

A group of diverse young children in school uniforms are smiling and reaching their hands towards the camera. The image is overlaid with a semi-transparent dark filter. The text 'Smojo.AI' is centered in the upper half, with a small water drop icon above the 'o'. Below it, the title 'Design Thinking for Education Chatbot' is displayed in a clean, white, sans-serif font.

Smojo.AI

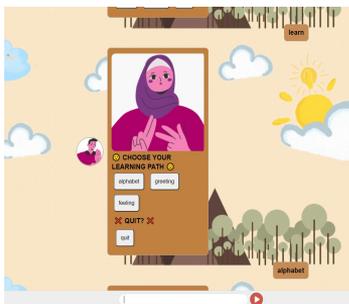
# Design Thinking for Education Chatbot

These lessons are for

**Bot Creators yang ingin membangun Media Pembelajaran Interaktif**

**Pengembang modul pembelajaran bite-size, menarik, dan terukur**

### 3 Fondasi Penting Media Pembelajaran yang Efektif



#### Fun

Murid tidak merasa terpaksa belajar atau menganggap belajar sebagai hiburan



#### Bite-Size

Metode pembelajaran secara singkat dan bertahap. Tidak terlalu banyak konten dalam satu waktu.



#### Terukur

Guru dapat memonitor progres pembelajaran siswa secara cepat untuk proses intervensi ketika ada kelemahan belajar

## Bagaimana Chatbot bisa digunakan sebagai media pembelajaran?



**Fun**

Chatbot membantu pembelajaran dua arah aktif dengan susunan konten interaktif (game, dongeng). Siswa belajar sambil bermain dalam percakapan chatbot dengan gamifikasi point reward

**Bite-Size**

Siswa dapat belajar materi yang kompleks secara bertahap, satu demi satu. Mereka dapat belajar konsep dan mengetes pemahaman melalui quiz dengan kecepatan masing-masing.

**Terukur**

Guru dapat memonitor proses pembelajaran siswa secara detail percakapan demi percakapan. Guru dapat mengetahui nilai quiz dan letak kelemahan siswa secara spesifik dan memberikan intervensi langsung secara cepat dan tepat.



Dalam merancang chatbot, kamu harus memposisikan chatbot tersebut seperti asisten guru. Asisten guru yang baik sangat memahami 3 hal; **persona student / users**, **alur pembelajaran yang efektif**, dan **pola percakapan efektif untuk pembelajaran yang efektif**.

Hal pertama yang kamu harus lakukan adalah **mengidentifikasi persona students kamu**. Tujuannya adalah supaya kamu dapat lebih menjabarkan pola pikir murid kamu yang akan menjadi fondasi dasar untuk perancangan *student journey*.

Kedua, kamu harus **merancang learning journey yang efektif**. Learning journey adalah alur pembelajaran siswa untuk mengetahui, memahami, dan menguasai materi pembelajaran. Tujuan ini adalah untuk mempermudah perancangan alur pembelajaran siswa dari nol sampai mengetahui (awareness), memahami (literacy), dan menguasai (mastery).

Di tahap ketiga, kamu dapat **merancang alur percakapan chatbot sesuai dengan learning journey**. Dalam tahap ini, kamu sudah memiliki gambaran jelas learning flow yang efektif, yang perlu dilakukan adalah membuat alur percakapan yang sesuai dengan learning journey dan student persona kamu.



Design Thinking for Education Chatbots

# Step 1: Identify Your Student Persona

Apa itu User Persona?

**User Persona** adalah karakter fiksi yang merepresentasikan ciri-ciri dan kebiasaan target audience kamu secara umum.

Jika kamu dapat mendefinisikan profil, perilaku, dan kebiasaan target audience secara sistematis, kamu dapat mengembangkan learning flow dan pola percakapan yang efektif dan menyenangkan.

# [TARGET AUDIENCE KAMU]

JENJANG: [e.g. SD kelas 1, SMP kelas 8]

AGE: [Rentang umur, rentang tidak boleh lebih dari 3 tahun]

MATERI PEMBELAJARAN: [Sejarah, Matematika, Bangun ruang, dll]

Masukkan foto /  
ilustrasi yang  
menggambarkan  
target audience  
kamu

## KEY PERSONA:

[Kata sifat, gaya belajar  
yang mencerminkan  
target audience kamu]

## BACKGROUND:

[Apa gambaran umum kamu tentang siswa ini? Gaya hidup mereka sehari-hari? Gaya belajar favorit mereka?]

## GOALS:

- [Kemampuan apa yang ingin siswa kamu dapatkan setelah menggunakan chatbot ini?]
- [Pengetahuan apa yang mereka harus ketahui setelah menggunakan chatbot ini?]
- [Pendidikan moral / karakter baik apa yang kamu ingin tanamkan dalam chatbot ini?]

## CHALLENGES:

- [Apa saja kesulitan yang mereka hadapi dalam meraih GOALS tersebut?]
- [Apa saja tantangan yang dihadapi dalam meraih GOALS tersebut yang belum diselesaikan oleh solusi yang ada?]

## HOW WE HELP:

- [Bagaimana kita bisa membantu mereka menyelesaikan GOALS tersebut?]
- [Bagaimana kita bisa mendukung mereka menghindari CHALLENGES yang dihadapi saat mengejar GOALS?]
- [Bagaimana kita bisa memberikan solusi yang relevan dengan KEY PERSONA dan BACKGROUND mereka?]

# Siswa SD Kelas 4

JENJANG: SD kelas 4

AGE: 9 tahun

MATERI PEMBELAJARAN: Matematika Bangun datar



## KEY PERSONA:

Internet Savvy  
Short attention span  
Visual  
Social media users

## BACKGROUND:

Andi adalah siswa SD kelas 4. Matematika merupakan bahan pelajaran yang kurang disukai. Dia belajar bangun ruang seringkali dengan menghafal rumus. Di waktu luang, dia suka menonton video singkat di Tiktok / Youtube.

## GOALS:

- Memahami konsep penghitungan luas dan keliling bangun datar
- Memiliki kemampuan visualisasi penghitungan luas dan keliling bangun datar berdasarkan bentuknya
- Membuat pembelajaran matematika menyenangkan

## CHALLENGES:

- Sulit untuk memvisualisasikan cara bekerja rumus bangun datar
- Belajar matematika cenderung masih menghafal, karena itu sulit untuk menghafal puluhan rumus bangun datar
- Kurang semangat belajar karena tidak mengerti apa pentingnya belajar bangun datar

## HOW WE HELP:

- Membangun pembelajaran multi-modal dengan menggunakan gambar bangun datar, video, dan rumus interaktif
- Membuat tebak-tebakan rumus bangun datar sesuai dengan gambar bangun datar tersebut
- Menunjukkan benda sehari-hari yang menyerupai bangun datar
- Membuat leaderboard untuk hasil quiz tebak2an dengan siswa-siswa lain

## Student Persona Checklist

Sebelum masuk ke sesi selanjutnya, pastikan profil buyer persona kamu sudah memenuhi **SELURUH** kriteria di bawah:

No.	Kriteria	Yes/No?
1	Apakah kamu hanya mengisi 1 (max. 2) buyer persona secara lengkap?	
2	Apakah BACKGROUND dan KEY PERSONA yang ditulis mencerminkan karakter dan perilaku siswa sehari-hari?	
3	Apakah kamu memiliki setidaknya 1 teman/saudara yang memiliki student persona tersebut?	
4	Apakah GOALS yang dituliskan terkait dengan isu yang mereka hadapi sehari-hari?	
5	Apakah setidaknya 1-2 CHALLENGES yang disebutkan belum terselesaikan dengan solusi yang sudah tersedia?	
6	Apakah setidaknya 1-2 solusi dalam HOW WE HELP belum bisa ditemukan di platform/apps yang sudah tersedia?	



Design Thinking for Education Chatbots

# Step 2: Create a Learning Journey



## Apa itu Learning Journey?

**Learning journey** adalah alur pembelajaran siswa untuk mengetahui, memahami, dan menguasai materi pembelajaran.

Tujuan ini adalah untuk mempermudah perancangan alur pembelajaran siswa dari nol sampai mengetahui (awareness), memahami (literacy), dan menguasai (mastery).

Perlu diketahui, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Namun, siswa dari golongan umur, jenjang kelas, dan jurusan yang sama memiliki gaya belajar yang lebih serupa.

## Komponen Learning Journey Chatbot Pendidikan



### Activation

*Bagaimana secara instan menangkap perhatian siswa?*

**Goal:** menimbulkan ketertarikan pengunjung untuk telusuri dan share chatbot kalian

### Materi

*Bagaimana mengemas materi pembelajaran yang bite-size dan menyenangkan?*

**Goal:** meningkatkan pemahaman siswa sesudah membaca materi

### Asesmen

*Bagaimana menguji pembelajaran siswa secara menyenangkan?*

**Goal:** mendapatkan evaluasi pembelajaran siswa secara instan dan menyeluruh

### Fun Room

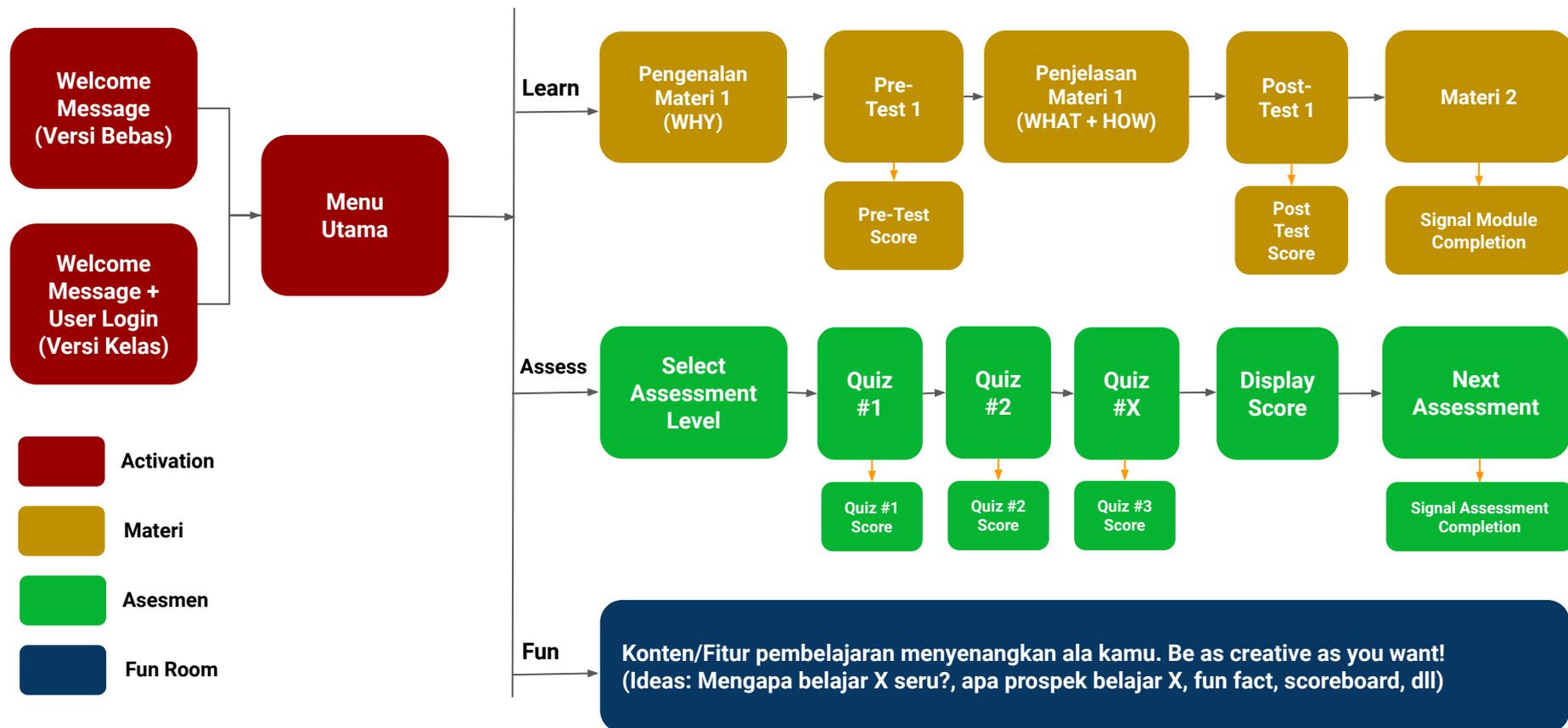
*Bagaimana menciptakan semangat / rasa ingin tahu siswa dengan materi pembelajaran?*

**Goal:** meningkatkan completion rate materi dan asesmen dalam chatbot

# Alur Penggunaan Chatbot Pendidikan

Percakapan pertama ->

-> Percakapan terakhir



## Activation

**Goal:** menimbulkan ketertarikan pengunjung untuk telusuri dan share chatbot kalian



Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Konten seperti apa yang dapat merangsang rasa ingin tahu student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter lucu yang bergerak (gif)</li> <li>• Pantun candaan sehari-hari</li> <li>• Lagu Indonesia sesuai topik</li> </ul>
Gaya bahasa apa yang menarik dan <i>relatable</i> dengan student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Santai, tidak kaku</li> <li>• Bahasa Indonesia / Jawa</li> </ul>
Bagaimana design background dan bubble yang langsung menarik perhatian student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Background warna cerah, dengan ilustrasi menarik</li> <li>• Text bubble kontras dengan warna background</li> <li>• Animasi karakter lucu singkat di setiap text bubble</li> </ul>

## Activation

**Goal:** menimbulkan ketertarikan pengunjung untuk telusuri dan share chatbot kalian



Brainstorming Question	Jawaban kamu
Konten seperti apa yang dapat merangsang rasa ingin tahu student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Gaya bahasa apa yang menarik dan <i>relatable</i> dengan student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Bagaimana design background dan bubble yang langsung menarik perhatian student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

## Materi

**Goal:** meningkatkan pemahaman siswa sesudah membaca materi



Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
<p>Konsep pembelajaran apa yang disukai oleh student persona kamu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Petualangan beralur cerita</li> <li>● Tebak-tebakan singkat &amp; menyenangkan</li> <li>● Narasi / story-telling</li> </ul> <p><i>*Kamu hanya bisa memilih 1 format</i></p>
<p>[Design] Apa design rules yang kamu buat dalam setiap percakapan agar menarik bagi student persona kamu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Setiap text bubble dimulai dengan video/gif</li> <li>● Tidak memasukkan lebih dari 3 tombol untuk menghindari kebingungan memilih</li> <li>● Konten tulisan tidak melebihi 2 paragraf / bubble</li> </ul>
<p>[Pre-test &amp; Post-Test] Pertanyaan apa yang cocok untuk mengetes kemampuan siswa sebelum dan sesudah membaca materi?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menghitung luas / keliling bangun datar</li> <li>● Menebak rumus penghitungan luas / keliling sesuai dengan bangun datar yang ditampilkan</li> </ul>
<p>[Structure] Bagaimana cara kamu mengstruktur topik pembelajaran dalam chatbot?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materi pembelajaran dibagi menjadi chapter petualangan (encounter) dengan 1 musuh</li> <li>● 1 Encounter = 1 tipe bangun datar</li> <li>● Setiap chapter menjelaskan luas dan keliling bangun datar</li> </ul>

## Materi

**Goal:** meningkatkan pemahaman siswa sesudah membaca materi



Brainstorming Question	Jawaban Kamu
Konsep pembelajaran apa yang disukai oleh student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
[Design] Apa design rules yang kamu buat dalam setiap percakapan agar menarik bagi student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
[Pre-test & Post-Test] Pertanyaan apa yang cocok untuk mengetes kemampuan siswa sebelum dan sesudah membaca materi?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
[Structure] Bagaimana cara kamu mengstruktur topik pembelajaran dalam chatbot?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

## Asesmen

**Goal:** mendapatkan evaluasi pembelajaran siswa secara instan dan menyeluruh



Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apakah aspek pembelajaran siswa yang ingin kamu ketahui dengan asesmen ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan memvisualisasi rumus bangun datar berdasarkan bentuk</li> <li>• Kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar umum</li> <li>• Ketergantungan siswa untuk menghafal rumus versus mengerti rumus</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu berhasil mempelajari materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berhasil menjawab 80% dari seluruh pertanyaan (kualitatif dan hitungan)</li> <li>• Siswa berhasil menjawab 100% dari soal pemahaman (kualitatif)</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu memerlukan pertolongan dalam pembelajaran materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa hanya berhasil menjawab benar kurang dari 40% soal hitungan, dan 60% soal pemahaman</li> <li>• Siswa membutuhkan waktu &gt; 30 menit untuk menjawab 10 soal</li> </ul>
Apakah format asesmen yang kamu berikan untuk student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda (10), dengan tampilan bangun datar</li> <li>• Panjang / lebar bangun datar dalam soal ditampilkan secara acak dengan randomizer</li> </ul>

## Asesmen

**Goal:** mendapatkan evaluasi pembelajaran siswa secara instan dan menyeluruh



Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apakah aspek pembelajaran siswa yang ingin kamu ketahui dengan asesmen ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu berhasil mempelajari materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu memerlukan pertolongan dalam pembelajaran materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Apakah format asesmen yang kamu berikan untuk student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

## Fun Room

**Goal:** Bagaimana menciptakan semangat / rasa ingin tahu siswa dengan materi pembelajaran?



Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
<p>Apa saja kegiatan hiburan yang dilakukan oleh student persona kamu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menonton video hiburan singkat di Tiktok</li> <li>● Berbicara singkat dan santai dengan teman-temannya</li> <li>● Berdiskusi tentang figur terkenal di berita/medsos</li> </ul>
<p>Apa saja kesamaan yang dimiliki oleh kegiatan hiburan yang dituliskan di atas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Konten hiburan termasuk singkat (1-2 menit)</li> <li>● Gaya pembicaraannya santai dan informal</li> <li>● Berunsur humor dan diskusi hal kekinian</li> </ul>
<p>Bagaimana kamu bisa membuat aktivitas hiburan yang berkaitan dengan topik pembelajaran kamu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tebak-tebakan bangun datar berdasarkan bentuk rambut / muka selebriti</li> <li>● Pantun2 atau quote terkenal yang mengandung kata-kata bangun datar</li> </ul>
<p>Mengapa cara ini menurut kamu efektif untuk menciptakan semangat belajar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat topik bangun datar menarik dan relatable dengan student persona</li> <li>● Menghubungkan topik bangun datar dengan hiburan / topik sehari-hari yang seru</li> </ul>

## Fun Room

**Goal:** Bagaimana menciptakan semangat / rasa ingin tahu siswa dengan materi pembelajaran?



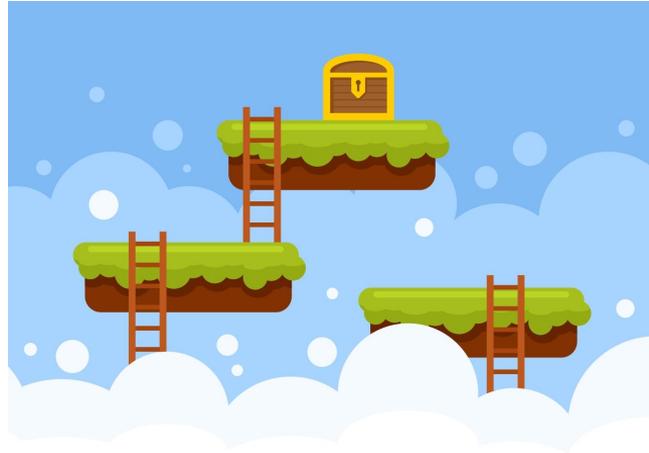
Brainstorming Question	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apa saja kegiatan hiburan yang dilakukan oleh student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Apa saja kesamaan yang dimiliki oleh kegiatan hiburan yang dituliskan di atas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Bagaimana kamu bisa membuat aktivitas hiburan yang berkaitan dengan topik pembelajaran kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Mengapa cara ini menurut kamu efektif untuk menciptakan semangat belajar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>

A group of diverse young children in school uniforms are smiling and waving their hands towards the camera. The image is slightly dimmed to serve as a background for the text.

**Smojo.AI**

Design Thinking for Education Chatbots

# **Step 3: Create Your Chatbot Conversation Flow**



Made by FREE-VECTORS.NET

## Prinsip Membangun Conversation Flow Education Chatbot

Untuk membangun chatbot yang efektif, kamu harus membuat alur percakapan yang menyenangkan, sesuai dengan **learning journey** yang optimal untuk **student persona** kamu.

Alur percakapan chatbot yang baik membuat siswa pengguna **bermain sambil belajar**. Setelah menggunakan chatbot, siswa memahami konsep yang diajarkan oleh chatbot kamu

# Chatbot Conversation Flow

## 1st Conversation

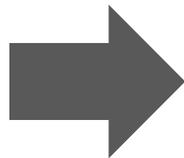


### ACTIVATE

*Bagaimana secara instan menangkap perhatian siswa?*

#### Tips:

Jangan membuat chatbot kamu terlihat seperti buku / materi pembelajaran



## 2nd - 8th Conversation

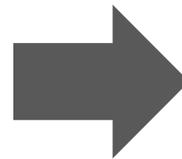


### MATERI

*Bagaimana mengemas materi pembelajaran yang menyenangkan?*

#### Tips:

Rancang materi pembelajaran kamu sekreatif mungkin, seperti permainan, namun dengan konten pembelajaran.



## Post-learning test



### ASESMEN

*Bagaimana menguji pembelajaran siswa secara menyenangkan?*

#### Tips:

Jangan membuat pertanyaan yang terlalu sulit di awal. Kamu dapat memisahkan pertanyaan berdasarkan tingkat kesulitan agar memotivasi siswa untuk belajar



### FUN ROOM

*Bagaimana menciptakan semangat / rasa ingin tahu siswa dengan materi pembelajaran?*

# Siswa Kelas 4 Learning Journey (Bangun Datar)

## Activation

- Karakter lucu yang bergerak (gif)
- Pantun candaan sehari-hari
- Lagu Indonesia sesuai topik

- Santai, tidak kaku
- Bahasa Indonesia / Jawa

- Background warna cerah, dengan ilustrasi menarik
- Text bubble kontras dengan warna background
- Animasi karakter lucu singkat di setiap text bubble

## Materi

- Petualangan beralur cerita
  - Tebak-tebakan singkat & menyenangkan
  - Narasi / story-telling
- \*Kamu hanya bisa memilih 1 format*

- Setiap text bubble dimulai dengan video/gif
- Tidak memasukkan lebih dari 3 tombol untuk menghindari kebingungan memilih
- Konten tulisan tidak melebihi 2 paragraf / bubble

- Menghitung luas / keliling bangun datar
- Menebak rumus penghitungan luas / keliling sesuai dengan bangun datar yang ditampilkan

- Materi pembelajaran dibagi menjadi chapter petualangan (encounter) dengan 1 musuh
- 1 Encounter = 1 tipe bangun datar
- Setiap chapter menjelaskan luas dan keliling bangun datar

## Asesmen

- Kemampuan memvisualisasi rumus bangun datar berdasarkan bentuk
- Kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar umum
- Ketergantungan siswa untuk menghafal rumus versus mengerti rumus

- Siswa berhasil menjawab 80% dari seluruh pertanyaan (kualitatif dan hitungan)
- Siswa berhasil menjawab 100% dari soal pemahaman (kualitatif)

- Siswa hanya berhasil menjawab benar kurang dari 40% soal hitungan, dan 60% soal pemahaman
- Siswa membutuhkan waktu > 30 menit untuk menjawab 10 soal

- Pilihan ganda (10), dengan tampilan bangun datar
- Panjang / lebar bangun datar dalam soal ditampilkan secara acak dengan randomizer

## Fun Room

- Menonton video hiburan singkat di Tiktok
- Berbicara singkat dan santai dengan teman-temannya
- Berdiskusi tentang datar umum
- Berdiskusi tentang figur terkenal di berita/medsos

- Konten hiburan termasuk singkat (1-2 menit)
- Gaya pembicaraannya santai dan informal
- Berunsur humor dan diskusi hal kekinian

- Tebak-tebakan bangun datar berdasarkan bentuk rambut / muka selebriti
- Pantun2 atau quote terkenal yang mengandung kata-kata bangun datar

- Membuat topik bangun datar menarik dan relatable dengan student persona
- Menghubungkan topik bangun datar dengan hiburan / topik sehari-hari yang seru

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Activation Stage	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Konten seperti apa yang dapat merangsang rasa ingin tahu student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Karakter lucu yang bergerak (gif)</li><li>• Pantun candaan sehari-hari</li><li>• Lagu Indonesia sesuai topik</li></ul>
Gaya bahasa apa yang menarik dan <i>relatable</i> dengan student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Santai, tidak kaku</li><li>• Bahasa Indonesia / Jawa</li></ul>
Bagaimana design background dan bubble yang langsung menarik perhatian student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Background warna cerah, dengan ilustrasi menarik</li><li>• Text bubble kontras dengan warna background</li><li>• Animasi karakter lucu singkat di setiap text bubble</li></ul>



**Pingin dengar petualangan  
Elon Musk bikin mobil Tesla?**

**Yuk ngegas langsung!**

**Yuk!**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Activation Stage	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Konten seperti apa yang dapat merangsang rasa ingin tahu student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Karakter lucu yang bergerak (gif)</li><li>• Pantun candaan sehari-hari</li><li>• Lagu Indonesia sesuai topik</li></ul>
Gaya bahasa apa yang menarik dan <i>relatable</i> dengan student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Santai, tidak kaku</li><li>• Bahasa Indonesia / Jawa</li></ul>
Bagaimana design background dan bubble yang langsung menarik perhatian student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Background warna cerah, dengan ilustrasi menarik</li><li>• Text bubble kontras dengan warna background</li><li>• Animasi karakter lucu singkat di setiap text bubble</li></ul>



Ada lingkaran, ada persamaan garis  
Kamu bukan dilan, tapi senyummu  
tetap paling manis! #Eaaa

Mau terlihat cerdas berpantun  
matematika? Belajar dulu yuk disini!

**Yuk!**

**Gombalin aku lagi dong kak!**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Materi Stage	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Konsep pembelajaran apa yang disukai oleh student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Petualangan beralur cerita</li> <li>• Tebak-tebakan singkat &amp; menyenangkan</li> <li>• Narasi / story-telling</li> </ul> <p><i>*Kamu hanya bisa memilih 1 format</i></p>
[Design] Apa design rules yang kamu buat dalam setiap percakapan agar menarik bagi student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap text bubble dimulai dengan video/gif</li> <li>• Tidak memasukkan lebih dari 3 tombol untuk menghindari kebingungan memilih</li> <li>• Konten tulisan tidak melebihi 2 paragraf / bubble</li> </ul>
[Pre-test & Post-Test] Pertanyaan apa yang cocok untuk mengetes kemampuan siswa sebelum dan sesudah membaca materi?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung luas / keliling bangun datar</li> <li>• Menebak rumus penghitungan luas / keliling sesuai dengan bangun datar yang ditampilkan</li> </ul>
[Structure] Bagaimana cara kamu mengstruktur topik pembelajaran dalam chatbot?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pembelajaran dibagi menjadi chapter petualangan (encounter) dengan 1 musuh</li> <li>• 1 Encounter = 1 tipe bangun datar</li> <li>• Setiap chapter menjelaskan luas dan keliling bangun datar</li> </ul>



Cara menggombal paling mudah adalah menunjukkan seberapa luas cinta kamu kepada calon ayangmu.

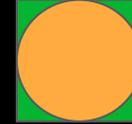
Menurut kamu, dari 2 benda di atas, asumsi mereka memiliki panjang yang sama, mana benda yang paling luas?

**Persegi**

**Lingkaran**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Materi Stage	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Konsep pembelajaran apa yang disukai oleh student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Petualangan beralur cerita</li> <li>• Tebak-tebakan singkat &amp; menyenangkan</li> <li>• Narasi / story-telling</li> </ul> <p><i>*Kamu hanya bisa memilih 1 format</i></p>
[Design] Apa design rules yang kamu buat dalam setiap percakapan agar menarik bagi student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap text bubble dimulai dengan video/gif</li> <li>• Tidak memasukkan lebih dari 3 tombol untuk menghindari kebingungan memilih</li> <li>• Konten tulisan tidak melebihi 2 paragraf / bubble</li> </ul>
[Pre-test & Post-Test] Pertanyaan apa yang cocok untuk mengetes kemampuan siswa sebelum dan sesudah membaca materi?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung luas / keliling bangun datar</li> <li>• Menebak rumus penghitungan luas / keliling sesuai dengan bangun datar yang ditampilkan</li> </ul>
[Structure] Bagaimana cara kamu mengstruktur topik pembelajaran dalam chatbot?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pembelajaran dibagi menjadi chapter petualangan (encounter) dengan 1 musuh</li> <li>• 1 Encounter = 1 tipe bangun datar</li> <li>• Setiap chapter menjelaskan luas dan keliling bangun datar</li> </ul>



Betul sekali! Persegi lebih luas daripada lingkaran dengan panjang yang sama, karena seperti ini

$$\text{Luas persegi} = 3 \times 3 = 9$$

$$\text{Luas lingkaran} = \frac{22}{7} \times 1.5 \times 1.5 = 7.1$$

Dari bentuk pun sudah terlihat, persegi secara visual mendominasi lebih banyak ruang daripada lingkaran

Mungkin kedepannya bisa banget menggunakan kata persegi untuk membuktikan luas cintamu!

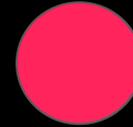
**Kalau keliling persegi gimana?**

**Mau tahu bangun datar lain kak!**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Asesmen	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apakah aspek pembelajaran siswa yang ingin kamu ketahui dengan asesmen ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan memvisualisasi rumus bangun datar berdasarkan bentuk</li> <li>• Kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar umum</li> <li>• Ketergantungan siswa untuk menghafal rumus versus mengerti rumus</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu berhasil mempelajari materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berhasil menjawab 80% dari seluruh pertanyaan (kualitatif dan hitungan)</li> <li>• Siswa berhasil menjawab 100% dari soal pemahaman (kualitatif)</li> </ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu memerlukan pertolongan dalam pembelajaran materi ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa hanya berhasil menjawab benar kurang dari 40% soal hitungan, dan 60% soal pemahaman</li> <li>• Siswa membutuhkan waktu &gt; 30 menit untuk menjawab 10 soal</li> </ul>
Apakah format asesmen yang kamu berikan untuk student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda (10), dengan tampilan bangun datar</li> <li>• Panjang / lebar bangun datar dalam soal ditampilkan secara acak dengan randomizer</li> </ul>

Gombal meter kamu: 30/100



Nah, sekarang giliran kamu yang kena gombalan nih!

Teman A bilang, cintaku padamu seluas persegi panjang dengan panjang 3cm dan lebar 2cm.

Teman B, bilang cintanya sebesar lingkaran dengan jari-jari 2cm.

Mana yang menurut kamu cintanya lebih luas?

Persegi Panjang

Lingkaran

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Asesmen	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apakah aspek pembelajaran siswa yang ingin kamu ketahui dengan asesmen ini?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kemampuan memvisualisasi rumus bangun datar berdasarkan bentuk</li><li>• Kemampuan menghitung luas dan keliling bangun datar umum</li><li>• Ketergantungan siswa untuk menghafal rumus versus mengerti rumus</li></ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu berhasil mempelajari materi ini?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa berhasil menjawab 80% dari seluruh pertanyaan (kualitatif dan hitungan)</li><li>• Siswa berhasil menjawab 100% dari soal pemahaman (kualitatif)</li></ul>
Bagaimana kamu mendapatkan indikasi bahwa siswa kamu memerlukan pertolongan dalam pembelajaran materi ini?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa hanya berhasil menjawab benar kurang dari 40% soal hitungan, dan 60% soal pemahaman</li><li>• Siswa membutuhkan waktu &gt; 30 menit untuk menjawab 10 soal</li></ul>
Apakah format asesmen yang kamu berikan untuk student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan ganda (10), dengan tampilan bangun datar</li><li>• Panjang / lebar bangun datar dalam soal ditampilkan secara acak dengan randomizer</li></ul>

Gombal meter kamu: 80/100



Selamat! Gombal meter kamu (80/100),  
20 poin menuju kesempurnaan!

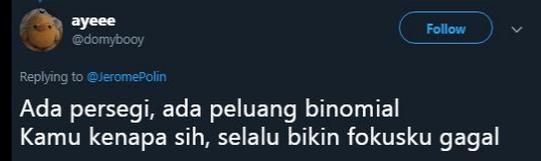
Dengan ini, kamu mendapatkan award  
**Pangeran Gombal Matematika!**

**Mau belajar lagi kak!**

**Istirahat dulu kak**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

Fun Room	Contoh (Siswa SD kelas 4)
Apa saja kegiatan hiburan yang dilakukan oleh student persona kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menonton video hiburan singkat di Tiktok</li><li>• Berbicara singkat dan santai dengan teman-temannya</li><li>• Berdiskusi tentang figur terkenal di berita/medsos</li></ul>
Apa saja kesamaan yang dimiliki oleh kegiatan hiburan yang dituliskan di atas?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konten hiburan termasuk singkat (1-2 menit)</li><li>• Gaya pembicaraannya santai dan informal</li><li>• Berunsur humor dan diskusi hal kekinian</li></ul>
Bagaimana kamu bisa membuat aktivitas hiburan yang berkaitan dengan topik pembelajaran kamu?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tebak-tebakan bangun datar berdasarkan bentuk rambut / muka selebriti</li><li>• Pantun2 atau quote terkenal yang mengandung kata-kata bangun datar</li></ul>
Mengapa cara ini menurut kamu efektif untuk menciptakan semangat belajar?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat topik bangun datar menarik dan relatable dengan student persona</li><li>• Menghubungkan topik bangun datar dengan hiburan / topik sehari-hari yang seru</li></ul>



**Semangat! Kamu sudah keren sekali sampai sejauh ini!**

**Sambil istirahat, enakan kita lihat yuk gombalan-gombalan matematika kreatif #karyaanakbangsa**

**Yuk!**

**Sudah semangat lagi kak!**

## Siswa Kelas 4 Conversation Flow (Bangun Datar)

### IDK (I Don't Know) Situation

Situasi dimana user kamu menginput kata-kata yang belum ada respons dari chatbot



Maaf, mimin masih belum paham kata-kata ini. Untuk sekarang, mimin kasih pantun dulu yaaa

Ada algoritma, ada trigonometri.  
Aku dah cinta, kamunya pergi T\_T

Semoga pantunnya menghibur ya, yuk kita lanjut belajar ngegombal lagi!

Yuk!

Mau pantun lagi kak