

MEDIA LEARNING TELEGRAM BOT

Rika Yulianti

e-mail: rikayulianti0024@gmail.com

Lilik Sri Hariani

e-mail: liliksrihariani@unikama.ac.id

Udik Yudiono

e-mail: u_yudiono@unikama.ac.id

(Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas PGRI
Kanjuruhan, Malang)

ABSTRAK : Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media belajar dengan menggunakan aplikasi Telegram Bot dengan sasaran utama yaitu mata pelajaran IPS Terpadu guna menguji kelayakan dari media tersebut. Pada penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD). Penelitian ini mengadopsi model ADDIE beserta cara-cara pengembangan yang dirumuskan oleh Dick and Carry. Metode penelitian model ADDIE terbagi menjadi lima cara yaitu analysis, design, development, implementation and evaluation. Skala pengukuran yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu mempergunakan Skala Likert. Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan angket penilaian kelayakan oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Penelitian ini dinyatakan layak dengan dibuktikan hasil kelayakan ahli bahasa sebesar 95%, hasil kelayakan ahli media sebesar 85%, dan hasil kelayakan ahli materi sebesar 79%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

ABSTRACT : This research was conducted with the aim of developing learning media based on Telegram Bot in subjects and to determine the feasibility of the media. This study uses the research and development (RnD) research method. This study adapts the ADDIE model along with the developed by Dick and Carry. The ADDIE research model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The measurement scale used in this study is using a likert scale. The data obtained in this study used a validation assessment questionnaire by validators of media experts, linguists, and material experts. This research was declared feasible with the evidence of linguists expert validation results of 95%, media expert validation results of 85%, and material expert validation results of 79%. Thus, the developed learning media is declared feasible to use.

Kata kunci – Media learning development, Telegram, ADDIE

PENDAHULUAN

Dampak dari adanya pandemi yang membuat pemerintah memberlakukan peraturan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara daring (Firman Saputra & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak, 2016). Pengajaran daring merupakan proses belajar mengajar yang lebih mempergunakan teknologi internet dan aplikasi digital (Firman Saputra & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak, 2016). Dalam hal ini peran teknologi sangat berpengaruh terhadap kemajuan bidang pendidikan. (Firman Saputra & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak, 2016).

Perkembangan teknologi yang sangat cepat memberi kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan bagi kehidupan manusia (Khoir et al., 2015). Dalam dunia pendidikan dimana biasanya dilakukan dengan sistem manual yaitu dengan menggunakan buku LKS atau buku paket dirasa kurang efektif dan membutuhkan biaya (Suhartini, N., Sumbawati, M. S., & Sitompul, 2019). Dengan adanya kecanggihan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih maka penggunaan metode yang efektif yaitu pemanfaatan teknologi internet dan media digital sehingga membangun minat peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri. (Heri Khariono et al., 2021). Penggunaan teknologi informasi *M-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang lebih efektif, karena media pembelajaran yang digunakan dapat diakses melalui internet tanpa harus mengeluarkan biaya lebih untuk pembelian modul. (Heri Khariono et al., 2021).

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dirancang dengan metode yang beraneka ragam dengan penggunaan perangkat *mobile* yang modern (Ramadlani et al., n.d.). *Global Educational Cescus* dari *Cambridge* Internasional pada Tahun 2018 menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pelajar di Indonesia lebih tinggi dibandingkan dengan negara yang lain (Learnig, 2020). Penggunaan Telepon pintar/*smartphone* sebesar 67% dikelas dan 81% ketika pengerjaan tugas dirumah (Learnig, 2020). Saat ini sistem pendidikan di Indonesia mulai memanfaatkan teknologi internet dan media digital guna meningkatkan kualitas pengajaran (Cambridgeinternational.org/news/) (Ramadlani et al., n.d.). Tingginya tingkat kecanggihan teknologi tersebut menstimulasi terbentuknya media ajar yang berdasarkan pembelajaran seluler atau *mobile learning* sebagai metode ajar untuk menyampaikan informasi secara nyata dan lebih fleksibel melalui perangkat seluler (Learnig, 2020). Keutamaan sistem ini yaitu bisa menampilkan berbagai bentuk multimedia seperti tulisan atau teks, audio, visual, animasi dan lain-lain. (Learnig, 2020).

TINJAUAN PUSTAKA

Telegram *messenger* adalah salah satu sosial messenger yang mempunyai fitur unik diantaranya yaitu fitur bot (telegram bot), adanya fitur *open source* aplikasi telegram *messenger* pengguna dapat mengatur aplikasi tersebut (telegram *messenger*) (Heri Khariono et al., 2021). Aplikasi Telegram bot ini menyediakan *platform* bagi pengembang untuk mengumpulkan data sensor dengan mudah dan merubahnya sehingga informasi tersebut berguna dan dengan penggunaan *platform* aplikasi telegram bot api saat pengiriman data dari perangkat apapun ke dalam *Cloud melalui internet*. (Chusnul & Roviati, 2021).

Bot adalah singkatan dari ROBOT, yaitu suatu ciptaan manusia ahli program (programer) yang bertujuan mempermudah manusia untuk mempercepat pekerjaannya (Tompo, 2018). Pada saat bot ini

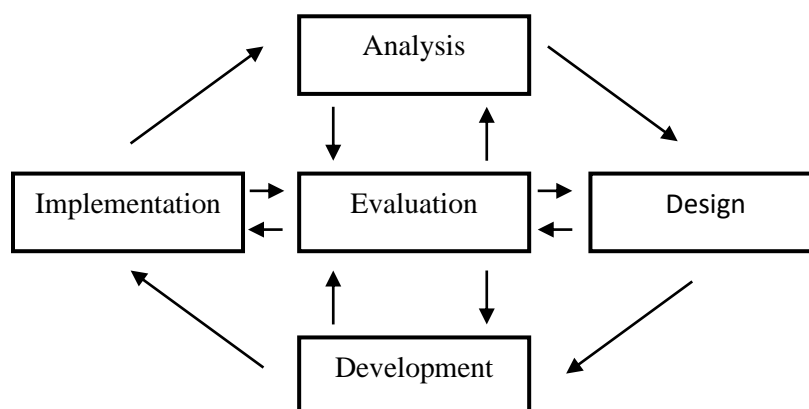
dipergunakan dalam aplikasi seperti telegram, maka disebut telegram bot (Mulyanto, 2020). Bot juga bisa dipergunakan dalam media sosial lain misalnya *line*, media pembelajaran, dan lain-lain (Mulyanto, 2020). Jadi bot merupakan sebuah program komputer yang dapat melakukan pekerjaan tertentu sesuai dengan yang diperintahkan secara otomatis. (Tompo, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran guna menstimulasi tingkat kemampuan dan keterampilan para siswa sehingga mampu mendorong keaktifan belajar siswa (Tafonao, 2018). Media ajar adalah alat yang dipergunakan pada saat proses belajar mengajar supaya proses interaksi, komunikasi, edukasi antara pengajar dan peserta didik bisa dilakukan secara tepat guna dan berdaya guna (Aini et al., 2018). Peran media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Semakin menarik alat dan bahan pembelajaran maka akan semakin menarik perhatian siswa. (Firmadani, 2020). Pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang diharapkan dapat menjembatani perbedaan-perbedaan yang terdapat pada diri siswa itu sendiri (Rismayani et al., 2020). Pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat mencetak generasi yang cinta tanah air dan memiliki nilai-nilai sikap dan norma (Rismayani et al., 2020).

Model pembelajaran ADDIE merupakan salah satu bentuk proses pembelajaran yang bersifat generic (Egziabher & Edwards, 2013). Fungsi pentingnya adalah menjadi sebuah pedoman pembangunan alat dan infrastruktur yang efisien dan dinamis untuk program pelatihan dalam membangun perangkat dan infrastruktur untuk mendukung kinerja latihan (Learnig, 2020). Model penelitian ADDIE sangat berkembang menjadi model pembelajaran yang inovatif sebagai hasil dari proses belajar yang tersistematis, mengesankan, dan efektif yang dirangkum dengan langkah-langkah pembelajaran, sehingga bisa disimpulkan model ADDIE adalah salah satu sistem pengajaran yang dipergunakan sebagai landasan proses pembelajaran yang tersusun sistematis, mengesankan, efektif, dan efisien (Egziabher & Edwards, 2013). Tahap model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Mulyanto, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan peneliti berkesempatan untuk mengevaluasi dan merevisi setiap tahapan yang dilalui (Egziabher & Edwards, 2013). Selain itu, pada model ADDIE prosedurnya sangat sederhana namun implementasinya sistematis (Aini et al., 2018). Tahapan metode penelitian ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Mulyanto, 2020). Akan tetapi, pada penelitian ini seorang peneliti terhenti pada tahap *development* (Learnig, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tinjauan natural, peninjauan ini dilakukan pada lingkungan alami, tanpa adanya upaya untuk melakukan manipulasi terhadap perilaku subjek (Lestari et al., 2021). Subjek dimunculkan secara alami dan tidak dibuat-buat. . (Lestari et al., 2021).



Gambar 1. Metode ADDIE

Analysis digunakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan isu atau topik permasalahan (Mulyanto, 2020). *Design* merupakan muatan rancangan dalam pembuatan produk yang sudah ditentukan, mulai dari menyusun materi, penentuan desain media hingga penyusunan instrumen (Aini et al., 2018). *Development* adalah tahap pengembangan meliputi kegiatan pembuatan materi, memodifikasi materi atau bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Egziabher & Edwards, 2013). *Implementation* yaitu tahap penerapan produk, dimana produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak akan diujicobakan kepada pengguna (Aini et al., 2018). *Evaluation* adalah tahap dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran yang diberikan validator (Aini et al., 2018).

Jenis data yang didapatkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif (Teknik & Negeri, 2021). Data kualitatif diperoleh dari *feedback*, kritikan dan saran yang diperoleh dari validator dan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk yang dikembangkan (Teknik & Negeri, 2021). Penelitian dilaksanakan di SMP PGRI 01 Tirtoyudo (Netriwati & Lena Sri, 2017). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar angket/kuesioner. Pengisian angket dilaksanakan oleh ahli media, ahli materi pembelajaran IPS dan ahli bahasa (Lestari et al., 2021).

PEMBAHASAN

Produk akhir pengembangan yang telah dibuat dari penelitian yaitu alat dan bahan pembelajaran dengan pengembangan media sosial aplikasi Telegram bot. Media ini berisikan bahan ajar IPS Terpadu Bab perubahan masyarakat masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan yang dilengkapi dengan gambar dan video. Media ini dapat diakses dengan link <https://t.me/SocialSciences8Bot> pada aplikasi Telegram.

Tahap-Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media ajar ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) menurut ADDIE Branch sampai tahap ke tiga yaitu *analysis*, *design* dan *development*. Pada tahap pertama yaitu tahap *analysis*. Tahap ini untuk mengumpulkan data yang terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses belajar mengajar, sehingga membutuhkan pengembangan media yang berbasis *m-learning*. Metode pengumpulan data yang dipergunakan pada tahap *analysis* yaitu wawancara dan observasi langsung hingga data yang diperoleh oleh peneliti bisa dipercaya dan bisa

dipergunakan sebagai bahan rujukan saat pengembangan sedang dilaksanakan. Tahap *analysis* ditarik kesimpulan mengenai *analysis* apa yang dibutuhkan, *analysis* peserta didik, identifikasi sumber daya tersedia dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *analysis* perumusan tujuan pembelajaran dan tujuan adanya penggunaan media, untuk memberi kemudahan pemahaman materi mengenai kegunaan media pada materi yang telah ditetapkan. Kemudian proses berlanjut mengidentifikasi sumber daya teknologi yang tersedia, kelengkapan sarana prasarana di sekolah dan staff pengajar sebagai penunjang dalam penggunaan media ajar aplikasi Telegram Bot ini. Fasilitas yang tersedia di SMP PGRI 01 Tirtoyudo yang mendukung penggunaan media Telegram Bot seperti tersedianya jaringan Wi-Fi. Fasilitas yang sangat penting untuk diidentifikasi yaitu tenaga pengajar yang harus dapat mengoperasikan media pembelajaran Telegram Bot untuk membantu siswa dalam memandu jalannya proses belajar mengajar.

Tahap yang kedua yaitu tahap desain (*design*). Dalam tahap ini dilakukan proses perencanaan media ajar yang meliputi pembuatan akun chanel bot, *flowchart* bot, ketetapan materi yang digunakan dan format produk akhir. Peneliti terlebih dahulu membuat akun chanel bot dengan judul "*Social Sciences E-learning*." Selanjutnya peneliti membuat *flowchart* bot. *Flowchart* tersebut menjelaskan bahwa media dimulai dengan menekan tombol /start, selanjutnya dengan otomatis akan menampilkan menu utama yang terdiri dari panduan cara penggunaan, KI & KD, peta konsep, materi ajar, serta kuis. Pengguna dapat mengakhiri penggunaan media pembelajaran ini dengan menekan Go Back yang terdapat pada menu bot. Komponen yang harus disiapkan pada tahap ini harus disesuaikan dengan materi kelas VIII Bab pengaruh masyarakat masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Materi ditampilkan secara ringkas diikuti gambar yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Ketiga yaitu tahap *development*. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang sehingga menjadi produk akhir. Tahap pengembangan ini terdiri dari pembuatan media pembelajaran, pengecekan validasi, dan melakukan revisi. Media dibuat menggunakan perangkat *mobile* dan komputer. Tahap pengembangan ini, semua bahan yang sudah dipersiapkan pada tahap desain, selanjutnya disusun untuk menjadi suatu kesatuan dengan perangkat lunak yang disebut aplikasi telegram bot. Media ajar Telegram Bot yang dikembangkan mempunyai tampilan utama setelah mengetik /start pada beranda, dan akan muncul secara otomatis menu utama seperti panduan penggunaan, KI & KD, peta konsep, materi dan kuis. Gambar dibawah ini merupakan contoh tampilan menu utama media pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Akun Bot



Gambar 3. Tampilan Beranda Utama

Pengguna media ajar Telegram Bot dapat mencari melalui aplikasi sehingga akan menemukan akun chanel bot dengan informasi dan deskripsi ini terdapat pada Gambar 1. *User* atau pengguna dapat mengakses secara menyeluruh tanpa dikenakan biaya. Tampilan beranda dalam bot pengguna harus mengetik /start untuk memulainya seperti pada Gambar 2. Media ini mempunyai kecepatan tanggapan sistem yang sangat baik. Hal tersebut merupakan salah satu keunggulan dari bot.



Gambar 4. Panduan Penggunaan



Gambar 5. KI & KD

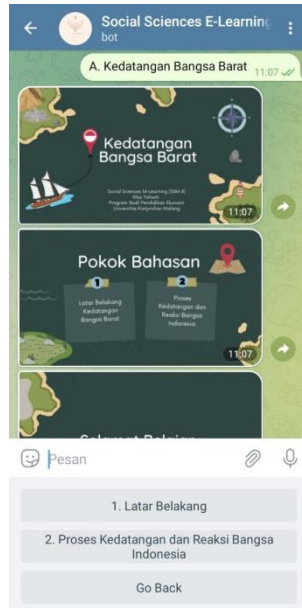


Gambar 6. Peta Konsep

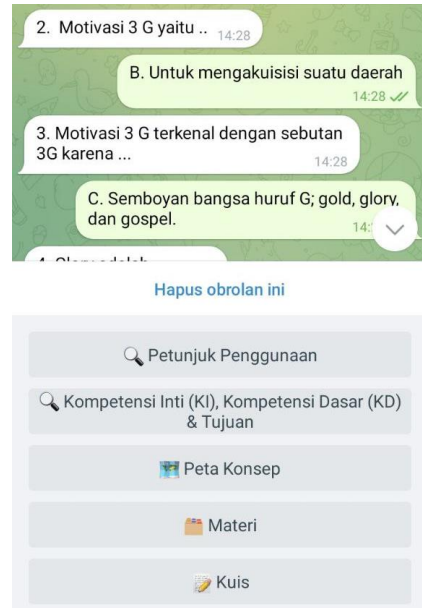
Menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran Telegram Bot dapat disesuaikan dengan kemauan pengguna. Selanjutnya sistem akan menampilkan menu laman yang dikehendaki. Tampilan pertama yaitu panduan penggunaan. Pada menu panduan penggunaan berisi panduan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis telegram Bot seperti pada Gambar 3. Menu kedua yaitu KI & Kd. Menu KI & KD menampilkan KI & KD materi pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran Telegram Bot seperti pada Gambar 4. Menu ketiga yaitu peta konsep. Menu peta konsep menampilkan rangkaian materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran seperti pada Gambar 5.



Gambar 7. Menu Materi



Gambar 8. Materi



Gambar 9. Lembar Kuis

Menu keempat adalah menu materi (Gambar 6). Menu materi terdiri dari navigasi yang berisi tiga sub-bab materi pembelajaran yang di dalamnya akan terbagi menjadi beberapa bagian sub-sub bab. Pembahasan materi yang ditampilkan dengan bentuk format multimedia meliputi gambar yang menarik, teks. Contoh tampilan materi seperti yang terdapat pada Gambar 7. Menu kelima adalah kuis. Siswa bisa mengakses pertanyaan di menu kuis, selanjutnya siswa dapat menjawab dengan menekan tombol pilihan jawaban yang paling tepat menurutnya. Setiap jawaban peserta didik secara otomatis akan terekam pada sistem server.

Langkah kedua dalam tahap pengembangan yaitu melakukan validasi dari beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli yaitu terdiri dari satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa dan satu orang ahli materi. Setiap ahli pada langkah validasi ini dapat menyampaikan kritik dan juga saran serta memberi penilaian pada lembar angket validasi yang telah disediakan. Kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli akan dijadikan masukan untuk dilakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media selesai dilakukan perbaikan revisi, selanjutnya menemui para validator agar diperiksa lagi dan memberikan penilaian akhir pada lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Kegiatan validasi dilakukan pada bulan Maret. Kegiatan validasi dilakukan untuk memberikan penilaian pada alat dan bahan pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian validasi dari ahli bahasa memperoleh skor penilaian sebesar 95%. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh skor penilaian sebesar 85%. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor penilaian sebesar 79%. Dan hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas VIII di SMP PGRI 01 Tirtoyudo dengan melibatkan 28

siswa memperoleh skor penilaian 87%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis Telegram Bot yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan Layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis aplikasi Telegram Bot yang dikembangkan berdasarkan tahap-tahap sesuai dengan model pengembangan oleh Dick and Carry melalui 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Produk yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis Telegram Bot berupa materi, video, gambar, dan latihan soal yang dapat diakses secara publik melalui aplikasi Telegram. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh validator yaitu validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba terbatas media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Dengan adanya media pembelajaran modern diharapkan siswa lebih aktif ketika kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., Anggoro, B. S., & Putra, G. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol*. 6(3), 287–296.
- Chusnul, N. R. C., & Roviati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Protista Dan Fungi Melalui Bot Aplikasi Telegram (Development of Learning Media for Protists and Fungi through Telegram Application Bot) Chendra Wibawa dalam penelitiannya yang berjudul “ The Design And Implementation Of. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 07, 61–69.
- Egziabher, T. B. G., & Edwards, S. (2013). Model Pembelajaran ADDIE. *Africa’s Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Firman Saputra, N., & Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Telegram Pada Kelas Iv Sekolah Dasar Swasta Lkia Pontianak Selatan*. 1–9.
- Heri Khariono, Rizky Parlita, Haidar Ananta Kusuma, & Dimas Arif Setyawan. (2021). Pemanfaatan Bot Telegram Sebagai E-Learning Ujian Berbasis File. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(4), 65–72. <https://doi.org/10.33795/jip.v7i4.696>
- Khoir, H. M., Murtinungraha, R. E., & Musalamah, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 19(2), 1–7.
- Learnig, M. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING DENGAN BOT API APLIKASI TELEGRAM PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMAN 12 SURABAYA* Aprita Subiyantoro Listyaningsih *Abstrak*. 08, 856–870.

- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Google Slide pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1, 54–65.
- Mulyanto, A. D. (2020). Pemanfaatan Bot Telegram Untuk Media Informasi Penelitian. *Matics*, 12(1), 49. <https://doi.org/10.18860/mat.v12i1.8847>
- Netriwati, & Lena Sri, M. (2017). Media Pembelajaran Matematika Berbasis. *Bandar Lampung: Permata Net*, 1(May).
- Ramadlani, M. I., Elektro, P. T., Teknik, F., Elektro, J. T., Teknik, F., Elektro, J. T., Teknik, F., Elektro, J. T., & Teknik, F. (n.d.). PENGEMBANGAN E-JOBSHEET BOT TELEGRAM DENGAN BERBANTUAN SOFTWARE FLUIDSIM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM PENGENDALI ROBOTIK KELAS XI DI SMK NEGERI 1 JETIS MOJOKERTO Nur Kholis Puput Wanarti Rusimamto Meini Sondang Sumbawati. 2, 271–279.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Suhartini, N., Sumbawati, M. S., & Sitompul, N. C. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Berorientasistudent Centerlearning Dalam Blended Learningkelas Vii Di Smp Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 304–311.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teknik, F., & Negeri, U. (2021). PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM TEKNIK DIGITAL MODEL ADDIE. 8(1), 17–22.
- Tompo, B. (2018). *Pesona Bot telegram: Membuat Bot Pembelajaran dan Bonus Puluhan Edukasi, Utilites, Social, Game dan Hiburan* (p. 1).