

Nomor Daftar: 020/S/PGSD/02/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS
CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI KEBERAGAMAN
DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Hasanah
NIM 1901796

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS
CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI KEBERAGAMAN
DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

Oleh
Hasanah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Hasanah
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang- undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HASANAH
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS *CHATBOT*
PADA MATERI MENGHARGAI KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR
KELAS III

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

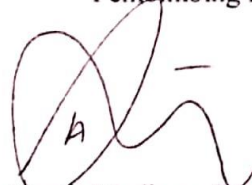
Pembimbing I



Rosarina Giyartini, M.Pd.

NIP. 197601172008122001

Pembimbing II



Anggit Merliana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200419960411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP. 198006222008011004

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasanah
NIM : 1901796
Kode Program Studi : J0651
Jurusan : S1 PGSD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis *Chatbot* pada Materi Menghargai Keberagaman di Sekolah Dasar Kelas III**” ini beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara- cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Hasanah

NIM 1901796

Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI
KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

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

ABSTRAK

Skripsi ini di latar belakang dengan adanya permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital dan menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran dengan metode ceramah. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan, serta mudah merasa bosan, khususnya pada materi menghargai keberagaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* yang digunakan dalam pembelajaran PPKn materi menghargai keberagaman kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas III. Instrumen penelitian berupa wawancara, observasi, tes, lembar validasi dan angket. Wawancara dan observasi dilakukan kepada guru dan siswa SDN 1 Sukasenang untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran dan melihat aktivitas siswa pada pelaksanaan uji coba media pembelajaran. Validasi dilakukan kepada ahli materi PPKn dan ahli media. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot*. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman sangat layak digunakan di sekolah dasar, respons siswa dan guru sangat baik. Sehingga, bentuk akhir yang dihasilkan berupa produk media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III.

Kata Kunci: *Chatbot*, Pembelajaran PPKn, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This thesis is motivated by the existence of problems in the use of learning media in the subject of Pancasila and Civics Education (PPKn). Teachers have not utilized digital learning media and use textbooks as learning media with the lecture method. Students lack understanding of the material presented, and easily feel bored, especially on the material of appreciating diversity. This research aims to develop chatbot-based Civics learning media used in learning Civics material on respecting diversity in grade III Elementary School. This research uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this research were third grade teachers and students. The research instruments were interviews, observations, tests, validation sheets and questionnaires. Interviews and observations were made to teachers and students of SDN 1 Sukasenang to find out the needs of learning media and see student activities in the implementation of learning media trials. Validation was carried out to Civics material experts and media experts. Tests are used to determine student learning outcomes before and after using chatbot-based Civics learning media. Questionnaires are used to determine the responses of students and teachers to chatbot-based Civics learning media on the material of appreciating diversity. Based on the research that has been done, chatbot-based Civics learning media on the material of respecting diversity is very feasible to use in elementary schools, student and teacher responses are very good. Thus, the final form produced is a chatbot-based Civics learning media product on the material of appreciating diversity in grade III elementary schools.

Keywords: *Chatbot, Civics Learning, Learning Media, Elementary School*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | iii |
| ABSTRAK..... | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 5 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 7 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis..... | 8 |
| 1.6.2 Manfaat Praktis..... | 8 |
| 1.7 Struktur Organisasi Skripsi | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 10 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran | 10 |
| 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 10 |
| 2.1.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran | 11 |
| 2.1.1.3 Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran..... | 14 |

Hasanah, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI
KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR KELAS III*

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

| | |
|--|-----------|
| 2.1.1.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 16 |
| 2.1.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) | 17 |
| 2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan | 17 |
| 2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .. | 18 |
| 2.1.2.3 Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.. | 20 |
| 2.1.2.4 Materi Menghargai Keberagaman..... | 23 |
| 2.1.2.5 Karakteristik Media PPKn yang Relevan dengan Siswa Kelas III SD | 24 |
| 2.1.3 Chatbot | 25 |
| 2.1.3.1 Pengertian <i>Chatbot</i> | 25 |
| 2.1.3.2 Komponen <i>Chatbot</i> | 26 |
| 2.1.3.3 Tujuan dan Manfaat <i>Chatbot</i> | 26 |
| 2.1.3.4 Sejarah Perkembangan <i>Chatbot</i> | 26 |
| 2.1.3.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Chatbot</i> | 28 |
| 2.1.3.6 <i>Website Smojo. AI</i> | 29 |
| 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 32 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 34 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 34 |
| 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan..... | 34 |
| 3.3 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian..... | 37 |
| 3.3.1 Partisipan Penelitian..... | 37 |
| 3.3.2 Waktu Penelitian | 37 |
| 3.3.3 Tempat Penelitian | 38 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| 3.4.1 Observasi | 39 |

| | |
|---|-----------|
| 3.4.2 Wawancara | 39 |
| 3.4.3 <i>Expert Judgement</i> (Penilaian ahli atau validator)..... | 39 |
| 3.4.4 Angket | 40 |
| 3.4.5 Tes..... | 40 |
| 3.5 Instrumen Penelitian..... | 41 |
| 3.6 Teknik Analisa Data | 45 |
| 3.6.1 Analisis Data Kualitatif..... | 45 |
| 3.6.2 Analisis Data Deskriptif Kuantitatif | 46 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 49 |
| 4.1 <i>Analysis</i> (Analisis) | 49 |
| 4.1.1 Analisis Kebutuhan..... | 49 |
| 4.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik | 51 |
| 4.2 <i>Design</i> (Desain)..... | 51 |
| 4.2.1 Perumusan Tujuan Pembelajaran | 51 |
| 4.2.2 Pengumpulan Objek Rancangan..... | 55 |
| 4.2.3 Rancangan Media Pembelajaran..... | 58 |
| 4.2.4 Penyusunan Lembar Validasi Ahli, Angket Respons Siswa dan Guru..... | 59 |
| 4.3 <i>Development</i> (Pengembangan) | 60 |
| 4.3.1 Pembuatan Media Pembelajaran..... | 60 |
| 4.3.2 Validasi Media Pembelajaran..... | 69 |
| 4.3.3 Revisi Produk | 76 |
| 4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi) | 78 |
| 4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi) | 83 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 87 |
| 5.1 Simpulan..... | 87 |
| 5.2 Implikasi..... | 88 |

| | |
|------------------------------|------------|
| 5.3 Rekomendasi | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 90 |
| LAMPIRAN | 98 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 167 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PPKn SD Kelas III..... | 22 |
| Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian..... | 38 |
| Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi | 41 |
| Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru | 42 |
| Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa Kelas III..... | 42 |
| Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 42 |
| Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media | 43 |
| Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa | 44 |
| Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Respons Guru..... | 44 |
| Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan Produk | 46 |
| Tabel 3. 10 Pembagian Skor <i>Gain</i> | 47 |
| Tabel 4. 1 Kompetensi Inti Sekolah Dasar..... | 52 |
| Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar Materi Menghargai Keberagaman | 52 |
| Tabel 4. 3 Indikator Pencapaian Kompetensi..... | 53 |
| Tabel 4. 4 Tujuan Pembelajaran | 54 |
| Tabel 4. 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi..... | 70 |
| Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Media | 73 |
| Tabel 4. 7 Respons Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran..... | 79 |
| Tabel 4. 8 Respons Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran | 81 |
| Tabel 4. 9 Nilai Normalitas <i>Gain</i> Peserta Didik..... | 84 |
| Tabel 4. 10 Data Hasil Uji <i>N-Gain</i> | 85 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Situs <i>login editor</i> | 29 |
| Gambar 2. 2 <i>Template chatbot</i> pada website Smojo. AI | 29 |
| Gambar 2. 3 Kerangka berpikir | 33 |
| Gambar 3. 1 Tahap penelitian dan pengembangan model ADDIE | 34 |
| Gambar 4. 1 Aplikasi <i>Canva</i> | 55 |
| Gambar 4. 2 Aplikasi <i>Zepeto</i> | 56 |
| Gambar 4. 3 Aplikasi <i>Wordwall</i> | 56 |
| Gambar 4. 4 Aplikasi <i>Youtube</i> | 57 |
| Gambar 4. 5 <i>Soudcloud</i> | 58 |
| Gambar 4. 6 <i>Github</i> | 58 |
| Gambar 4. 7 Tampilan <i>flowchart</i> | 59 |
| Gambar 4. 8 Tampilan <i>activation</i> | 60 |
| Gambar 4. 9 Tampilan menu utama..... | 61 |
| Gambar 4. 10 Tampilan petunjuk penggunaan <i>chatbot</i> | 62 |
| Gambar 4. 11 Tampilan kenalan..... | 63 |
| Gambar 4. 12 Tampilan awal materi | 64 |
| Gambar 4. 13 Tampilan materi keberagaman kebiasaan | 64 |
| Gambar 4. 14 Materi keberagaman kemampuan..... | 64 |
| Gambar 4. 15 Keberagaman pakaian daerah dan makanan khas daerah | 65 |
| Gambar 4. 16 Keberagaman makanan kesukaan..... | 65 |
| Gambar 4. 17 Dampak positif dan negatif dari keberagaman | 66 |
| Gambar 4. 18 Tampilan menu <i>fun fact</i> | 66 |
| Gambar 4. 19 Tampilan <i>fun room</i> | 67 |
| Gambar 4. 20 Tampilan soal <i>pretest</i> | 68 |
| Gambar 4. 21 Tampilan soal <i>posttest</i> | 68 |
| Gambar 4. 22 Tampilan profil pengembang | 69 |
| Gambar 4. 23 Tampilan keluar | 69 |
| Gambar 4. 24 Revisi terkait warna tampilan <i>chatbot</i> | 77 |
| Gambar 4. 25 Revisi terkait warna karakter..... | 77 |
| Gambar 4. 26 Revisi terkait tanda baca | 78 |

Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BERBASIS CHATBOT PADA MATERI MENGHARGAI
KEBERAGAMAN DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

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

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. 1 SK Dosen Pembimbing | 99 |
| Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian | 102 |
| Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Studi Pendahuluan | 103 |
| Lampiran 1. 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian..... | 104 |
| Lampiran 2. 1 Hasil Observasi Studi Pendahuluan | 106 |
| Lampiran 2. 2 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan | 107 |
| Lampiran 2. 3 Hasil Validasi Ahli Media | 112 |
| Lampiran 2. 4 Hasil Validasi Ahli Materi..... | 120 |
| Lampiran 3. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 132 |
| Lampiran 3. 2 Codingan <i>Chatbot</i> | 143 |
| Lampiran 4. 1 Dokumentasi <i>Guide Book</i> | 148 |
| Lampiran 4. 2 Hasil Pengerjaan Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> | 154 |
| Lampiran 4. 3 Hasil Angket Respon Siswa..... | 155 |
| Lampiran 4. 4 Hasil Angket Respon Guru..... | 161 |
| Lampiran 4. 5 Lembar Observasi Implementasi <i>Chatbot</i> | 164 |
| Lampiran 4. 6 Dokumentasi | 165 |

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., Irfan, M. F., & Atin, S. (2019). *Aplikasi Chatbot Speak English Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Chatbot Application " Speak English " English Learning Media Based on Android*. 8(28), 99–109. <https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.2273>.
- Alwisol. (2006). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1 (1).
- Anshori, S. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*. 9924, 88–100.
- Aqib, Z. (2013). *Model- Model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryani, D., Patiro, S. Ps., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116-124. <https://doi.org/10.33322/Terang.V4il.1449>.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah*, 5(50), 163–188.

- Bloom, B.S.ed.et al. (1970). *Taxsonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Branch. R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (1st Ed.). Dordrecht: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Cogan, J.J. (1999). *Developing the civic society: the role of civic education*. Bandung: CICED.
- Cogan, John J., Derricott, R. (1998). *Citizenship education for the 21st century: setting the context*. London: Kogan Page.
- Dewonoto, P., Santoso, L., Riski, I., Kholik, N., & Akbar, M. R. (2021). *Penerapan Artificial Intelligence dalam Aplikasi Chatbot sebagai Media Informasi dan Pembelajaran mengenai Kebudayaan Bangsa*. 6(3), 579–589.
- Dhamantara, Y., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(1), 111–120.
- Duncan, I., Yarwood-ross, L.,& Haigh, C. (2013). Nurse Education Today YouTube as a source of clinical skills education. *YNEDT*, 33(12), 1576-1580. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2012.12.013>.
- Dwiningtiyas, A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Line Chatbot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Gedangan Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Ekayani, P. L. N. (2021). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA SISWA*. pp. 1–16.
- Fauziah, A., Kurnianti, M. E., & Hidayat, S. O. (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/https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16348>.

- Gunawan, Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. (2017). Virtual laboratory to improve students' problem-solving skills on electricity concept. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.9481>.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. USA: American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. Retrieved from: <http://physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. [January 12, 2023].
- Hanik, N. R., & Harsono, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa Implementation of a Comparative Learning Model which is Integrated with a Collaborative Approach in terms of Student 's. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 114–122.
- Haninda, N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memahami Nilai- Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari- Hari. *JPGSD*, 10(4), 761–770.
- Hararap, AA, Hararap, EPS, Hararap, IFP, Al-Fauziah, HS, Hasibuan, M., Fakhriza., M., & Hasibuan, YA. (2023). Analisis Keberagaman Agama dan Meningkatkan Kerukunan Bermasyarakat dan Sikap Toleransi di Desa Pijor Koling. *Reslaj: Jurnal Sosial Pendidikan Agama Laa Roiba*, 5 (5), 2427-2435.
- Janarthhanam, S. (2017). *Hands-On Chatbots and Conversation UI Development*. Birmingham: Packt Publishing.
- Jonathan, C. (2022). *Design Thinking Untuk Chatbot Pendidikan*.
- Juwantara, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al- Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.

- Karo-Karo, R. I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Kemendikbud. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2023 dalam <https://repositori.kemdikbud.go.id/4551/.pdf>.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2023 dalam https://repositori.kemdikbud.go.id/4791/1/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021.pdf.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2023 dalam <https://sma.kemdikbud.go.id/data/files/Permendikbud.pdf>
- Kemdikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2023 dalam <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud.pdf>.
- Kerr & David. (1999). *Citizenship education: an international comparison*. England: National Foundation for Educational Research- NFER.
- Khan, R., & Das, A. (2018). *Build Better Chatbots*. India: Apress.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Penerbit Gunung Samudra.
- Masfufah, S., Damanhuri, & Rahman, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Cibomo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 777–784.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8103>.

- Meltzer. (2008). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011 2002, *Jurnal Am. J. Physic.*
- Mitra, D., & Serriere, S. C. (2015). *Civic education in the elementary grades: Promoting student engagement in an era of accountability*. Teachers Collage Press.
- Morales, lucila M., Rodriguez, Florencia, R. B. G. J. J., Sanchez, P. J., & Solis. (2012). Emotional Dialogue in a Virtual Tutor for Educational Software. *Research in Computing Science*, 56, 19–27.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Musafa, A., Roesmaningsih, M., & Subroto, T. W. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai- Nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3).
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1(1), 60–73.
- Nuryadin, A., Lidinillah, DAM, & Muharram, MRW. (2021). Pre- Service Teachers' Experiences in Developing Digital Learning Design Using ADDIE Model Amid COVID-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 4013-4025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.5i5.1446>.
- Olisna., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, N. A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.
- Parina, R. (2022). *Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android*. 18(1), 121–127.

- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). *Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial*. 5, 22–27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>. 22–27.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Purwono, U. (2008). Kisi- Kisi Lembar Penilaian Ahli. *Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)*.
- Putra, IKAS, Mahendra, IBM, & Karyawati, AAINÉ (2023). Pengembangan Aplikasi GitHub CV Generator Berdasarkan Data GitHub User untuk Kepentingan Pembuatan CV Programmer. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(2), 549- 556.
- Qaidah, L. U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SI PANCA Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 09(07), 2816–2826.
- Rahmatullah, I. & Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12 (2): 317-327.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Bengkulu*, 1–16.
- Rizkyawan, A., & Paksi, H.P. (2022). Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sila- Sila Pancasila di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(2),87-97.
- Rouhianinen, L. (2018). *Artificial Intelligence: 101 things you must know today about our future*. Lasse Rouhiainen.
- Sadiman, Arief, S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Salsabil, A. S., Amanda, D., Adilah, R. R., & Aeni, N. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam untuk Siswa

- Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*. 16(5).
<https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1152>.
- Sarosa, M., Suyono, A., Kusumawardani, M., & Sari, Z. (2020). *Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Sosial*. 6(3), 317–322.
- Siregar, F., Suraya., & Raharjo. (2016). Analisis Perbandingan Data Kuota Internet Musik Streaming dengan Radio Streaming. *Jurnal JARKOM*. 4(2), 72-81.
- Solihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sucahyono, MJ. (2016). *Hakekat Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sudaryono, Margono, G., Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudiatmika, A. (2020). E-Learning Berbasis Telegram Bot. *Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika (KERNEL)*, 1(2).
- Sudjana, N. (2004). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. N. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 169-170.
- Sumartono, & Huda, N. (2020). Manajemen Pendidikan Di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Andi Djemma*, 3(1), 74–79.

- Tabany, B. I. T. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Terra AI. (2021). Smojo. AI. [Online] diakses dari <https://www.terra-ai.sg/>.
- Tukiran, Andriani, A., Priyadi, S., & Abduh, M. (2019). Hubungan Pembelajaran PPKn dengan Pengalaman Nilai-Nilai Sila 1 Pancasila. *Jurnal PPKn*, 7(2).
- 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 (JTIK)*, 5(3), 287–296. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853837>.
- Winataputra, Udin. S. (2012). *Materi dan Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2035>.
- Yulianti, E., Rosani, M., & Nuranisa. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa SMA Negeri 5 Banyuasin 1. *Jurnal Swarnabhumi*, 1(2).
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zulkarnain, M. A., Raharjo, M. F., & Olivya, M. (2020). *Perancangan Aplikasi Chatbot Sebagai Media E-Learning Bagi Siswa*. 12(November).