

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKGRAF BERBASIS
CHATBOT ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA XI JURUSAN DKV SMKN 1
PELAIHARI**

SKRIPSI



Oleh:

**M.Syaifullah
2110130210013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKGRAF BERBASIS
CHATBOT ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA XI JURUSAN DKV
SMKN 1 PELAIHARI**

Disusun oleh :

M.Syaifullah

2110130210013

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan

Sidang Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Qomario, S.Pd, M.Pd
NIP. 198903262023211022


Sulistyo Rini, S.Pd, M.Pd
NIP. 199007062024212001

Mengetahui
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

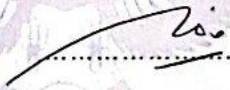
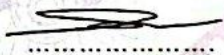
HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKGRAF BERBASIS CHATBOT ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA XI JURUSAN DKV SMKN 1 PELAIHARI

Disusun oleh :
M. Syaifullah
2110130210013

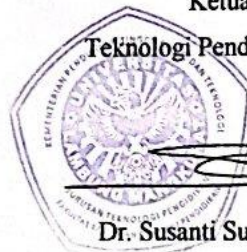
Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi pendidikan
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 26 Februari 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing 1 /Ketua Penguji Qomario, S.Pd, M.Pd		18/06/2026
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		17/06/2026
Pembimbing 2 /Anggota Penguji Sulistyo Rini, S.Pd, M.Pd		18/06/2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang tertanda tangan di bawah ini

Nama : M. Syaifullah

NIM : 2110130210013

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Tekgraf Berbasis Chatbot Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa XI Jurusan DKV SMKN 1 Pelayari.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai sumber acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, Januari 2025

Yang membuat pernyataan



M. Syaifullah

2110130210013

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan menguji kelayakan, serta mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran TEKGRAF berbasis Chatbot Artificial Intelligence (AI) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI DKV di SMKN 1 Pelaihari. Latar belakang penelitian ini dipicu oleh rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kuesioner skala Likert, kuesioner kelayakan, serta lembar pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan persentase kelayakan materi sebesar 93,3% (Sangat Layak), ahli media sebesar 89,7% (Sangat Layak), dan ahli bahasa sebesar 92,85% (Sangat Layak). Pengaruh penggunaan media TEKGRAF terhadap motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan rumus Gain yang dinormalisasi (N-Gain) dan menunjukkan peningkatan dari rata-rata nilai awal (pre-test) sebesar 52,08 menjadi rata-rata nilai akhir (post-test) sebesar 87,50, dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang berkategori Tinggi. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TEKGRAF berbasis chatbot AI sangat layak dan efektif bertindak sebagai stimulus eksternal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi dasar-dasar desain grafis. Implikasi dari riset ini memberikan solusi alternatif bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mandiri di era Revolusi Industri 5.0.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Chatbot AI; TEKGRAF; Motivasi Belajar; Desain Komunikasi Visual

Abstract

This study aims to describe the development process, test the feasibility, and identify the effect of the TEKGRAF learning media based on Chatbot Artificial Intelligence (AI) on the learning motivation of grade XI DKV students at SMKN 1 Pelaihari. The background of this research was triggered by low student learning motivation due to the use of monotonous conventional learning media. The research method used is Research and Development (R&D) by applying the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection instruments used a Likert scale questionnaire, feasibility questionnaires, and pre-test and post-test sheets to measure the level of student learning motivation. The expert validation results showed a material feasibility percentage of 93,3% (Very Feasible), media expert validation of 89,7% (Very Feasible), and language expert validation of 92,85% (Very Feasible). The effect of using TEKGRAF media on student learning motivation was analyzed using the normalized Gain formula (N-Gain) and showed an increase from the average initial score (pre-test) of 52,08 to the average final score (post-test) of 87,50, with an N-Gain value of 0,75, which is categorized as High. The conclusion of this study indicates that the TEKGRAF learning media based on chatbot AI is highly feasible and effective as an external stimulus in increasing student learning motivation in basic graphic design materials. The implication of this research provides an alternative solution for educators to integrate artificial intelligence technology in creating an interactive and independent learning environment in the Industrial Revolution 5.0 era.

Keywords: Learning Media; Chatbot AI; TEKGRAF; Learning Motivation; Visual Communication Design.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan karya ilmiah skripsi yang berjudul “pengembangan media pembelajaran tekgraf berbasis chatbot artificial intelligence untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa XI jurusan DKV SMKN 1 pelaihari”.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis memiliki harapan besar agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif serta menambah khazanah pengetahuan bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan moril, dan material dari berbagai pihak. Tanpa bantuan tersebut, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd, MA, selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan.
2. Qomario M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran dan mengarahkan penyusunan skripsi hingga selesai .
3. Sulistyo Rini M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang juga bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran serta mengarahkan penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Agus Hadi Utama M.Pd, selaku validator ahli media I yang telah meluangkan waktu nya dalam membantu menvalidasi media yang telah dikembangkan. Dan Aura Sabrina S.Pd, sebagai Ahli media II dari akademisi Teknologi pendidikan.

5. Myrna Astani, S.Kom, selaku validator Ahli materi, dan selaku Ketua Konsentrasi Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Pelaihari . Dan Nanda Saropi, S.Pd sebagai Ahli bahasa II dari akademisi Teknologi pendidikan.
6. Ria Damayanti, S.Kom selaku validator Ahli materi, dan selaku Ketua Konsentrasi Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Pelaihari . Dan Nanda Saropi, S.Pd sebagai Ahli materi II dari akademisi Teknologi pendidikan.
7. Seluruh guru dan siswa di SMKN 1 Pelaihari yang telah mendoakan dan membantu juga mensupport saya secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan skripsi ini .
8. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman dekat yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini .
9. Orang special saya bernama Normida ,yang telah membantu mensupport serta mendoakan dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung yang tidak disebutkan dalam lembar ini, yang telah ikut serta dalam membantu peneliti menyelesaikan tugas skripsi ini

Penulis telah berusaha Menyusun skripsi ini dengan sebaik baik nya namun terlepas dari semua itu, penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berartibagi penulis. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan secara baik bagi kita semua.

Banjarmasin,13 Agustus 2025



M.Syaifullah

NIM 2110130210013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PENYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk	6
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Teknologi Pendidikan	9
B. Kawasan Teknologi Pendidikan	11
C. Media Pembelajaran	15
D. Media Pembelajaran Chatbot AI.....	17
E. Desain Grafis	19
F. Motivasi.....	25
G. Penelitian Relevan.....	27

H. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Model/Prosedur Pengembangan 4 D.....	31
C. Setting/Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Rancangan/Kerangka Kerja Penelitian.....	38
E. Metode Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Populasi dan Sampel	47
H. Validitas	47
I. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	64
BAB V	68
PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator mengukur Motivasi	27
Tabel 3.1 Setting/Subjek dan Objek Penelitian	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Bahasa	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Media	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi	45
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	46
Tabel 3.7 Pengklarifikasian Validitas Rumus Aiken	48
Tabel 3.8 Penentuan Skala Likert	51
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan	51
Tabel 3.10 Intrepetasi Nilai Gain	52
Tabel 4.1 Perhitungan Validasi Ahli Media Menggunakan Aiken	55
Tabel 4.2 Kesimpulan keseluruhan validasi ahli media	56
Tabel 4.3 Perhitungan Validasi Ahli Materi Menggunakan Aiken	57
Tabel 4.4 Kesimpulan keseluruhan validasi ahli materi	58
Tabel 4.5 Perhitungan Validasi Ahli Bahasa Menggunakan Aiken	59
Tabel 4.6 Kesimpulan keseluruhan validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4.7 Hasil Data Pre-test & Post-test	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Website untuk meletakkan Program	54
Gambar 4.2 Tahap Pembuatan Chatbot dalam bahasa pemrograman	54
Gambar 4.3 Tahap Pembuatan Logika AI Chatbot dalam bahasa	55
Gambar 4.4 Tahap pembuatan tampilan media pembelajaran TEKGRAF	55