



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 448-459

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.241

Penggunaan *Chatbot Mela* terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak

Nabila Qotrunnida¹, Encep Supriatna², dan Roby Naufal Arzaqi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini adalah penggunaan chatbot mela untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia pada anak. Dalam chatbot mela anak belajar mengenai huruf dan kosa kata. Dalam artikel murhum ini peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain pre-experimental design melalui pendekatan One Group Pretest-Post test Design. Pre experimental design. Teknik Analisa data statistik menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui peningkatan bahasa pada anak sebelum dan sesudah diberikan treatment. Observasi dilakukan di RA Darul Mu'minin Jakarta barat dengan 20 siswa kelas B. Hasil penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa RA Darul Mu'minin dengan hasil analisis uji statistik wilcoxon dengan memperoleh nilai $Z = -3,948$ berdasarkan dengan negative rank. Pengujian pada penelitian ini merupakan pengujian satu pihak maka nilai Sig.p-value (2-

tailed) 0,001 akan dibagi dua $\frac{0,001}{2} = 0,0005$. Karena nilai Sig.p value (1-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosa kata bahasa Indonesia siswa RA Darul Mu'minin sudah menggunakan media pembelajaran melalui chatbot mela meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran melalui chatbot mela.

Kata Kunci : Chatbot; Perkembangan Bahasa; Anak Usia Dini; Kosa Kata Bahasa Indonesia

ABSTRACT. The purpose of this study is the use of mela chatbots to increase Indonesian vocabulary in children. In chatbots, children learn about letters and vocabulary. In this article, researchers use quantitative experimental methods using pre-experimental design through the One Group Pretest-Post test Design approach. Pre experimental design. Statistical data analysis techniques use the Wilcoxon test to determine language improvement in children before and after treatment. The observation was conducted at RA Darul Mu'minin, West Jakarta with 20 grade B students. The results of this study describe the increase in Indonesian vocabulary in RA Darul Mu'minin students with the results of Wilcoxon statistical test analysis by obtaining a value of $Z = -3.948$ based on negative rank. The test in this study is a one-party test, then the Sig.p-value (2-tailed) value of 0.001 will be

divided into two $\frac{0,001}{2} = 0,0005$. Because the Sig.p value (1-tailed) is less than 0.05, it means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the vocabulary ability of RA Darul Mu'minin students Indonesian after using learning media through mela chatbot increased compared to before using learning media through mela chatbot.

Keyword : Chatbot; Language Development; Early Childhood, Indonesian Vocabulary

Copyright (c) 2023 Nabila Qotrunnida dkk

✉ Corresponding author : Nabila Qotrunnida

Email Address : nabila17@upi.edu

Received 20 Juni 2023, Accepted 19 Juli 2023, Published 21 Juli 2023

PENDAHULUAN

Teknologi mulai berkembang sangat pesat dalam 10 tahun terakhir. Sejak ditemukannya internet dan komputer pada tahun 1980-an teknologi mulai membawa perubahan di beberapa bidang yaitu, komunikasi, transportasi, kesehatan, hiburan dan pendidikan [1]. Kemunculan teknologi 5.0 saat ini menjanjikan konektivitas yang sangat tinggi antara manusia dan mesin maupun mesin dan mesin. Teknologi yang mulai berkembang pada era 5.0 ini diantaranya *Internet of Things (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Robotic*, *3d printing* dan *Augmented Reality (AR)* [2]. Pada tahun 2020 pemerintah mewajibkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh agar masyarakat terhindar dari virus COVID-19. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan tenaga pendidik untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran [3]. Namun, ketika pembelajaran jarak jauh diterapkan, sering ditemui bahwa siswa yang terlalu banyak menggunakan ponsel atau komputer dengan rentang waktu yang lama rentan membuat siswa menjadi kurang berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, tetapi popularitas ponsel saat ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa [4].

Era teknologi 5.0 yang sedang terjadi saat ini mengharuskan tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran digital sebab keberadaan teknologi sangat dimanfaatkan untuk meringankan pekerjaan manusia setiap harinya [5]. Teknologi memiliki kelebihan untuk membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efisien. Dalam dunia pendidikan fungsional teknologi sendiri dapat menciptakan pembelajaran yang bisa dilaksanakan dimana saja dan dapat dilakukan kapan saja [6]. Pembelajaran pada era teknologi 5.0 mulai mengacu pada pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi sebagai media pembelajaran [7]. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu kegiatan belajar mengajar, teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan sangat digemari oleh anak-anak [8]. Dengan situasi teknologi yang terus berkembang, maka guru di abad 21 diharapkan memiliki kemampuan dalam menggunakan media teknologi untuk membuat media pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga harus memahami bahwa peserta didik yang mereka ajarkan sudah berbeda generasi dan berbeda dengan generasi kelahiran guru [9]. Peran guru dalam membuat pengaturan strategi pembelajaran perlu ditingkatkan lagi dalam penguasaan media teknologi [10].

Generasi Alpha adalah anak generasi milenial yang lahir sekitar tahun 2011. Anak generasi alpha merupakan anak yang memiliki kecerdasan dalam bidang teknologi dan internet dikarenakan hidup mereka sudah berdampingan dengan teknologi digital [11]. Teknologi muncul dengan jenis dan fitur baru dari waktu ke waktu. Kebutuhan teknologi di abad 21 ini merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. Teknologi komunikasi sangat cepat berkembang dan berinovasi sehingga perkembangan tersebut tanpa disadari sudah memasuki aspek kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-harinya [12]. Pada saat ini hampir semua orang menggunakan teknologi, tidak hanya itu anak-anak yang lahir pada tahun 2010-2024, dan diprediksikan sudah memasuki usia 7-10 tahun. Mereka sudah hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi yang ada disekitarnya [13]. Generasi alpha lebih cenderung memiliki karakteristik yang lebih terbiasa dan juga menguasai teknologi digital, sosial, global, mobile, dan visual jika

dibandingkan dengan generasi sebelumnya [14]. Maka dari itu media pembelajaran digital diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar. Guru diharuskan mendesain media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak dapat termotivasi dan semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar [15].

Belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan secara sadar mental dan psikis pada manusia sehingga menimbulkan perubahan karakter serta tingkah laku hidup antara sebelum dan sesudah belajar. Kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan media pembelajaran sebagai keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar [16]. Anak generasi alpha ini lahir di zaman yang sudah serba digital, adanya perkembangan teknologi yang terus menerus berkembang secara pesat ini mengharuskan tenaga pendidik mengantisipasinya dengan baik. Karena anak generasi alpha ini sudah dikenalkan dengan media teknologi sebelum ia memasuki dunia pendidikan di sekolah. Keberadaan PAUD sendiri di abad 21 ini sangat diperlukan dan akan memberikan indikator perkembangan pada anak yang sangat signifikan [17]. Motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting supaya anak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lancar dan memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian Kalinda Yafa, dkk membuktikan bahwa 77,08% sikap siswa saat menggunakan media pembelajaran digital pada saat waktu pembelajaran berlangsung sangat memberikan respon positif [18].

Penelitian yang dilakukan oleh Amat Hidayat dengan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kosakata bahasa Indonesia pada anak. Hasil dari penelitian yang diuji dengan uji validitas yang dilakukan para ahli kualifikasi dengan menggunakan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia dini layak digunakan. Hal yang masih menjadi kekurangan dalam penelitian ini adalah keterbatasan dalam uji coba produk hanya sampai uji coba perorangan tidak sampai uji coba efektivitasnya dikarenakan harus menggunakan handphone atau laptop sebagai akses penggunaan media pembelajarannya [19]. Penelitian Jia Qi Yin [20], dengan hasil investigasi memberikan janji substansial untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembelajaran mikro berbasis *chatbot*. *Chatbot* dinilai dapat dikembangkan dan baik digunakan dalam dunia pendidikan. Kemudian dalam penelitian Parina [21] *chatbot* dinilai dapat memberikan kemudahan bagi siswa dan juga tenaga pendidik untuk lebih interaktif lagi melakukan kegiatan pembelajaran di era digital. Penelitian lainnya oleh Yuliani [22] pengembangan *chatbot* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah kepada siswa, dari hasil penelitiannya *chatbot* dikatakan sangat layak untuk dikembangkan dalam media pembelajaran.

Penelitian terdahulu studi literatur masih belum banyak yang membahas mengenai peningkatan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan *chatbot*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan mengetahui lebih lanjut mengenai penggunaan *chatbot* mela terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa di RA Darul Mu'minin Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: Apakah *chatbot* dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia dini? Permasalahan dalam penelitian ini diperoleh dari

hasil wawancara guru di RA Darul Mu'minin Jakarta. Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut terkait faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *chatbot* sebagai peningkatan kosakata bahasa Indonesia. Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi pendidik dan tenaga pendidik PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain *pre-experimental* design melalui pendekatan *One Group Pretest-Post test Design*. *Pre experimental design* merupakan kegiatan penelitian yang melakukan pengujian pada suatu kelompok [23]. Dikatakan *Pre-experimental Design*, karena desain ini belum dimaksudkan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil dari eksperimen yang merupakan variabel dependen itu tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal tersebut terjadi karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random [24]. Desain penelitian ini akan melibatkan dua kelas dalam pelaksanaannya. Sebelum tindakan eksperimen dilakukan akan dilakukan *pretest* terlebih dahulu guna memberi perlakuan untuk mengukur variabel terikat setelah itu dilakukan *post test* guna mengukur variabel terikat setelah diberi perlakuan. Hal tersebut dilakukan sebagai tolak ukur keberhasilan tindakan penelitian setelah membandingkan hasil dari *pre test* dan *post test*. Perbedaan yang terdapat pada hasil *pre test* dan *post test* akan diasumsikan sebagai hasil *treatment*. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

O_1 = Nilai *Pretest*

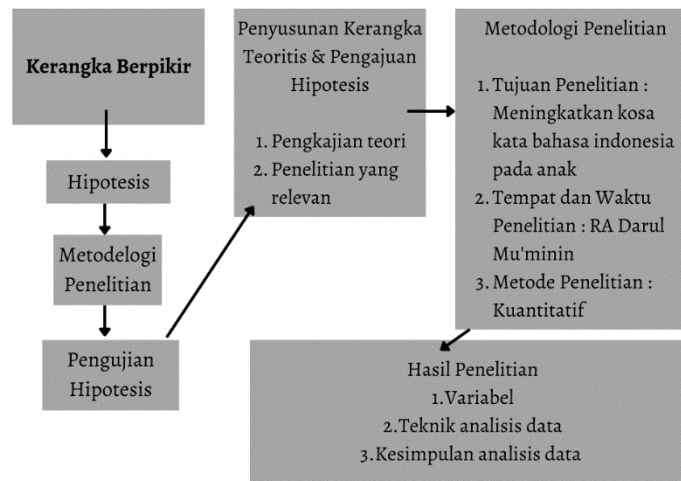
O_2 = Nilai *Posttest*

X = Perlakuan Media Pembelajaran Digital Chatbot Mela

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Mu'minin yang berdomisili di Kembangan Utara, Kembangan, Jakarta Barat, DKI Jakarta. Pada penelitian ini *chatbot* dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa sebanyak 2 kali dalam seminggu dan penelitian ini berlangsung selama 2 minggu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas B RA Darul Mu'minin yang berjumlah 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang. Pengambilan sampel menggunakan *teknik non probably sampling* atau sampel jenuh dikarenakan sampel kurang dari 100 sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melakukan observasi dan wawancara guru melalui angket. Untuk menghitung angket dari hasil wawancara bersama guru terkait kelayakan *chatbot* sebagai media pembelajaran untuk peningkatan kosakata bahasa anak peneliti menggunakan skala likert. Uraian tersebut terdiri dari 5 kategori yaitu, 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-Ragu), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju). Penelitian ini akan menggunakan hasil nilai skor latihan yang tersedia dalam *chatbot* untuk mengetahui

hasil peningkatan kosa kata bahasa anak. Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test* (nilai probabilitas $p < 0,05$).

Tabel 1. Alur Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Chatbot mela merupakan sebuah media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan oleh Nabila Qotrunnida dkk pada kegiatan *study independent batch 3*. *Chatbot* mela ini adalah *chatbot* modifikasi dari *chatbot* ACITA yang ada pada *smojo.ai*, materi dan bahasa pemrograman yang ada pada *chatbot* mela tentu berbeda dengan yang ada pada *chatbot* ACITA. Tujuan dibuatnya *chatbot* berbasis web “*Chatbot* Mela” adalah guna mengembangkan aspek bahasa dan kognitif pada anak usia dini. Perancangan *chatbot* mela ini memilih warna desain latar hijau *tosca* dan gambar matahari dikarenakan agar menarik semangat belajar pada anak. *Chatbot* mela ini di rancang dalam *website smojo.ai*. Proses perancangan coding dilakukan di *website smojo.ai* dengan menggunakan bahasa pemrograman html. Kegiatan penyusunan materi yang digunakan dalam *chatbot* mela didesain dalam aplikasi *canva* untuk membuat gambar dalam materi *chatbot* mela.

Desain pembelajaran yang ada dalam *chatbot* mela ini guna menyampaikan materi kepada anak tentang huruf dan kosa kata bahasa. Pemilihan materi ini berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan. Menu yang terdapat dalam *chatbot* mela berupa mengenal huruf, mengenal bilangan, ruang bernyanyi, ruang bermain, dan latihan. Fokus dalam penelitian ini menggunakan menu mengenal huruf. Pada menu mengenal huruf terdapat materi tentang ruang bernyanyi, huruf alfabet, dan suku kata. Hal tersebut diterapkan guna mengoptimalkan kosa kata bahasa pada anak usia dini. *Chatbot* mela dapat dikembangkan melalui akun *smojo.ai* dengan menentukan *template* yang tersedia dalam *website smojo.ai*. Dalam *website smojo.ai* dapat memasukkan materi yang beragam dan juga gambar yang akan ditampilkan dalam *chatbot*. Tampilan gambar dibawah ini merupakan isi dari *chatbot* mela.



Gambar 1. Tampilan Utama Chatbot Mela



Gambar 2. Tampilan Menu Materi Chatbot Mela



Gambar 3. Tampilan Menu Bermain dan Mennu Latihan Chatbot Mela

Pada tampilan tersebut terdapat menu bermain, ruang bernyanyi dan latihan. Bagian tersebut dirancang untuk memberikan materi tambahan yang menyenangkan dan dibuat untuk mengevaluasi hasil kemampuan belajar siswa menggunakan chatbot.

Chatbot mela sudah melalui uji validasi dengan dosen ahli yaitu RR Deni Widjayatri, M.Pd. lalu materi yang ada pada *chatbot* sudah divalidasi dengan guru kelas RA Darul Mu'minin.

Pengukuran peningkatan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa RA Darul Mu'minin menggunakan *chatbot* dengan menyediakan 20 soal pada menu latihan. Soal latihan tersebut diberikan sebelum *treatmen* dilakukan dengan menggunakan *chatbot* mela, lalu pada sesi akhir pembelajaran dengan menggunakan *chatbot* mela. Data kemampuan hasil peningkatan kosa kata bahasa pada siswa RA Darul Mu'minin yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah peneliti lakukan, deskripsi hasil terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Kemampuan Kosa Kata Bahasa Sebelum dan Sesudah Dilakukan *Treatmen*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	20	60	85	73.50	7.797
POSTTEST	20	85	95	93.75	3.193
Valid N (listwise)	20				

Sumber: Peneliti 2023

Berdasarkan tabel 1, rata-rata yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Dapat dilihat pada tabel 1, bahwa nilai minimum dan maximum hasil *posttest* lebih besar dibandingkan dengan hasil *pretest*. Nilai minimum *pretest* hanya mencapai angka nilai 60 sedangkan nilai minimum *posttest* mencapai angka nilai 85. Begitu juga dengan nilai maximum *pretest* yang hanya mencapai angka 85 sedangkan nilai minimum *posttest* mencapai angka 95. Artinya kemampuan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa RA Darul Mu'minin mengalami peningkatan disbanding sebelum diberikan *treatmen*.

Tabel 2. Data Rank Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Sumber: Peneliti tahun 2023

Tabel 3. Data Hasil Uji Statistik

	POSTTEST - PRETEST
Z	-3.948 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber: Peneliti tahun 2023

Tabel 2 menampilkan hasil bahwa jumlah *negative rank*= 00 dengan *mean rank*= 00 hal tersebut dikarenakan hasil nilai *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*. Kemudian jumlah positif *rank*= 210,00 dengan *mean rank*= 10,50. Tabel 3 menunjukkan hasil dari uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan memperoleh nilai $Z = -3,948$ berdasarkan dengan *negative rank*. Pengujian pada penelitian ini merupakan pengujian satu pihak maka nilai Signifikan 0,001 akan dibagi dua $\frac{0,001}{2} = 0,0005$. Karena nilai Signifikan lebih kecil dari 0,05 maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa RA Darul Mu'minin sesudah menggunakan media pembelajaran melalui *chatbot* mela meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran melalui *chatbot* mela.

Kemampuan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang memerlukan latihan dan pembiasaan untuk mengukur sejauh mana anak dapat mengembangkan bahasanya agar mampu berkomunikasi dengan orang lain [25]. Perkembangan bahasa pada anak tidak tentu sama, sebagian anak memiliki kemampuan berbahasa yang berbeda. Orang tua terkadang menuntut anak untuk dapat membaca kosakata dengan baik dan benar. Proses pengembangan bahasa tentunya memerlukan proses natural yang dialami anak pada usia bayi saat ia mengenali suara ibunya dan seiring berjalannya waktu perkembangan kosakata pada anak pasti akan meningkat [26]. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan. Kegiatan dalam membaca dan menulis untuk anak harus ditanamkan sedini mungkin guna membangkitkan semangat literasi anak. Program literasi yang diterapkan di sekolah harus berimbang dikarenakan kebutuhan literasi anak satu dengan yang berbeda [27]. Penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran sangat diperlukan guna mendukung perkembangan kosakata bahasa pada anak, namun masih sangat sedikit yang menyediakan media pembelajaran menggunakan alat teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa untuk anak usia dini [28]. Maka dari itu media pembelajaran digital sangat diperlukan guna membantu guru untuk menyampaikan materinya, salah satunya adalah *chatbot*.

Bahasa merupakan ungkapan pikiran dan perasaan yang dilakukan secara baik, karena dengan bahasa orang dapat mengenal kebutuhannya dengan baik. Tanpa Bahasa seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain [29]. Syamsiyah mengatakan kemampuan bahasa dapat diperoleh pada awal kehidupan melalui stimulus yang ditawarkan melalui keluarga, guru, dan lingkungan. Keterampilan berbahasa harus dikembangkan oleh orang tua atau pengajar agar kemampuan berbahasa anak dapat berkembang. Hal ini disebabkan fakta bahwa anak-anak akan distimulasi melalui latihan bahasa [30]. Melalui bahasa, anak dapat saling berhubungan, saling berbagi pengalaman dan juga dapat meningkatkan intelektual anak [31]. Menurut teori Nativis meyakini bahwa kemampuan bahasa dipengaruhi oleh kematangan seiring dengan pertumbuhan anak. Pandangan para ahli Nativis yang memisahkan antara belajar bahasa dengan perkembangan kognitif di kritik berkenaan dengan kenyataan bahwa anak belajar bahasa dari lingkungan sekitarnya dan memiliki kemampuan untuk mengubah bahasanya jika lingkungannya [32].

Chatbot merupakan sebuah alat teknologi dengan menggunakan bahasa alami seperti layaknya berbicara dengan lawan berbicara secara langsung melalui perangkat lunak yang dilengkapi dengan kecerdasan buatan [33]. *Chatbot* ini adalah singkatan dari chat dan robot, *chatbot* menggunakan perintah yang telah dibuat oleh perangkat lunak untuk melakukan percakapan melalui suara atau teks [34]. *Chatbot* pertama kali dibuat oleh Joseph Wizenbaum 1966, *chatbot* pertama tersebut diberi nama *chatbot* ELIZA. *Chatbot* ELIZA dirancang untuk mengimitasi percakapan antar manusia. *Chatbot* ELIZA menggunakan pencocokan pola dan skema pemilihan respon berdasarkan percakapan yang dilakukan [35]. *Chatbot* merupakan salah satu media digital yang dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih singkat. Selain itu, *chatbot* juga merupakan media digital yang sangat jenius karena *chatbot* dapat melakukan percakapan layaknya manusia. *Chatbot* dapat memahami percakapan pengguna dengan menganalisis apa yang sedang diinginkan oleh pengguna [21]. Sehingga *chatbot* dapat digunakan dalam media pembelajaran digital pada masa kini, karena *chatbot* tidak hanya digunakan untuk dunia bisnis saja tetapi bisa diterapkan dan dikenalkan kepada anak usia dini.

KESIMPULAN

Bersumber pada penelitian ini maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan hasil bahwa sebelum dilakukan treatment dengan menggunakan *chatbot* mela siswa di RA Darul mu'minin masih mengalami minimnya peningkatan bahasa pada anak. Dikarenakan media pembelajaran bahasa pada anak masih menggunakan kartu bergambar dan anak sering merasa jenuh. Selain itu, RA Darul Mu'minin memerlukan media pembelajaran digital guna membantu kegiatan belajar mengajar. Setelah dilakukan treatment menggunakan *chatbot* mela kemampuan kosa kata bahasa Indonesia anak di RA Darul mu'minin mengalami peningkatan. Anak juga merasa bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar. *Chatbot* mela dapat dikembangkan kembali melalui *website smojo.ai*, dengan menggunakan beberapa template yang sudah disediakan dalam *website smojo.ai*. Dalam *website smojo.ai* pengguna dapat mendesain sendiri *chatbot* yang mereka inginkan. *Chatbot* mela memiliki keunggulan untuk dapat digunakan melalui laptop, *handphone* dan juga tab. Selain itu, *chatbot* mela juga memiliki fitur yang mudah digunakan oleh tenaga pendidik dan juga memiliki sound serta materi yang menarik untuk pembelajaran bahasa anak usia dini. Dalam penelitian yang telah dilakukan dapat memperoleh perubahan berupa peningkatan kosa kata bahasa pada anak, selain itu penelitian ini berhasil menjadikan *chatbot* sebagai media peningkatan kosa kata bahasa pada anak usia dini. Penelitian ini masih memiliki kekurangan seperti tidak dapat menggunakan *background* di beberapa bagian menu. Selain itu juga *chatbot* mela memiliki kekurangan berupa level soal latihan tentang perkembangan bahasa anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan untuk penelitian selanjutnya, dengan menjadikan keterbatasan penelitian sebagai bahan evaluasi untuk memperoleh data yang lebih lengkap.

PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru di RA Darul Mu'minin yang berdomisili di Kembangan Utara, Kembangan, Jakarta Barat, DKI Jakarta yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini. Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan.

REFERENSI

- [1] R. Sefriani, R. Sepriana, P. Radyuli, and M. Hakiki, "Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures," *J. Educ. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 119–125, Mar. 2022, doi: 10.23887/jet.v6i1.42514.
- [2] A. D. Samala *et al.*, "Top 10 Most-Cited Articles Concerning Blended Learning for Introductory Algorithms and Programming: A Bibliometric Analysis and Overview," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 17, no. 05, pp. 57–70, Mar. 2023, doi: 10.3991/ijim.v17i05.36503.
- [3] R. Habibah, U. H. Salsabila, W. M. Lestari, O. Andaresta, and D. Yulianingsih, "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, p. 1, Dec. 2020, doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.
- [4] M. Thees, S. Kapp, M. P. Strzys, F. Beil, P. Lukowicz, and J. Kuhn, "Effects of augmented reality on learning and cognitive load in university physics laboratory courses," *Comput. Human Behav.*, vol. 108, p. 106316, Jul. 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106316.
- [5] M. M. Syifa and E. Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7," *J. Perseda J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 41–48, 2022, doi: <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i1.1574>.
- [6] I. Isrofah, S. Sitisaharia, and H. Hamida, "Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1748–1756, Jun. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i6.626.
- [7] A. Fricticarani, A. Hayati, R. R. I. Hoirunisa, and G. M. Rosdalina, "Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 56–68, Apr. 2023, doi: 10.52060/pti.v4i1.1173.
- [8] F. Rahmadini, L. Suzanti, and R. D. Widjayatri, "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Melalui Aplikasi 'Giat Bergerak' untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Masa Pandemi Covid-19," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, pp. 280–288, Aug. 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.368.
- [9] G. Setyo Widodo and K. Sita Rofiqoh, "Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 7, no. 1, pp. 13–22, Mar. 2020, doi: 10.38048/jipcb.v7i1.67.
- [10] R. N. Arzaqi and N. F. Romadona, "Indonesian Journal of Early Childhood The Kindergarten Headmaster 's View of the Potential for Learning Loss in Early Childhood Education during Pandemic COVID-19," *Indones. J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 10, no. 2, pp. 143–148, 2021, doi: 10.15294/ijeces.v10i2.51116.
- [11] I. Fadlurrohim, A. Husein, L. Yulia, H. Wibowo, and S. T. Raharjo, "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0," *Focus J. Pekerj. Sos.*, vol. 2,

- no. 2, p. 178, Feb. 2020, doi: 10.24198/focus.v2i2.26235.
- [12] R. Novianti, H. Hukmi, and I. Maria, "Generasi Alpha – Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman," *J. Educhild (Pendidikan Sos.*, vol. 8, no. 2, pp. 65–70, 2019, doi: 10.33578/jpsbe.v8i2.7667.
- [13] M. McCrindle, *Understanding Generation Alpha*. Norwest, Australia, 2020.
- [14] M. Hale, "Generation Alpha," *EDULEAD J. Christ. Educ. Leadersh.*, vol. 3, no. 2, pp. 240–245, Dec. 2022, doi: 10.47530/edulead.v3i2.126.
- [15] E. Supriatna and R. T. Savira, "The Potential of Jenderal Soedirman's Short Film as Learning Media in National Events of the Colonial Period's Material for Fifth Graders: A Semiotics Analysis," *J. Educ. Technol.*, vol. 5, no. 3, pp. 409–416, Aug. 2021, doi: 10.23887/jet.v5i3.36022.
- [16] Sri Wasis, "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)," *J. Pedagog.*, vol. 9, no. 2, pp. 36–41, 2022, doi: 10.51747/jp.v9i2.1078.
- [17] B. Munawar, "Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Pedagog.*, vol. 4, no. 2, pp. 163–177, Oct. 2020, doi: 10.51499/cp.v4i2.163.
- [18] Y. K. Sahara and M. A. Thohir, "Analisis Sikap Siswa Saat Pembelajaran Menggunakan Media Digital pada Masa Pandemi Covid-19," *Anterior J.*, vol. 21, no. 3, pp. 62–67, Aug. 2022, doi: 10.33084/anterior.v21i3.3540.
- [19] A. Hidayat, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini," *J. Teach. Educ.*, vol. 3, pp. 277–289, 2022, doi: 10.31004/jote.v3i2.3916.
- [20] J. Yin, T. Goh, B. Yang, and Y. Xiaobin, "Conversation Technology With Micro-Learning: The Impact of Chatbot-Based Learning on Students' Learning Motivation and Performance," *J. Educ. Comput. Res.*, vol. 59, no. 1, pp. 154–177, Mar. 2021, doi: 10.1177/0735633120952067.
- [21] R. Parina, A. Wijaya, and Y. Apridiansyah, "Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android," *J. MEDIA INFOTAMA*, vol. 18, no. 1, pp. 121–127, Apr. 2022, doi: 10.37676/jmi.v18i1.1772.
- [22] A. Yuliani, J. Julia, and D. Nugraha, "Pengembangan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Materi Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, p. 482, Apr. 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2035.
- [23] J. W. C. D. J. D. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 2018.
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4th ed. 2022.
- [25] R. N. A. Sri Winarti, Shafa Fitriyani, Anisa Rizqi Rahmatillah, and Lathipah Hasanah, "Evaluasi Speech Therapy Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Speech Delay," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–44, Jun. 2022, doi: 10.15642/jeced.v4i1.1858.
- [26] Anisa Wiwin Handayani, A. Chandra, and J. Sulianto, "Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau," *Gener. EMAS J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, pp. 1–7, 2022, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).7482.
- [27] P. R. Anggraeni, "Implementasi Kebijakan Literasi Sekolah Guna Peningkatan Karakter Gemar Membaca," *Indones. J. Sociol. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 132–142, Dec. 2019, doi: 10.52483/ijsed.v1i2.12.
- [28] J. Zakaria and Y. Paulina, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athafal di Desa Kutorejo Kabupaten Kepahiang,"

- Lateralisasi*, vol. 8, no. 2, pp. 17–26, Jan. 2021, doi: 10.36085/lateralisasi.v8i2.1248.
- [29] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, “Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [30] M. Marwah, “Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Bergambar,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.76.
- [31] M. Brantasari, “Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 42–51, Sep. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.119.
- [32] R. Ardiana, “Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 20–27, Dec. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i2.47.
- [33] S. Reshmi and K. Balakrishnan, “Implementation of an inquisitive chatbot for database supported knowledge bases,” *Sādhanā*, vol. 41, no. 10, pp. 1173–1178, Oct. 2016, doi: 10.1007/s12046-016-0544-1.
- [34] C. Chuang, J. Lo, and Y.-K. Wu, “Integrating Chatbot and Augmented Reality Technology into Biology Learning during COVID-19,” *Electronics*, vol. 12, no. 1, p. 222, Jan. 2023, doi: 10.3390/electronics12010222.
- [35] E. Adamopoulou and L. Moussiades, “Chatbots: History, technology, and applications,” *Mach. Learn. with Appl.*, vol. 2, no. November, p. 100006, Dec. 2020, doi: 10.1016/j.mlwa.2020.100006.