

DAFTAR RUJUKAN

- Adamopoulou, E., & Moussiades, L. (2020). An Overview of Chatbot Technology. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49186-4_31
- Aminah, S., Hambali, H., & Nurdianti, N. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 220–227. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.97>
- Anwarulloh, T. P., Agustia, R. D., & Bandung, J. D. (2017). VIRTUAL PEMBELAJARAN FISIKA DI RUMAH MENGGUNAKAN Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia. *Elibrary.Unikom.Ac.Id*.
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>
- Branch, R. . (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Dakhi, agustin sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Faturrohman, M. (2017). Pembelajaran, Model-Model Ar-Ruzz, Inovatif. In *yogyakarta (yogyakarta)*.
- Griol, D., Callejas, Z. (2016). *Mobile conversational agents for contextaware care applications*. *Cogn. Comput.* 8(2), 336–356.
- Griol, D., & Callejas, Z. (2013). An architecture to develop multimodal educative applications with chatbots. *International Journal of Advanced Robotic Systems*. <https://doi.org/10.5772/55791>
- Hadi, F. R. (2016). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 84–91.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hayanah, I. N., Nisa, G., Safitri, S. E., Caesharah, S. A., Isnaeni, W., & Ellianawati, E. (2019). Pengembangan Model Problem Based Learning Berbasis Strategi

- Scaffolding pada Pembelajaran Menentukan Ide Pokok. *Elementary School Journal*, 9(2), 142–152.
- Helma, H., & Edizon, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/39>
- Isro'atun, Nurdina Hanifah, Maulana, D. anggita. (2019). *Scaffolding Dalam Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Kurniasih, A. W. (2 C.E.). Scaffolding sebagai Alternatif Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 113–124.
- Kurniasih, A. W. (2012). Scaffolding sebagai Alternatif Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 113–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2871>
- Kusmana, A. (2011). E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Liu, Q., Huang, J., Wu, L., Zhu, K., & Ba, S. (2020). CBET: design and evaluation of a domain-specific chatbot for mobile learning. *Universal Access in the Information Society*, 19(3), 655–673. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00666-x>
- Mamin, R. (2008). Penerapan Metode Pembelajaran Scaffolding Pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Chemica*, 10(2), 55–60.
- Manobe, M. S., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*, 6(8), 159–171.
- Marryono Jamun, Y. (1996). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Nurhayati, E. (2017). Penerapan Scaffolding untuk Pencapaian Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 21–26.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 121.
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* 2015, 467–474.

<http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id.semnasmatematika/files/banner/PM-68.pdf>

- Purwasih, silvia maya, & Rahmadhani, E. (2021). PENERAPAN SCAFFOLDING SEBAGAI SOLUSI MEMINIMALISIR KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SPLDV. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7 (2), 91–98.
- Puspita, M. L. dan sapir. (2012). *Penerapan pembelajaran konstruktivistik teknik scaffolding pada mata pelajaran IPS (ekonomi) untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas VIII-I SMPN 8 Malang*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>
- Renova, A., & Idrus, A. (2022). *LINKTREE SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DALAM PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV)*. 15(2), 101–115.
- Silahuddin. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.310>
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (research and development/ R&D)*. Bandung:ALFABETA,cv.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Suryani, D., & Amalia, E. L. (2017). Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML. *SMARTICS Journal*, 3(2), 47–54. <https://doi.org/10.21067/smartics.v3i2.1961>
- Sutiarso, S. (2009). Scaffolding dalam Pembelajaran MatematikaSutiarso, S. (2009). Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika. In Pendidikan dan Penerapan MIPA (pp. 527–530). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. *Pendidikan Dan Penerapan MIPA*, 1991, 527–530.
- Sutirman, M. P. (2013). Media dan model-model Pembelajaran Inovatif. In Yogyakarta: *Graha Ilmu*.
- Umar. (2014). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 11(1), 131–144.
- Wijaya, H. D., Gunawan, W., Avrizal, R., & Arif, S. M. (2020). Designing Chatbot for College Information Management. *IJISCS (International Journal of Information System and Computer Science)*, 4(1), 8–13.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zulkarnain, M. A., Raharjo, M. F., & Olivya, M. (2020). Perancangan Aplikasi Chatbot Sebagai Media E-Learning Bagi Siswa. *Elektron : Jurnal Ilmiah*, 12(2), 88–95. <https://doi.org/10.30630/eji.12.2.188>