

ABSTRAK

Widia Lestari Gultom: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Chatbot Sebagai Pendukung Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan 2025.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* dan juga untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* sebagai pendukung model problem based learning pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. Pengembangan media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* sebagai pendukung model pembelajaran merupakan proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan konsep pendukung sebuah model pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 25 Siswa X RPL 2 SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan keseluruhan rata-rata hasil ahli media 4,17 yang berarti “sangat layak” ahli materi 4,66 yang berarti “Sangat Layak”, dan Akseptabilitas pengguna produk 4,31 yang berarti “Sangat Layak”. Jadi dapat dikatakan secara umum bahwa media pembelajaran yang dibuat sepenuhnya dapat digunakan. Hasil penelitian uji efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* sebagai pendukung pembelajaran pada siswa kelas X RPL pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menunjukkan penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut lebih tinggi yaitu 87,40. Sementara siswa kelas kontrol atau siswa yang kegiatan belajarnya tanpa media pembelajaran dengan pemanfaatan *chatbot* memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 66,60 .

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Chatbot*, *problem Based Learning*, Komputer dan jaringan dasar

ABSTRACT

Widia Lestari Gultom: *Development of Learning Media Using Chatbots to Support Problem Based Learning Models in Basic Computer and Network Subjects at SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. Thesis Faculty of Engineering, Medan State University 2025.*

This study aims to determine the feasibility of learning media with the use of chatbots and also to determine the effectiveness of learning media with the use of chatbots as a supporter of the problem-based learning model in computer and basic network subjects at SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. The development of learning media with the use of chatbots as a supporter of the learning model is the process of designing and creating learning media with a supporting concept of a learning model and learning media that can be used anywhere and anytime. This research is a development research with the ADDIE model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. The subjects of this study were 25 Students X RPL 2 SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli. The feasibility of learning media based on the overall average results of media experts is 4.17 which means "very feasible" material experts 4.66 which means "Very Feasible", and product user acceptability 4.31 which means "Very Feasible". So it can be said in general that the learning media that is made can be used completely. The results of the study on the effectiveness of using learning media with the use of chatbots as a learning support for class X RPL students in the subject of basic computers and networks showed that the use of learning media with the use of chatbots had a significant influence on student learning outcomes. This can be seen from the learning outcomes of students using the media which were higher, namely 87.4. Meanwhile, students in the control class or students whose learning activities were without learning media with the use of chatbots obtained an average posttest score of 66.6.

Keywords: *Development, Learning Media, Chatbot, Problem Based Learning, Computers and basic networks*