

## **Chatbot Sebagai Media Pembelajaran dan Ujian Online**

**Oleh: Indra Hidayatulloh, Sigit Pambudi, Totok Sukardiyono, Herman Dwi Surjono**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama yaitu (1) membangun chatbot sebagai media pembelajaran dan ujian online yang dilengkapi dengan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) mengevaluasi dan membandingkan pengalaman pengguna melakukan pembelajaran dan ujian online melalui e-learning berbasis chatbot dengan e-learning berbasis web menggunakan moodle. Penelitian ini dilakukan mengikuti prosedur Research and Development (R&D) dan model pengembangan yang merupakan kombinasi dari model Lee dan Owens (2004) serta Pressman dan Maxim (2014). Target yang akan dicapai adalah publikasi pada jurnal nasional terakreditasi atau prosiding internasional terindeks dan prototipe platform e-Learning berbasis chatbot untuk mata kuliah Transformasi Digital yang berjalan di dalam pesan instan Telegram. Chatbot yang dibangun akan menerapkan retrieval-based model. Selain itu, fitur gamifikasi pada chatbot akan memungkinkan siswa memperoleh informasi terkait top user di leaderboard, progres atau rewards yang diperoleh siswa lain, serta informasi lain yang akan dapat membangkitkan motivasi kompetitif siswa.

Kata Kunci: *e-learning, chatbot, gamifikasi, ujian online, telegram*