan dengan pemanfaatan chatbot dalam kegiatan belajar mengajar serta fungsinya dalam memberikan berbagai kemudahan bagi guru dan belajar siswa. Dalam wawancara seorang guru menyampaikan bahwa *“Chatbot biasanya digunakan sebagai tambahan, bukan utama. Siswa bisa belajar dulu sebelum dijelaskan di kelas.”¹²* Selanjutnya hasil wawancara dengan siswa, dalam wawancaranya menyampaikan bahwa *“Lebih enak tanya ke chatbot karena bisa kapan saja dan tidak malu.”¹³*

Hasil wawancara dengan guru kewirausahaan menunjukkan

¹²Wawancara dengan ibu Titin, S.Pd, guru SMP IT, tanggal 17 Juli 2025.

¹³Wawancara dengan Ahmad Dani, siswa kelas VII, tanggal 17 Juli 2025.

¹¹Wawancara dengan ibu Syarifah, M.Pd, Kepala Sekolah, tanggal 17 Juli 2025.

bahwa chatbot telah dimanfaatkan untuk mendukung beberapa kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan chatbot sebagai media untuk membantu menyampaikan materi dasar kewirausahaan agar peserta didik memperoleh penjelasan tambahan yang lebih mudah dipahami. Chatbot juga digunakan untuk menjawab pertanyaan siswa sehingga siswa dapat memperoleh informasi secara cepat ketika mengalami kesulitan memahami suatu konsep. Pemanfaatan lainnya berupa pemberian contoh ide usaha yang dapat membantu siswa menemukan inspirasi dan menghubungkan materi kewirausahaan dengan peluang usaha yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan sekitar.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa telah memanfaatkan chatbot sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan belajar. Siswa menggunakan chatbot melalui smartphone untuk

mengakses informasi dan memperoleh bantuan terkait materi kewirausahaan yang sedang dipelajari. Pertanyaan yang diajukan umumnya masih bersifat sederhana dan berkaitan dengan konsep atau materi yang belum dipahami. Jawaban dari chatbot kemudian dibaca sebagai referensi tambahan untuk membantu memahami pembelajaran. Penggunaan tersebut menunjukkan bahwa chatbot mulai dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang mudah diakses dan dapat membantu siswa memperoleh informasi secara cepat.

3. Efektivitas Chatbot dalam Peningkatan Pemahaman Kewirausahaan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru kewirausahaan menyampaikan bahwa *“Siswa jadi punya gambaran, misalnya mau jualan apa dan bagaimana bentuk produknya.”*¹⁴ Pernyataan tersebut

¹⁴Wawancara dengan bapak Johan, M.Pd, guru SMP IT Al Imron, tanggal 11 oktober 2025.

menunjukkan bahwa penggunaan chatbot memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi kewirausahaan yang berkaitan dengan kegiatan usaha. Chatbot dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan mengembangkan ide usaha sesuai dengan kebutuhan konsumen dan peluang yang tersedia. Siswa juga dapat menggunakan chatbot untuk memperoleh gambaran mengenai desain produk, mulai dari bentuk, fungsi, hingga tampilan yang sesuai dengan sasaran pasar. Penggunaan chatbot turut membantu siswa memahami cara melakukan promosi sederhana melalui pemilihan media, penyusunan pesan promosi, serta penyampaian informasi produk secara menarik dan mudah dipahami.

Kemudian dalam proses wawancara dengan siswa, siswa menyampaikan bahwa “*Kalau pakai chatbot, jadi lebih cepat paham*

karena ada contoh.”¹⁵ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemberian contoh melalui chatbot menjadi salah satu cara yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Contoh yang diberikan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan materi dalam kegiatan usaha, sehingga siswa tidak hanya memahami penjelasan secara teori. Penggunaan chatbot juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh penjelasan tambahan ketika terdapat materi yang belum dipahami melalui pembelajaran bersama guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan chatbot mendorong siswa lebih aktif mencari informasi yang berkaitan dengan materi kewirausahaan. Siswa terlihat berusaha memperoleh penjelasan tambahan melalui chatbot ketika menemukan materi atau pertanyaan yang belum

¹⁵Wawancara dengan Muhammad Asror, siswa SMP IT Al Imron, tanggal 11 oktober 2025

dipahami. Siswa juga mencoba mengeksplorasi berbagai ide usaha dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari percakapan bersama chatbot. Informasi tersebut kemudian menjadi bahan pembahasan saat siswa berdiskusi dengan teman. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam mencari, memahami, dan membahas informasi yang berkaitan dengan pengembangan ide usaha melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana belajar.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pembelajaran Kewirausahaan

Faktor pendukung pembelajaran kewirausahaan di SMP IT Al-Imron didorong oleh beberapa faktor: *Pertama*, Dukungan pihak sekolah menjadi salah satu faktor utama yang memberikan ruang bagi pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan secara lebih terarah. Sekolah memberikan perhatian terhadap kegiatan kewirausahaan dengan

menyediakan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kegiatan belajar sesuai kebutuhan siswa. *Kedua*, Peran guru juga menjadi faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi turut berupaya menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa. Sikap aktif dan inovatif guru terlihat melalui penggunaan berbagai metode, media, serta teknologi yang dapat membantu siswa memahami materi kewirausahaan. Kondisi tersebut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mendorong keterlibatan siswa.

Penjelasan di atas sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Anik yang menyampaikan bahwa “*sekolah memberi kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran kewirausahaan selama tetap sesuai dengan kurikulum dan visi misi sekolah, sekolah juga memandang*

pembelajaran kewirausahaan sebagai bagian dari upaya membekali siswa.”¹⁶

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya dukungan sekolah terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran. Kebebasan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar.

Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di SMP IT Al-Imron tidak terlepas dari beberapa kendala, diantaranya: *Pertama*, berkaitan dengan ketersediaan dan kestabilan akses internet. Penggunaan teknologi seperti chatbot membutuhkan jaringan yang cukup baik agar siswa dapat mengakses informasi dan memperoleh respons secara lancar. Ketika jaringan mengalami gangguan, kegiatan

pembelajaran berbasis teknologi menjadi kurang optimal dan siswa dapat mengalami kesulitan saat mengakses sumber belajar. *Kedua*, berkaitan dengan ketersediaan perangkat yang digunakan oleh siswa. Tidak semua siswa memiliki smartphone yang memadai untuk mendukung penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran. Perbedaan perangkat tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa tidak selalu sama, terutama ketika kegiatan pembelajaran membutuhkan akses internet dan aplikasi tertentu.

Sebagaimana pernyataan Ibu Titin saat proses wawancara, *“Hambatan yang dialami berupa akses internet belum stabil, tidak semua siswa memiliki perangkat memadai, tidak semua guru menguasai teknologi.”¹⁷* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan sarana menjadi salah satu kendala yang perlu mendapat perhatian dari pihak

¹⁶Wawancara dengan Ibu Anik, S.Pd, guru SMP IT Al Imron, tanggal 11 oktober 2025

¹⁷Wawancara dengan Ibu Anik, S.Pd, guru SMP IT Al Imron, tanggal 18 oktober 2025

sekolah. Kemudian kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan. Tidak semua guru memiliki tingkat penguasaan teknologi yang sama, sehingga penggunaan chatbot dan media digital lainnya membutuhkan proses penyesuaian serta peningkatan keterampilan.

Kemudian seorang guru juga menyampaikan informasi serupa bahwa *“Kadang terkendala jaringan, dan tidak semua siswa punya HP yang mendukung.”*¹⁸ Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat dan jaringan, tetapi juga kemampuan pengguna dalam mengoperasikan teknologi secara tepat sesuai kebutuhan pembelajaran.

D. DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan di SMP IT Al Imron Pakamban Laok Pragaan Sumenep, diperoleh sejumlah temuan penelitian mengenai pemanfaatan chatbot dalam pembelajaran kewirausahaan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang berkaitan dengan penerapan chatbot dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian tersebut mencakup pemanfaatan chatbot sebagai media pembelajaran interaktif, peningkatan interaksi dan pemahaman siswa, munculnya minat kewirausahaan, serta faktor pendukung dan kendala dalam implementasinya. Seluruh temuan disajikan berdasarkan fokus penelitian sebagai dasar dalam pembahasan lebih lanjut.

1. Pemanfaatan Chatbot sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa chatbot dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang

¹⁸ Ibid

dapat membantu siswa dalam memahami materi kewirausahaan. Pemanfaatan chatbot memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan secara langsung terkait materi yang belum dipahami, memperoleh jawaban secara cepat dan otomatis. Kemudahan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara lebih aktif dengan sumber belajar tanpa sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru di dalam kelas. Artinya, chatbot tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi, tetapi juga berkembang menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses belajar secara mandiri dan responsif.

Temuan di atas sesuai dengan teori Fred D. Davis, yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh *perceived usefulness* (manfaat) dan *perceived ease of use* (kemudahan

penggunaan).¹⁹ Dalam penelitian ini, chatbot dinilai mudah digunakan serta memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam memahami materi kewirausahaan. Penggunaan media tersebut pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya melalui interaksi yang lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan memperdalam pemahaman terhadap materi kewirausahaan.

2. Peningkatan Interaksi Belajar Siswa

Penerapan chatbot dalam proses pembelajaran meningkatkan interaksi belajar siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya frekuensi siswa dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang dipelajari serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki

¹⁹Riski Nurida Rahmawati dan I. Made Narsa, *Intention to use e-learning: aplikasi Technology Acceptance Model (TAM)*, Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi 3, No. 2 (2019): 260–69.

kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut sesuai dengan pandangan Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar.²⁰ Interaksi tersebut juga mencerminkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan chatbot, artinya siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat memberikan pertanyaan dan memperoleh respons secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa chatbot memiliki potensi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan responsif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi.

3. Peningkatan Pemahaman dan Kemandirian Belajar Siswa

Penggunaan chatbot berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kewirausahaan. Hal tersebut ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami materi secara lebih cepat, menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, serta mengingat informasi secara lebih baik. Sebagaimana menurut Bruner bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam menemukan pengetahuan.²¹ Interaksi yang berlangsung secara responsif melalui chatbot memungkinkan siswa memperoleh penjelasan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahamannya. Dengan demikian, chatbot berperan dalam menyederhanakan materi kewirausahaan yang sebelumnya dianggap kompleks menjadi informasi yang lebih sistematis,

²⁰Jules Nurhatmi, *Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional*, Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan 1, no. 2 (2025): 91–117.

²¹Siti Hawa, *Teori Belajar Bruner, Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 1* (2014), <https://hartosblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/04/teori-belajar-bruner.pdf>.

mudah dipahami, dan dapat dipelajari secara mandiri. Proses pembelajaran secara mandiri selaras dengan teorinya Malcolm Knowles (*self-directed learning*), yang menyatakan bahwa pembelajaran mandiri terjadi ketika individu mengambil inisiatif dalam proses belajarnya.²²

4. Munculnya Minat dan Ide Kewirausahaan

Penggunaan chatbot turut berkontribusi terhadap peningkatan minat kewirausahaan siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui ketertarikan siswa terhadap kegiatan usaha sederhana, kemampuan dalam mengemukakan ide bisnis, serta munculnya kreativitas dalam mengembangkan gagasan usaha. Interaksi dengan chatbot memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai informasi, memperoleh

inspirasi, dan mengembangkan pemikiran terkait peluang usaha secara lebih fleksibel. Dengan demikian, chatbot tidak hanya mendukung pemahaman materi kewirausahaan, tetapi juga berpotensi menumbuhkan ketertarikan, kreativitas, dan keberanian siswa dalam mengembangkan gagasan kewirausahaan.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Chatbot

Penggunaan chatbot dalam pembelajaran didukung oleh beberapa faktor utama, yaitu dukungan pihak sekolah terhadap pemanfaatan teknologi, kompetensi guru dalam mengintegrasikan media digital, serta ketersediaan akses internet. Dukungan lembaga menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penerapan teknologi, sementara kompetensi guru berperan dalam memastikan chatbot digunakan secara tepat sesuai tujuan pembelajaran. Dalam teori integrasi teknologi dalam pendidikan disebutkan bahwa

²²Siti Aisyah dkk., *Model Self-Directed Learning Berbasis Kolaboratif Digital (SDL-BKD) dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Global Siswa*, (Jakarta: Penerbit NEM, 2025),

keberhasilan implementasi teknologi dipengaruhi oleh kesiapan sistem sumber daya manusia dan lingkungan belajarnya.²³

Kemudian terdapat beberapa kendala dalam penggunaan chatbot sebagai media pembelajaran, yaitu keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa, waktu pembelajaran yang relatif terbatas, serta perbedaan tingkat literasi digital siswa. Keterbatasan infrastruktur dan literasi digital merupakan hambatan utama dalam implementasi teknologi pendidikan. Keterbatasan perangkat dapat menghambat akses siswa terhadap chatbot dan perbedaan kemampuan literasi digital menyebabkan tingkat adaptasi siswa terhadap

penggunaan chatbot menjadi tidak seragam.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan teknologi chatbot pada pembelajaran komunikasi kewirausahaan di SMP IT Al-Imron Sumenep menunjukkan kemampuan mendukung pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Chatbot membantu siswa memperoleh informasi secara cepat, mengajukan pertanyaan, memahami materi, serta mengembangkan gagasan usaha. Penggunaannya juga mendorong peningkatan interaksi belajar, kemandirian, pemahaman materi, minat, dan kreativitas kewirausahaan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa chatbot dapat digunakan sebagai media pendukung yang melengkapi peran guru melalui pemberian informasi, contoh, dan respons terhadap pertanyaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan chatbot didukung oleh kebijakan sekolah, kemampuan

²³Irvan Malay dkk., "Dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah dan universitas," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 14–29, <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/651>.

guru menggunakan teknologi digital, serta ketersediaan akses internet yang mendukung kegiatan pembelajaran. Penerapannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat siswa, jaringan internet yang tidak stabil, waktu pembelajaran yang terbatas, serta perbedaan kemampuan literasi digital. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penyediaan sarana teknologi yang memadai, peningkatan kompetensi digital guru dan siswa, serta pendampingan yang terarah. Penggunaan chatbot secara tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran komunikasi kewirausahaan yang lebih adaptif, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimas Assyakurrohim et, al. 2022. *Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*, Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer 3, No. 01 (2022): 1-9.
- Dipinti Fecira dan Tengku Mohd Khairal Abdullah. 2020. *Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*, Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, Vol. 2, No. 04 (2020): 35-50.
- Hamid Patilima. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Irvan Malay dkk. 2025. *Dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah dan universitas*, Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 5, no. 1 (2025): 14-29.
- Jules Nurhatmi. 2025. *Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional*. Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan, Vol. 1, No. 2 (2025): 91-117.
- Muhammad Syihabudin Sholeh. 2020. *Aplikasi Chatbot Untuk Pengajuan Proses Pemesanan Surat Di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*. (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2020), <https://Dspace.Uii.Ac.Id/Handle/123456789/20161>.
- Norman. 2005. *Pengantar Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Riski Nurida Rahmawati dan I. Made Narsa. 2019. *Intention to use e-learning: aplikasi Technology Acceptance Model (TAM)*. Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi 3, No. 2 (2019): 260-69.
- Siti Aisyah dkk. 2025. *Model Self-Directed Learning Berbasis Kolaboratif Digital (SDL-BKD) dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Global Siswa*. Jakarta: Penerbit NEM, 2025.

- Siti Hawa. 2014. *Teori Belajar Bruner, Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* 1, <https://hartosblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/04/teori-belajar-bruner.pdf>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulistyo, Basuki. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Syaifuddin. 2016. *Model Pendidikan Kewirausahaan di SMP Alam Ar Ridho Kota Semarang*, Vol. 4, No (2), 331–350 (2016).
- Yusup, M. (2023). *Analysis of Chatbot Development for Learning and Teaching Principles Based on Service Efficiency*. International Journal of Computer, Vol. 2, No. 1, June (2023).
<https://doi.org/10.61306/ijecom.v2i1.19>