

Utilization Of AI Chatbot As Interactive Learning Media In Informatics For Students At SMP Negeri 08 Bengkulu City

Pemanfaatan AI Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran Informatika Untuk Siswa SMP Negeri 08 Kota Bengkulu

Febry Kansa ¹⁾; Yenni Fitria ²⁾; Hermawansa ³⁾

^{1,2,3)} Study Program of Computer Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Dehasen
Bengkulu

Email: ¹⁾ febrykansa@gmail.com

How to Cite :

Kansa, F., Fitria, Y., & Hermawansa. (2026). Pemanfaatan AI Chatbot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Informatika untuk Siswa SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Jurnal Komputer Indonesia, 5(3).

ARTICLE HISTORY

Received [06 Agustus 2026]

Revised [09 September 2026]

Accepted [11 September 2026]

KEYWORDS

AI Chatbot, Computer Science,
Interactive Learning Media.

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](#) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran interaktif dan mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan informan wawancara terdiri atas satu guru Informatika dan 10 siswa, sedangkan konteks kelas penelitian melibatkan 32 siswa kelas VII 2. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk mencari informasi, memahami materi, memperoleh referensi, mencari contoh soal, dan membantu menyelesaikan tugas sekolah. Seluruh siswa yang diwawancarai menggunakan ChatGPT dan memberikan tanggapan positif. Penggunaan AI Chatbot mendorong keaktifan, motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar, namun tetap memerlukan arahan dan pengawasan guru agar pemanfaatannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of AI Chatbots as interactive learning media and to identify students' responses to their use in Informatics learning at SMP Negeri 08 Bengkulu City. A descriptive qualitative method was employed. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Interview informants consisted of one Informatics teacher and 10 students, while the classroom context involved 32 students of Class VII 2. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, conclusion drawing, and verification. The findings show that ChatGPT was used as supporting learning media to search for information, understand learning materials, obtain references, find sample questions, and assist with school assignments. All interviewed students used ChatGPT and expressed positive responses. The use of AI Chatbots encouraged student engagement, motivation, understanding, and learning independence. Nevertheless, teacher guidance and supervision remain necessary to ensure that AI Chatbot use is aligned with learning objectives.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence atau AI) telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran interaktif. Chatbot pendidikan berfungsi sebagai asisten virtual yang mampu menjawab pertanyaan, memberikan bimbingan belajar, dan memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih adaptif, interaktif, dan personal sesuai kebutuhan siswa.

Dalam era digital yang semakin maju, inovasi teknologi terus mengubah berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Chatbot berbasis kecerdasan buatan mampu mensimulasikan percakapan manusia dan memberikan respons instan terhadap pertanyaan pengguna. Dalam konteks pendidikan, teknologi ini menawarkan manfaat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses belajar. Fitria et al. (2023) menjelaskan penggunaan chatbot sebagai percakapan daring dalam sektor pendidikan, sedangkan Labadze et al. (2023) menunjukkan peran AI chatbot dalam pendidikan melalui kajian literatur sistematis.

Pemanfaatan Chatbot dalam pendidikan sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Meskipun demikian, penerapannya memiliki tantangan, antara lain keterbatasan akurasi jawaban, adaptasi guru, serta dukungan infrastruktur teknologi di sekolah. Penggunaan AI Chatbot juga perlu diarahkan agar tidak hanya menjadi alat untuk memperoleh jawaban dengan cepat, tetapi benar-benar digunakan sebagai sarana untuk memahami materi dan mengembangkan kemandirian belajar.

Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat juga memengaruhi aktivitas belajar siswa. AI Chatbot seperti ChatGPT dan aplikasi sejenis digunakan untuk membantu memahami materi, menyelesaikan tugas, serta memperoleh penjelasan yang lebih mudah dipahami. Khan et al. (2023) membahas chatbot adaptif untuk peningkatan pembelajaran. Namun, penerimaan siswa terhadap teknologi tersebut dapat beragam karena dipengaruhi pengalaman, kebutuhan, serta cara siswa memaknai manfaat dan keterbatasannya. Dalam konteks penerimaan teknologi, penelitian ini juga merujuk pada pandangan Stuart Hall mengenai audiens yang aktif dalam menafsirkan pesan. Hall (1980) membedakan posisi pembacaan dominan-hegemonik, negosiasi, dan oposisi. Dalam penelitian ini, AI Chatbot dipandang sebagai media yang diterima dan dimaknai siswa berdasarkan pengalaman belajar mereka, sehingga tanggapan siswa menjadi bagian penting untuk memahami posisi AI Chatbot dalam proses pembelajaran Informatika.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu, proses pembelajaran Informatika masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, penggunaan buku teks, dan papan tulis. Kondisi tersebut belum sepenuhnya mendukung karakteristik materi Informatika yang membutuhkan pemahaman logika, visualisasi, praktik, dan pemecahan masalah. Partisipasi siswa juga masih perlu ditingkatkan karena sebagian siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang terlibat dalam diskusi.

Mata pelajaran Informatika memuat materi seperti algoritma, pemrograman dasar, sistem komputer, dan literasi digital yang memerlukan latihan serta eksplorasi berkelanjutan. Keterbatasan waktu pembelajaran dan media pendukung membuat guru sulit memberikan bimbingan individual kepada seluruh siswa. AI Chatbot menawarkan peluang untuk memberikan respons cepat, penjelasan tambahan, serta ruang tanya jawab yang dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri ketika mengalami kesulitan memahami materi.

Guru di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu mengharapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Informatika. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bentuk pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa dan mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penggunaan AI Chatbot dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI**Chatbot dan AI Chatbot**

Chatbot merupakan program komputer yang dirancang untuk berkomunikasi dengan manusia menggunakan bahasa alami. AI Chatbot memanfaatkan kecerdasan buatan dan pemrosesan bahasa alami untuk memahami serta merespons pertanyaan atau perintah pengguna secara otomatis. Perkembangan kecerdasan buatan, pembelajaran mesin, jaringan saraf, dan pemrosesan bahasa alami mendorong chatbot menjadi semakin mampu memberikan respons yang sesuai dengan konteks percakapan.

Dalam proses penggunaannya, AI Chatbot menerima masukan berupa pertanyaan atau perintah, memproses konteks, kemudian memberikan respons secara otomatis. Kemampuan ini membuat chatbot dapat dimanfaatkan sebagai bantuan daring, layanan personal, penyebaran informasi, dan pendamping interaksi berbasis teks. Wicaksana et al. (2024) mengkaji penerapan chatbot melalui survei, sedangkan Hiremath et al. (2020) membahas chatbot untuk sistem pendidikan.

Chatbot sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pembelajaran, Chatbot dapat digunakan sebagai media interaktif yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan sistem. Melalui interaksi berbasis percakapan, siswa dapat mengajukan pertanyaan dan memperoleh informasi sesuai kebutuhan. Rosmalinda et al. (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan chatbot dapat mendukung pembelajaran interaktif. Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi untuk merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan siswa; penjelasan mengenai fungsi tersebut juga dirujuk dalam Sari, Hermawansa, dan Siska (2023).

Penerapan teknologi AI memungkinkan media pembelajaran memberikan umpan balik secara otomatis dan menyajikan penjelasan yang dapat disesuaikan dengan pertanyaan pengguna. Tujuannya adalah mendukung efektivitas, efisiensi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, AI Chatbot tidak diposisikan sebagai pengganti guru, melainkan sebagai sumber belajar tambahan yang membantu siswa memperoleh informasi, memahami materi, dan berlatih secara lebih mandiri.

ChatGPT, Blackbox AI, dan Google Gemini

ChatGPT merupakan AI Chatbot generatif yang mampu berkomunikasi menggunakan bahasa alami. Dalam bidang pendidikan, ChatGPT dapat digunakan sebagai tutor digital untuk menjelaskan konsep, membantu memahami materi, memberikan contoh soal, dan mendukung penyelesaian tugas. Kelebihannya terletak pada kemampuan menangani konteks percakapan dan memberikan respons dengan cepat. Namun, jawaban yang dihasilkan tetap dapat kurang akurat atau kurang sesuai konteks, sehingga hasilnya memerlukan pemeriksaan dan supervisi manusia.

Penggunaan ChatGPT juga memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada koneksi internet, potensi jawaban yang tidak tepat, tidak adanya pemahaman emosional seperti manusia, risiko ketergantungan siswa, serta isu etika dan keamanan data. Karena itu, siswa perlu menggunakan ChatGPT secara bijak. Dalam pembelajaran, manfaat yang diharapkan mencakup dukungan sebagai asisten belajar digital, pembelajaran mandiri, peningkatan motivasi, bantuan penyusunan materi, dan pembelajaran yang lebih adaptif.

Blackbox AI merupakan asisten berbasis kecerdasan buatan yang berfokus pada teknologi dan pemrograman komputer. Platform ini dapat membantu menulis, memahami, dan memperbaiki kode program serta mencari referensi teknis. Dalam konteks pembelajaran Informatika, fitur tersebut dapat mendukung siswa ketika mempelajari kode. Keterbatasannya adalah tingkat kejelasan proses atau alasan di balik jawaban yang dihasilkan masih rendah sehingga pengguna tetap perlu memahami logika penyelesaian yang diberikan.

Google Gemini merupakan model AI multimodal yang dapat memahami dan menghasilkan teks serta mendukung pencarian informasi dan penjelasan materi. Siswa dalam penelitian ini juga mengenal Gemini dan Blackbox AI, tetapi ChatGPT menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan. Dengan demikian, fokus hasil penelitian diarahkan pada pengalaman siswa menggunakan ChatGPT sebagai AI Chatbot dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran Interaktif dan Pembelajaran Berbasis AI

Pembelajaran interaktif menekankan adanya keterlibatan aktif antara guru, siswa, sumber belajar, dan media. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan tanya jawab, berdiskusi, mencari informasi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas belajar. Media berbasis AI dapat memperluas ruang interaksi karena siswa memperoleh kesempatan mengajukan pertanyaan sesuai kebutuhan dan mendapatkan respons secara cepat.

Pembelajaran berbasis teknologi AI dalam penelitian ini dipahami sebagai penggunaan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses belajar, bukan menggantikan peran guru. Guru tetap berfungsi sebagai fasilitator, pengarah, dan pengawas penggunaan teknologi. Kerangka penelitian menempatkan pemanfaatan AI Chatbot sebagai input, interaksi siswa dan Chatbot sebagai proses, serta peningkatan motivasi, pemahaman, dan partisipasi belajar sebagai output yang diamati secara kualitatif.

METODE PENELITIAN

Teknik Analisis dan Keabsahan Data

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman sebagaimana dirujuk dalam Sugiyono (2017), yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi, data dipilih dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan pemanfaatan AI Chatbot dan tanggapan siswa. Data kemudian disajikan dalam uraian deskriptif serta tabel tematik agar pola temuan mudah dipahami. Kesimpulan ditarik setelah bukti dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan dan diverifikasi.

Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik, member check, dan kecukupan referensi. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Member check dilakukan melalui konfirmasi hasil atau interpretasi kepada informan. Kecukupan referensi dilakukan dengan membandingkan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Prosedur ini digunakan untuk memperkuat kredibilitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Chatbot

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dari ketiga teknik tersebut direduksi dan disajikan sesuai dua fokus utama, yaitu pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran interaktif dan tanggapan siswa terhadap penggunaannya. Observasi menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan antusiasme yang baik selama pembelajaran, aktif mengikuti diskusi, serta memanfaatkan AI Chatbot sebagai sumber informasi tambahan ketika mengalami kesulitan memahami materi.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Chatbot

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
1	Partisipasi dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran	Siswa menunjukkan partisipasi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka aktif memperhatikan penjelasan guru, mengikuti diskusi, dan mengerjakan tugas yang diberikan sampai pembelajaran selesai.

2	Interaksi guru dan siswa	Interaksi guru dan siswa berlangsung dengan baik. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan komunikatif.
3	Pemahaman siswa terhadap materi	Sebagian siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru, terlihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, mengikuti praktik pembelajaran, dan menyelesaikan tugas sesuai materi yang dipelajari.
4	Motivasi belajar siswa	AI Chatbot memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar karena dapat memberikan informasi dan penjelasan materi secara cepat, mudah dipahami, serta mendukung proses belajar yang lebih interaktif.
5	Pemanfaatan AI Chatbot sebagai media pembelajaran	AI Chatbot dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru menyampaikan materi dan membantu siswa memperoleh informasi, memahami konsep, serta menjadi sumber belajar tambahan. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran.

Pemanfaatan AI Chatbot sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, AI Chatbot telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika. ChatGPT menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan, sedangkan beberapa siswa juga mengenal Google Gemini dan Blackbox AI. Seluruh siswa yang diwawancarai (100%) menggunakan ChatGPT untuk mendukung kegiatan belajar. Pemanfaatannya meliputi mencari informasi, memahami materi, memperoleh referensi belajar, mencari contoh soal, dan membantu menyelesaikan tugas sekolah.

Siswa menyatakan bahwa penjelasan yang diberikan AI Chatbot mudah dipahami sehingga membantu mereka belajar secara lebih mandiri. Ketika mengalami kesulitan, siswa dapat mengajukan pertanyaan sesuai bagian materi yang belum dipahami dan memperoleh penjelasan tambahan. Kemudahan memperoleh informasi dan jawaban membuat siswa tidak harus selalu menunggu penjelasan guru, meskipun informasi yang diterima tetap perlu dipahami dan diperiksa kembali.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa mengikuti pelajaran dengan antusias. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menyimak penjelasan guru, tetapi juga mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi. Kondisi tersebut mendorong siswa menjadi lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memahami materi secara mandiri. Dengan demikian, fungsi AI Chatbot dalam penelitian ini tidak terbatas pada pencarian jawaban, tetapi juga sebagai media tanya jawab yang mendukung proses belajar.

Temuan tersebut sesuai dengan fungsi AI Chatbot sebagai sistem yang merespons masukan pengguna berdasarkan pertanyaan yang diberikan. ChatGPT memungkinkan interaksi dua arah melalui proses tanya jawab, sehingga siswa memperoleh penjelasan sesuai kebutuhan. Hasil ini sejalan dengan Rosmalinda et al. (2024) yang menempatkan chatbot sebagai media yang dapat mendukung interaksi dalam pembelajaran.

Guru Informatika memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan AI Chatbot karena teknologi tersebut dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat, memahami materi, dan menjadi lebih aktif. Namun, penerapan langsung di sekolah menghadapi kendala berupa aturan penggunaan telepon genggam. Dalam kondisi tersebut, AI Chatbot dipandang sebagai media pendukung yang pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan kebijakan sekolah dan tetap berada dalam arahan guru.

Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan AI Chatbot

Seluruh siswa yang menjadi informan wawancara memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan AI Chatbot dalam proses pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa ChatGPT membantu memahami materi, mempermudah pencarian informasi, menambah pengetahuan, memperoleh referensi belajar, dan membantu menyelesaikan tugas sekolah. Selain itu, siswa menilai bahwa pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan karena mereka dapat bertanya secara langsung melalui media berbasis percakapan.

Tanggapan positif tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta mencari informasi tambahan mengenai materi yang sedang dipelajari. Siswa juga merasa lebih semangat karena mempunyai sumber belajar tambahan yang dapat digunakan ketika mengalami kesulitan. Kemampuan untuk menentukan sendiri pertanyaan yang ingin diajukan membuat bantuan yang diperoleh dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa.

Hasil wawancara guru dan siswa menunjukkan kecenderungan yang sama. Keduanya melihat AI Chatbot sebagai sumber belajar tambahan yang dapat mendukung pencarian informasi dan pemahaman materi. Meskipun demikian, siswa perlu diarahkan agar tidak hanya menggunakan ChatGPT untuk memperoleh jawaban akhir. Guru tetap perlu membimbing siswa untuk memahami proses, menilai kembali informasi, dan menggunakan AI Chatbot secara bertanggung jawab.

Tanggapan siswa tersebut menunjukkan bahwa AI Chatbot diterima dengan baik sebagai pendukung pembelajaran. Dalam kerangka penerimaan, posisi siswa cenderung menerima manfaat teknologi karena sesuai dengan kebutuhan mereka untuk memperoleh informasi, penjelasan, dan referensi belajar. Namun, penerimaan tersebut tetap berada dalam konteks aturan sekolah dan pengawasan guru. Dengan demikian, penggunaan AI Chatbot dapat menjadi bagian dari pembelajaran interaktif apabila diintegrasikan secara terarah.

Pembahasan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT digunakan siswa sebagai media pendukung untuk memenuhi kebutuhan informasi selama pembelajaran. Siswa dapat mencari referensi tugas dan memperoleh penjelasan dengan lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa AI Chatbot berfungsi sebagai sumber informasi tambahan yang mudah diakses. Fitria et al. (2023) juga menempatkan chatbot sebagai bentuk percakapan daring yang dapat dimanfaatkan dalam sektor pendidikan.

Penggunaan ChatGPT dalam bentuk tanya jawab menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dan sistem. Siswa dapat menyampaikan pertanyaan spesifik dan menerima penjelasan sesuai konteks pertanyaan. Interaksi tersebut mendukung karakteristik pembelajaran interaktif karena siswa terlibat aktif dalam mencari informasi, tidak hanya menerima materi secara pasif. Temuan ini selaras dengan Rosmalinda et al. (2024) mengenai pemanfaatan chatbot dalam pembelajaran interaktif.

Dari sisi pemahaman, siswa merasa terbantu karena ChatGPT dapat memberikan penjelasan yang dianggap jelas dan mudah dipahami. Ketika materi belum dipahami, siswa dapat mengulang pertanyaan atau meminta penjelasan tambahan. Kondisi ini mendukung kemandirian belajar karena siswa memiliki alternatif sumber belajar di luar penjelasan guru dan buku. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi juga relevan dengan temuan Sari et al. (2023) mengenai peran media pembelajaran interaktif terhadap proses belajar.

Dari sisi motivasi dan keterlibatan, siswa menilai penggunaan AI Chatbot membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Observasi menunjukkan adanya aktivitas bertanya, berdiskusi, dan pencarian informasi tambahan. Hasil ini menguatkan bahwa daya tarik media tidak hanya terletak pada kecepatan jawaban, tetapi juga pada kesempatan siswa untuk berinteraksi dan mengeksplorasi informasi berdasarkan kebutuhan sendiri.

Meskipun memberikan manfaat, penggunaan AI Chatbot memiliki risiko apabila siswa terlalu bergantung pada jawaban yang dihasilkan. Informasi dapat kurang tepat atau tidak sesuai konteks,

dan siswa dapat kehilangan kesempatan untuk melatih proses berpikir apabila hanya menyalin jawaban. Oleh karena itu, peran guru tetap penting untuk memberikan arahan, mengawasi penggunaan, mendorong verifikasi informasi, dan memastikan bahwa AI Chatbot digunakan sebagai pendamping pembelajaran.

Kendala yang ditemukan dalam penelitian adalah kebijakan sekolah terkait penggunaan telepon genggam. Guru menyampaikan bahwa pemanfaatan AI Chatbot belum dapat diterapkan secara langsung secara bebas di dalam kegiatan pembelajaran karena siswa tidak diperbolehkan membawa telepon genggam. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh kesiapan aplikasi, tetapi juga oleh kebijakan sekolah, ketersediaan perangkat, dan mekanisme pengawasan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan ChatGPT sebagai AI Chatbot sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Informatika yang menuntut akses informasi, latihan, dan pemecahan masalah. ChatGPT membantu siswa memperoleh referensi dengan cepat, melakukan interaksi melalui pertanyaan, serta memahami materi melalui penjelasan tambahan. Penggunaan tersebut mendukung pemahaman, keaktifan, motivasi, dan kemandirian belajar, sepanjang tetap diarahkan sesuai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, AI Chatbot telah dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 08 Kota Bengkulu, khususnya melalui penggunaan ChatGPT. Seluruh siswa yang diwawancarai (100%) menggunakan ChatGPT untuk mencari informasi, memahami materi pelajaran, memperoleh referensi belajar, mencari contoh soal, dan membantu menyelesaikan tugas. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memperoleh penjelasan tambahan ketika mengalami kesulitan memahami materi. Dengan demikian, ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman, keaktifan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa.

Tanggapan siswa terhadap penggunaan AI Chatbot menunjukkan hasil positif. Seluruh siswa yang diwawancarai memberikan tanggapan positif karena penggunaan ChatGPT mempermudah proses pembelajaran, memberikan informasi dengan cepat, menambah pengetahuan, membantu memahami materi yang sulit, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Namun, penggunaan AI Chatbot tetap memerlukan arahan dan pengawasan guru agar informasi yang diperoleh dipahami secara kritis dan pemanfaatannya sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebijakan sekolah.

Saran

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan AI Chatbot sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran Informatika agar proses belajar lebih menarik dan membantu siswa memperoleh sumber belajar tambahan, dengan tetap memberikan arahan serta pengawasan.
2. Siswa diharapkan menggunakan AI Chatbot secara bijak sebagai sumber belajar tambahan untuk mencari informasi, memahami materi, dan meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri, bukan sekadar memperoleh jawaban akhir.
3. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menyesuaikan kebijakan penggunaan perangkat sehingga AI Chatbot dapat diterapkan secara tepat di bawah pengawasan guru.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti penggunaan AI Chatbot pada jenjang atau mata pelajaran lain serta mengkaji efektivitas, tantangan, dan dampaknya terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., Rahman, T., & Yusuf, K. (2023). The role of AI in education. *Journal of Artificial Intelligence and Education Studies*, 5(2), 45–52.
- Aminatun, D., Mandasari, B., Ayu, M., Hamzah, I., & Dewi, G. (2022). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris melalui active learning bagi siswa-siswi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 163–170.
- Fitria, T. N., Simbolon, N. E., & Afdaleni. (2023). Chatbots as online chat conversation in the education sector. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 4(3). <https://ijcis.net/index.php/ijcis/article/view/116>
- Gupta, A., Hathwar, D., & Vijayakumar, A. (n.d.). Introduction to AI chatbots.
- Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. In *Culture, Media, Language*. London: Routledge.
- Hiremath, G., Aishwarya, H., Priyanka, B., & Nanaware, R. (2020). Chatbot for education system. *International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology*, 4(3), 37–43.
- Khan, A., et al. (2023). Adaptive Chatbot for Learning Enhancement.
- Khan, M., Ali, S., & Rehman, F. (2023). Adaptive chatbot for learning enhancement. *Journal of Intelligent Learning Systems*, 2(4), 89–97.
- Labadze, L., Grigolia, M., & Machaidze, L. (2023). Role of AI chatbots in education: Systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(56).
- Latifa, R., et al. (2024). Chatbot-Assisted Language Learning. *Journal of Language Education Technology*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosmalinda, A., Putri, D., & Hidayat, M. (2024). Utilization of chatbots in interactive learning. *Journal of Educational Innovation*, 6(1), 22–30.
- Sari, W. M., Hermawansa, H., & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review*, 4(02), 53–57.
- Sella, O., Asnawati, A., & Hermawansa, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan. *Computer and Informatics Education Review*, 7(01), 26–32.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksana, M. P., Rahardandi, P. G., & Fauzan, M. (2024). Analisis Penerapan Chatbot: Survei. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 8349–8364.