

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT*  
BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI  
SMA NEGERI 2 INDRAMAYU**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Geografi*



Disusun Oleh :  
Nurul Ilmi Fauziah  
1902225

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA****PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT*  
BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI  
SMA NEGERI 2 INDRAMAYU**

Oleh:

Nurul Ilmi Fauziah

1902225

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Geografi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

©Nurul Ilmi Fauziah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

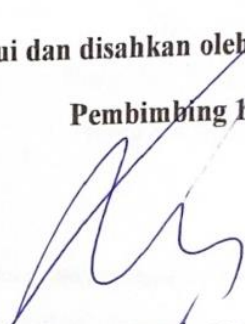
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan cetak ulang, di *fotocopy* atau cara lainnya tanpa seizing penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**NURUL ILMI FAUZIAH.**  
**NIM 1902225**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT***  
**BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA**  
**DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI**  
**SMA NEGERI 2 INDRAMAYU**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1



**Drs. Asep Mulvadi, M.Pd**  
**NIP. 19620902 19901 1 001**

Pembimbing II



**Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng.**  
**NIP. 19831015 201903 1003**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



**Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.**  
**NIP. 19710604 199903 1 002**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ilmi Fauziah

NIM : 1902225

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT* BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRAMAYU”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Desember 2023



Nurul Ilmi Fauziah

NIM 1902225

Nurul Ilmi Fauziah, 2024

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT* BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRAMAYU***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, dan juga karunia-Nya lah peneliti dapat menuntaskan penulisan Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot* Berbasis *Smojo.Ai* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 2 Indramayu”. Tidak lupa penulis panjatkan juga Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan sahabat-sahabat-Nya.

Penulisan skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan Geografi. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami banyak sekali hambatan. Tetapi berkat dorongan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Chatbot* Berbasis *Smojo.Ai* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 2 Indramayu dengan cara membandingkannya dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Dengan demikian, besar harapan penulis bahwa skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Bandung, September 2023

Nurul Ilmi Fauziah

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak pihak yang senantiasa membantu, memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Asep Mulyadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan juga pikirannya untuk memberikan arahan, dorongan, bimbingan, serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi hingga akhir.
2. Totok Doyo Pamungkas, S.Si.,M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan arahan, dorongan, dan bimbingan sejak awal penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi atas seluruh dedikasinya dalam membimbing, mengontrol, serta memberikan dorongan kepada mahasiswa untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
4. Jajaran dosen dan Staff Prodi Pendidikan Geografi yang telah memberikan ilmu selama penulis berada di bangku perkuliahan.
5. Kepala sekolah dan Wakasek Bidang Kurikulum khususnya Bapak Sugeng Prayitno, S. Pd., M. Pd dan Bapak Nono Suro, S. Pd yang telah memberikan bantuan, perizinan dan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Indramayu.
6. Dra. Hj. Wiwik Wahyuningsih selaku Guru Geografi di SMAN 2 Indramayu yang telah membantu penulis dalam menjalankan penelitian di dalam kelas.
7. Kedua orang tua penulis tercinta, Ayahanda Alm. Taryana dan Ibunda Dini Atun sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada penulis serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan penulis selama menempuh pendidikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di

Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Program Studi Pendidikan Geografi. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan hidup penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat. Aamiin.

8. Kakak tersayang, Mohammad Miraj atas dukungan, inspirasi, serta selalu memberikan bantuan moral dan material selama penyusunan skripsi ini sedang disusun.
9. Ria Yuliani, Ayu Nurfadilah, Tiara Maharani, Anggie Fatma selaku sahabat atas dukungan, kebahagiaan, dan selalu menemani penulis selama penyusunan skripsi ini sedang disusun.
10. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Geografi angkatan 2019, terima kasih telah mewarnai perkuliahan selama 4 tahun ini.
11. Semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah menemani selama penyelesaian skripsi ini. Pastinya penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya semoga amal baik semua pihak mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT.

Semoga Allah SWT membalas dan terus memberikan kebaikan, kelimpahan, serta keberkahan dari semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHATBOT*  
BERBASIS *SMOJO.AI* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI**

**SMA NEGERI 2 INDRAMAYU**

**Oleh:**

**Nurul Ilmi Fauziah (1902225)**

**Pembimbing:**

**<sup>1)</sup>Asep Mulyadi <sup>2)</sup>Totok Doyo Pamungkas**

Email: [nurulilmifzh@upi.edu](mailto:nurulilmifzh@upi.edu)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *chatbot* berbasis *smojo.ai* terhadap motivasi belajar. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel penelitian ini yaitu media *chatbot* dan motivasi belajar peserta didik. Indikator motivasi belajar terdiri dari hasrat dan keinginan untuk berhasil, harapan dan cita-cita masa depan, kegiatan menarik, dorongan belajar, penghargaan belajar, dan lingkungan yang kondusif. Subjek penelitian ini yaitu kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t), uji regresi linear sederhana, dan uji statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) berdasarkan uji t, diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang berarti  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima, yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. 2) berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 yang berarti  $< 0,05$  artinya ada pengaruh variabel media *chatbot* terhadap variabel motivasi belajar. Dari tabel Model Summary linear sederhana diperoleh nilai korelasi (R) 0,378 dan diperoleh koefisien determinasi (R square) 0,228 artinya pengaruh media *chatbot* terhadap motivasi belajar adalah sebesar 22,8%. 3) berdasarkan uji statistik deskriptif diperoleh penggunaan media pembelajaran *chatbot* dalam pembelajaran yaitu memiliki nilai rata-rata 3.47 tergolong kategori tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Chatbot*



***THE EFFECT OF USING SMOJO.AI BASED CHATBOT LEARNING  
MEDIA ON STUDENT LEARNING MOTIVATION IN GEOGRAPHY CLASS***

***XI SMA NEGERI 2 INDRAMAYU***

**By: Nurul Ilmi Fauziah (1902225)**

**Advisor: <sup>1)</sup>Asep Mulyadi <sup>2)</sup>Totok Doyo Pamungkas**

Email: [nurulilmifzh@upi.edu](mailto:nurulilmifzh@upi.edu)

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the effect of using smajo.ai based chatbot media on learning motivation. This research method uses a quasi-experimental type of Nonequivalent Control Group Design. The variables of this study are chatbot media and student learning motivation. Indicators of learning motivation consist of desire and desire to succeed, future hopes and ideals, interesting activities, learning encouragement, learning rewards, and a conducive environment. The subjects of this study were class XI IPS 5 and XI IPS 6. The data collection instrument used a questionnaire. Data were analyzed using normality test, homogeneity test, hypothesis test (t test), simple linear regression test, and descriptive statistical test. The results showed that: 1) based on the t test, a significance value of 0.001 is obtained, which means  $0.001 < 0.05$  so that  $H_1$  is accepted, namely there is a difference in learning motivation between the experimental and control classes. 2) based on the results of the simple linear regression test, a significance value of 0.004 is obtained, which means  $< 0.05$ , meaning that there is an effect of chatbot media variables on learning motivation variables. From the simple linear Model Summary table, the correlation value (R) is 0.378 and the coefficient of determination (R square) is 0.228, meaning that the effect of chatbot media on learning motivation is 22.8%. 3) based on descriptive statistical tests, it is obtained that the use of chatbot learning media in learning has an average value of 3.47 classified as a high category.*

*Keyword: Learning Media, Learning Motivation, chatbot.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Pembelajaran Geografi .....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	9
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran .....	11
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	13
2.2.5 Penilaian Media Pembelajaran Interaktif .....	14
2.3 <i>Chatbot</i> berbasis <i>Smojo.AI</i> .....	15
2.3.1 Media <i>Chatbot</i> .....	15
2.3.2 <i>Website Smojo.AI</i> .....	17
2.3.3 Penggunaan Media <i>Chatbot</i> untuk Pembelajaran .....	19
2.4 Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media <i>Chatbot</i> .....	22

Nurul Ilmi Fauziah, 2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT BERBASIS SMOJO.AI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRAMAYU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.1 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar .....	23
2.4.2 Indikator Motivasi Belajar .....	23
2.5 Pengaruh Penggunaan <i>Chatbot</i> Terhadap Motivasi Belajar .....	25
2.6 Hipotesis Penelitian .....	26
2.7 Penelitian Terdahulu.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Variabel Penelitian .....	31
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.3.1 Populasi.....	31
3.3.2 Sampel .....	32
3.4 Instrumen Penelitian .....	34
3.5 Prosedur Penelitian.....	36
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7 Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Deskripsi Penelitian.....	43
4.1.1 Visi dan Misi.....	45
4.1.2 Sumber Daya Manusia.....	45
4.1.3 Keadaan Peserta Didik Sebelum Tindakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	46
4.2 Hasil.....	47
4.1.2 Uji Validitas .....	47
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	48
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	48
4.2.4 Analisis Data .....	73
4.3 Pembahasan.....	78
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>82</b>
5.1 Simpulan .....	82
5.2 Implikasi .....	82
5.3 Rekomendasi.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Table 1.1 Data Motivasi Awal Peserta Didik Kelas XI di SMAN 2 Indramayu.....	2
Table 2.2 Hipotesis Penelitian.....	26
Table 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Data Motivasi Awal Peserta Didik.....	32
Tabel 3.3 Pengkategorian Motivasi Belajar Peserta Didik .....	33
Tabel 3.4 <i>Skala Likert</i> untuk Angket Motivasi Belajar dan Angket Penggunaan Media <i>Chatbot</i> .....	34
Tabel 3.6 Interval Keseluruhan Pengkategorian Angket Motivasi Belajar.....	34
Tabel 4.1 Jumlah Sumber Daya Manusia SMAN 2 Indramayu.....	45
Tabel 4.2 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	47
Tabel 4.3 Uji Validitas Angket Penggunaan Media <i>Chatbot</i> .....	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Indikator 3 Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator 4 Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Indikator 5 Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Indikator 6 Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Indikator 5 Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Indikator 6 Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Indikator 3 Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Indikator 4 Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Indikator 5 Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Indikator 6 Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4. 28 Hasil dari Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum Tindakan.	69
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator 3 Kelas Kontrol.....	56

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Indikator 4 Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Indikator 5 Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Indikator 6 Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Indikator 3 Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Indikator 4 Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.29 Hasil dari Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Tindakan ...	70
Tabel 4.30 Rekapitulasi Data Perindikator Penggunaan Media Pembelajaran .....	71
Tabel 4.31 Rekapitulasi Penggunaan Media <i>Chatbot</i> .....	73
Tabel 4.32 Hasil Pengolahan Uji Normalitas Data Motivasi Belajar .....	74
Peserta Didik Menggunakan <i>Kolmogorov Smirnov</i> .....	74
Tabel 4.33 Hasil Pengolahan Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik .....	75
Tabel 4.34 Hasil Pengolahan Uji Hipotesis (Uji t).....	75
Tabel 4.35 Hasil Pengolahan Uji Regresi Linear Sederhana .....	76
Tabel 4.36 Model Summary.....	76
Tabel 4.37 Statistik Deskriptif Penggunaan Media <i>Chatbot</i> .....	77

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Contoh Tampilan Media <i>Chatbot</i> .....	16
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Login Smojo .....	18
Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	21
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	70

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik .....	90
Lampiran 2 Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran <i>Chatbot</i> .....	94
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	97
Lampiran Prosedur Penilaian .....	102
Lampiran 4 Bahan Ajar .....	111
Lampiran 7 Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .....	126
Lampiran 5 Uji Validitas .....	124
Lampiran 6 Uji Reliabilitas .....	125
Lampiran 8 Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	128
Lampiran 9 Data Penggunaan Media Pembelajaran <i>Chatbot</i> .....	130
Lampiran 10 Uji Normalitas .....	131
Lampiran 11 Uji Homogenitas .....	131
Lampiran 12 Uji Hipotesis (Uji t) .....	131
Lampiran 13 Uji Regresi Linear Sederhana .....	132
Lampiran 14 Media Pembelajaran <i>Chatbot</i> .....	133
Lampiran 15 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	135
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan .....	140

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abilowo, K., Santoni, M. M., & Muliawati, A. (2020). Perancangan Chatbot Sebagai Pembelajaran Dasar Bahasa Jawa Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 16(3), 139. <https://doi.org/10.52958/iftk.v16i3.2010>
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Ardiansyah, A. (2023). Pendampingan Perancangan Chatbot Sebagai Media Interaktif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digitalisasi. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 2(1), 44-55.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.: Bandung
- Aulia, F. M., Sudarma, M., & Suyadnya, I. M. A. (2019). Pemanfaatan Instant Messaging Untuk Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Tsaqifa. *Science and Information Technology Journal*, 2(1), 24–32. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.301>.
- Batubara, H.H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Fauziah, A., Kurnianti, E., & Hidayat, O. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website Chatbot Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Penyajian Data Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16348>.
- Fuad, A. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Kuasi Eksperimen : Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cisarua)*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.



- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. In RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Mandar Maju.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah B. Uno, Haji. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. (Cet.17). Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, D. W., & Fitria, L. (2020). A Web-Based Chatbot Application Using The Dialogflow Method. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer ( J-ICOM)*, 1(1), 6–13.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang. *Jurnal Stie Semarang*, 42(03), 41–50.
- Menggunakan Metode TF-IDF. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(3), 224. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i3.211>.
- Jefriyanto, Zafri, & Ofianto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri I Ulakan Tapakis. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*.
- Kherismawati, N. P. E., & Sari, N. L. P. W. (2019). Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendapatan Nasional Di Stmik Stikom Indonesia. *Bakti Saraswati*, 08(02), 1–23.
- Kompri, M. P. I. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Krisdiana, A., & Mardiyah, A. A. (2022). Peningkatan Kompetensi Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Chatbot Acita. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(4), 52–56. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i4.257>.
- Laksana, F. S. W., & Fiangga, S. (2022). The Development of Web-Based Chatbot As a Mathematics Learning Media on System of Linear Equations

- in Three Variables. *MATHEdunesa*, 11(1), 145–154.  
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p145-154>
- Muhammad, A. F., & Adila, F. (2021). Pengembangan Chatbot Percakapan Bahasa Inggris Menggunakan Dialogflow. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 25–37.  
<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1821>.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 121-127.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101–3108.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Rivai, N. S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Saragih, L. (2012). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sistem Injeksi Bahan Bakar Diesel Kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan*. Yogyakarta: SMK PKRI 1.
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Ed. 1, Cet.22). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sarosa, M., Kusumawardani, M., Suyono, A., & Sari, Z. (2020). Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Sosial. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(3), 317.  
<https://doi.org/10.26418/jp.v6i3.43191>

- Setiawan, Adi & Luthfiyani, Ulfah. (2023). Penggunaan Chatbot Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680*.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2011). *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Ed.23). Bandung: Alfabeta.
- Sujana, N. dan Rivai, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanti, W. D., & Suripah. (2021). The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Priod. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>
- Wijaya, M. H., Sarosa, M., & Tolle, H. (2018). Rancang Bangun Chatbot Pembelajaran Java pada Google Classroom dan Facebook Messenger. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 287. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853837>
- Yuliani, A., Julia, J., & Nugraha, D. (2023). Pengembangan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Materi Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 482-495.

- Zulkarnain, M. A., Raharjo, M. F., & Olivya, M. (2020). Perancangan Aplikasi Chatbot Sebagai Media E-Learning Bagi Siswa. *Elektron: Jurnal Ilmiah*, 88-9.
- Zuraiyah, T. A., Utami, D. K., & Herlambang, D. (2019). Implementasi Chatbot Pada Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Recurrent Neural Network. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 24(2), 91–101. <https://doi.org/10.35760/tr.2019.v24i2.2388>