

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aldeman, N. L. S., de Sá Urtiga Aita, K. M., Machado, V. P., da Mata Sousa, L. C. D., Coelho, A. G. B., da Silva, A. S., da Silva Mendes, A. P., de Oliveira Neres, F. J., & do Monte, S. J. H. (2021). Smartpathk: a platform for teaching glomerulopathies using machine learning. *BMC Medical Education*, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02680-1>
- Aldosari, S. A. M. (2020). The future of higher education in the light of artificial intelligence transformations. *International Journal of Higher Education*, 9(3), 145–151. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n3p145>
- Ali, R., Sari, Y. P., & Alawiyah, A. D. (2021). Darmajaya Academic Chatbot Dengan Semantic Search. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat 2021*, 241–245. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/2958/1275>
- Aljanabi, M., Ghazi, M., Ali, A. H., Abed, S. A., & ChatGpt. (2023). ChatGpt: Open Possibilities. *Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics*, 4(1), 62–64. <https://doi.org/10.52866/ijcsm.2023.01.01.0018>
- Alwi Hilir, S. K. M. P. (2021). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI ABAD DIGITAL*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=UVU0EAAAQBAJ>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Annasaii Jamar & Mohd Aderi Che Noh. (2021). Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam.

Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020), January, 13.

- Baharuddin, B., Amin, M., Thohir, L., & Wardana, L. A. (2022). Penerapan Teori Terjemahan pada Editing Hasil Terjemahan Google Translate pada Teks Akademik oleh Mahasiswa Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 816–824. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.390>
- Bajuri, S., & Fadly, R. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Greeting Card Siswa Melalui Metode Pembelajaran Guiding Questions*. 1(1), 25–30.
- Burhan, B. (2008). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4779%0Ahttps://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342451>
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Gunawan, K. D. H., Liliarsari, L., Kaniawati, I., & Setiawan, W. (2021). Implementation of Competency Enhancement Program for Science Teachers Assisted by Artificial Intelligence in Designing HOTS-based Integrated Science Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i1.8655>
- Hakim, L. (2022). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam*

- Pendidikan*. PTP Ahli Madya, Direktorat PPG. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>
- Hazwani, F. B. I. (2022). Strategi Pemberdayaan Sumber Daya Manusia di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 42–50. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.1.42-50>
- Heiden, B., & Tonino-Heiden, B. (2021). Key to artificial intelligence (AI). *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1252 AISC(2), 647–656. https://doi.org/10.1007/978-3-030-55190-2_49
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. *Depdiknas Jakarta*, 1–13. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2020). *Rancang bangun...*, Kevin Gunawan, FTI UMN, 2016. 6–22.
- Iii, B. A. B. (2018). Metope. *Oxford Art Online*, 31–38. <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain

- Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Jaiswal, A., & Arun, C. J. (2021). Potential of Artificial Intelligence for transformation of the education system in India. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 17(1), 142–158.
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 253–258.
<https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Khabidin, K. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. 1–150.
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Klarisa, L., Setiyanti, A. A., Purnomo, H. D., & Gundo, A. J. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kesiapan Pembelajaran Artificial Intelligence di Tingkat Pendidikan Dasar (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Salatiga)*. 5(3), 1543–1552.
- Kristanto, A. (2004). *Kecerdasan Buatan (Pertama)*. Graha Ilmu.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis

- Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>
- Liu, X., Zheng, Y., Du, Z., Ding, M., Qian, Y., Yang, Z., & Tang, J. (2021). *GPT Understands, Too*. <http://arxiv.org/abs/2103.10385>
- Lund, B. D., & Wang, T. (2023). Chatting about ChatGPT: how may AI and GPT impact academia and libraries? *Library Hi Tech News*, February. <https://doi.org/10.1108/LHTN-01-2023-0009>
- Luthfiyani, N., & Permana, H. (2022). Efektivitas Analisis SWOT dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SDI Miftahul Diniyah. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 153–158. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/7053>
- Mahmud. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. *Al Mizan*, 27–32.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., & Natasya, V. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Jounarl On Education*, 06(01), 2689–2698.
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Maulidiyanti, M., & Suciati, P. (2019). Inovasi Layanan Informasi Digital dengan Chatbot di humas institusi Pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(1), 22–34.
- Melinda, M. (2022). ... *Intelligence Chatbot Tarra (Toyota Interactive Virtual Assistant) Dalam Meningkatkan Customer Relationship Management Di ...*.

4647. <http://repository.uin-suska.ac.id/58876/>

- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (tigapuluhd). PT Remaja Rosdakarya.
- Murtiyastuti, K. Y. (2022). Pengaruh Media Powtoon Dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas Vii Smpn 1 Krembung. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.56404/jels.v2i2.37>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Muyassar, M. R., & Harahap, E. (2020). Pembelajaran aritmatika menggunakan aplikasi wolfram alpha. *Jurnal Matematika*, 19(2), 25–32.
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurjannah, S. (2017). Pengembangan Atlas Tumbuhan Lumut Berbasis Android sebagai Bahan Ajar Biologi pada Materi Plantae untuk SMA/MA Kelas X. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang*, 10–31.
- P, S. E., Malays, E., & Sakti, S. (2023). *Pengenalan Komunikasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 3(2), 87–92.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media

- Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahadiantino, L. (2022). Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115857>
- Ramdhan, V., & Ramliyana, R. (2022). Prosiding Seminar Nasional Sains Analisis Kesalahan Tulisan Bahasa Inggris Mahasiswa pada Teks Narasi Menggunakan Aplikasi Grammarly. *Unindra*, 3(1), 325–331. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/6017>
- Ridwana, A. R. (2019). Hubungan Industri 4.0 Terhadap Perkembangan Teknologi Perumahan Sebuah Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 544–551.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 17(2), 59–66. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/download/145/97>
- Rozaq, A. (2019). *Artificial Intelligence: Untuk Pemula* (Edisi Pert). UNIPMA Press (Anggota IKAPI).
- Sadewa, M. Y., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre Visual Novel Berstrategi Blended Learning Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Asta Brata. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 12–24.

- Saputra, A. (2020). Potret Perkembangan Dokumentasi Dan Penerapannya Dalam Perpustakaan. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Saputra, T. (2023). *Peran Artificial Intelligence ChatGPT dalam Perencanaan Pembelajaran di*. 3(1), 1–18.
- Saverus. (2019). Nilai-nilai Pendidikan Akhlak Dalam Novel Pesantren Impian Karya Asma Nadia. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>
- Setiawan, E., Rahman, D. A., & Kristanto, R. (2020). Pelatihan Keterampilan Menulis dalam Korespondensi Berbahasa Inggris, Menerjemahkan serta Keterampilan Menggunakan Grammarly, Google Translate, dan Google Drive di Sekolah Menengah Kejuruan KSATRYA, Rawasari, Jakarta Pusat. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 118–126. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i2.733>
- Setiawan, P. R. (2020). Aplikasi Absensi Online Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 5(1), 63–71. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol5\(1\).5120](https://doi.org/10.25299/itjrd.2020.vol5(1).5120)
- Setiyanto, S., Setiawan, I., Studi, P., Komputer, T., Sains, F., & Surakarta, A. (2023). *STUDENT VIEWS ON THE USE OF CLASSPOINT INTERACTIVE*. 1, 17–24.
- Sezgin, E., Sirrianni, J., & Linwood, S. L. (2022). Operationalizing and

- Implementing Pretrained, Large Artificial Intelligence Linguistic Models in the US Health Care System: Outlook of Generative Pretrained Transformer 3 (GPT-3) as a Service Model. *JMIR Medical Informatics*, 10(2), 1–7. <https://doi.org/10.2196/32875>
- Siregar, M. D., Dewa, I., & Partha, P. (2020). Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong. *Jurnal Konseling Pendidikan Siregar; Partha*, 4(1), 20–26.
- Sobron, M., & Lubis. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU*, 4(1), 1–7. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>
- Suarifqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Inteligent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Sugiono. (2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiono. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Kedua). Alfabeta.
- Supriani, Y. (2022). Implementasi Manajemen Humas dalam Meningkatkan Mutu Madrasah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 587–594. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.453>
- Supriyadi, E. (2022). *EKSPLORASI PENGGUNAAN CHATGPT DALAM PENULISAN ARTIKEL PENDIDIKAN MATEMATIKA. 1*, 54–68.
- Suryaningsih, N., & Kusmana, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Karya Tulis Ilmiah Berbasis Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Tuturan*, 7(2), 884. <https://doi.org/10.33603/jt.v7i2.1741>

- Swarnkar, A., & Swarnkar, A. (2020). *Artificial Intelligence Based Optimization Techniques: A Review BT - Intelligent Computing Techniques for Smart Energy Systems* (A. Kalam, K. R. Niazi, A. Soni, S. A. Siddiqui, & A. Mundra (eds.); pp. 95–103). Springer Singapore.
- Tasia, F. E., Hamda, N., & Gunawan, H. I. (2022). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Bagi Para Guru di Sd Negeri Pabuaran 02 Kabupaten Bogor. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 252–258. <http://pijarpemikiran.com/>
- Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. satya, & Gitakarma, M. santo. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains(KOMTEKS)*, 1(1), 1–7.
- Wijaya, E. (2013). *Analisis Penggunaan Algoritma Breadth. II*(2), 18–26.
- Winarko, E. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis TIK untuk Meningkatkan Literasi Matematika : Peluang dan Tantangan. *Seminar Nasional Matematika Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–6. <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/detail?page=5&id=29944&view=documentsgs>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zebua, R., Khairunnisa, Hartatik, Pariyadi, Wahyuningtyas, D., Thantawi, A., Supida, G., Prayitno, H., Sumakul, G., Sepriano, & Kharisma, L. (2023). *Fenomena Artificial Intelligence* (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>

Zhai, X. (2023). ChatGPT User Experience: Implications for Education. *SSRN Electronic Journal, December*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4312418>