

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PLATFORM CHATGPT
SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Alka Febby Alya Shifa

1902223

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PLATFORM CHATGPT
SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

Oleh:

Alka Febby Alya Shifa

NIM 1902223

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

©Alka Febby Alya Shifa

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Alka Febby Alya Shifa

1902223

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PLATFORM CHATGPT
SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

Disetujui dan Disahkan Oleh:

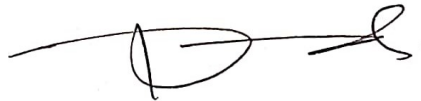
Pembimbing I



Dr. Cipi Riyana, M.Pd.

NIP 197512302001121001

Pembimbing II



Dadi Mulyadi, S.Pd, M.T.

NIP 920200119820710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP 197706132001122001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 29 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Alka Febby Alya Shifa

NIM 1902223

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tak terlepas dari pihak-pihak yang membantu dan mendukung penulis baik secara materil maupun secara moril. Dengan segala kerendahan hari, penulis mengucapkan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan ilmu, insprasi, arahan, dan masukan untuk penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd, M.T. selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu, arahan, dan masukan untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing penulis selama masa perkuliahan, sekaligus sebagai validator instrumen dalam penelitian ini.
4. Seluruh dosen Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya serta mengajari penulis berbagai pengetahuan baru selama empat tahun ini.
5. Staf administrasi yang telah membantu penulis dalam memenuhi kebutuhan administrasi, khususnya dalam penyusunan skripsi.
6. Kedua orang tua, Ibu Yeti Suhaeti dan Bapak Supriyadi yang telah membesarkan penulis dan selalu menjadi motivasi utama bagi penulis untuk segera menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
7. Adik-adik dan kakak-kakak yang juga menjadi motivasi penulis untuk terus belajar dan berkembang serta menyelesaikan studi S1 ini tepat waktu.
8. Neva Chairunnisa Rizkiana yang selalu kebersamai penulis untuk bertumbuh dalam segala hal termasuk penyelesaian skripsi ini, dan Raka Nizar Ahlam yang selalu mendukung dalam segala kondisi juga teman berjuang dalam penyusunan skripsi.

9. Teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2019 atas pengalaman, kebersamaan, kerjasama, bantuan, dan semua momen yang menjadi pemanis masa perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi.
10. Akang, teteh, dan teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2017, 2018, 2020, 2021, dan 2022 partisipasi dan bantuannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang turut membantu, penulis ucapkan terima kasih atas kontribusinya yang berharga bagi kesuksesan penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak di atas, penyelesaian skripsi ini tidak akan dapat terwujud. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga atas segala upaya dan peran penting yang telah diberikan.

Akhir kata, penulis mengucapkan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini menjadi titik awal bagi perbaikan dan pengembangan diri penelitian di masa mendatang.

ABSTRAK

Alka Febby Alya Shifa (1902223) Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT Sebagai Sumber Belajar

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2023.

ChatGPT merupakan salah satu kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh Perusahaan OpenAI. ChatGPT mampu memudahkan aktivitas manusia di berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Dengan kemampuan menghasilkan informasi dengan cepat, ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode survei menggunakan angket dengan skala Likert. Populasi penelitian berjumlah 387 dan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, menghasilkan sampel dengan jumlah 116 mahasiswa. Data diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang kemudian diinterpretasikan menggunakan bantuan garis kontinum. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) Persepsi mahasiswa mengenai kepraktisan ChatGPT termasuk ke dalam kategori sangat positif. (2) Persepsi mahasiswa mengenai kualitas informasi yang disajikan ChatGPT termasuk ke dalam kategori positif. (3) Persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT terkait efektivitas pembelajaran termasuk ke dalam kategori positif. (4) Persepsi mahasiswa terhadap ChatGPT terkait bahan ajar dan media pembelajaran termasuk ke dalam kategori positif. Dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap platform ChatGPT sebagai sumber belajar adalah positif meskipun terdapat beberapa hal yang kurang sesuai dengan prinsip sumber belajar, artinya mahasiswa perlu memfiltrasi penggunaan ChatGPT dan memanfaatkan sumber rujukan lain yang sudah diakui kredibilitas dan akurasinya.

Kata kunci: Persepsi, Mahasiswa, ChatGPT, Sumber Belajar

ABSTRACT

Alka Febby Alya Shifa (1902223). *Students' Perception of The ChatGPT Platform as A Learning Resource.*

Undergraduate Thesis. Educational Technology Program, Faculty of Education, Indonesia University of Education. Bandung, 2023.

ChatGPT is one of the artificial intelligences that developed by OpenAI. ChatGPT can facilitate human activities in various fields, including education. With the ability to quickly generate information, ChatGPT can be utilized as a learning resource by students. This study aims to describe the perception of students majoring in Educational Technology at the Indonesia University of Education towards the ChatGPT platform as a learning resource. This research employs a quantitative approach and a descriptive method. The data collection technique was carried out by a survey method and using a questionnaire with a Likert scale. Populations of this study consists of 387 students, sampling was carried out using simple random sampling technique, resulting in a sample of 116 students. The data is processed and analyzed using descriptive statistical techniques which are then interpreted using continuum lines. The research findings indicate that: (1) Student perceptions regarding the practicality of ChatGPT are included in the highly positive category. (2) Students' perceptions regarding the quality of the information presented by ChatGPT are included in the positive category. (3) Students' perceptions of ChatGPT regarding learning effectiveness are included in the positive category. (4) Students' perceptions of ChatGPT regarding teaching materials and learning media are included in the positive category. It can be concluded that the perception of Educational Technology students towards the ChatGPT platform as a learning resource is 'positive' even though there are some things that are not in accordance with the principles of learning resources, meaning that students need to filter the use of ChatGPT and utilize other referral sources that have been recognized for their credibility and accuracy.

Keywords: *Perception, Students, ChatGPT, Learning Resource*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2. Manfaat Praktis	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Persepsi.....	8
2.2. Belajar dan Pembelajaran	10
2.2.1. Belajar.....	10
2.2.2. Pembelajaran.....	12
2.2.3. Efektivitas Pembelajaran	13
2.3. Sumber Belajar	14
2.3.1. Definisi Sumber Belajar	14
2.3.2. Fungsi Sumber Belajar	16
2.3.3. Jenis-Jenis Sumber Belajar	17
2.3.4. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar.....	19
2.3.5. Sumber Belajar sebagai Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	21
2.4. ChatGPT	24
2.4.1. Pengertian ChatGPT	24
2.4.2. Fungsi ChatGPT	26
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan ChatGPT	27

2.5	Penelitian Terdahulu.....	30
2.6	Kerangka Berpikir	31
2.7	Asumsi Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1.	Desain Penelitian	34
3.1.1.	Pendekatan Penelitian	34
3.1.2.	Metode Penelitian	34
3.2.	Partisipan Penelitian	35
3.3.	Variabel Penelitian	35
3.4.	Populasi dan Sampel.....	35
3.4.1.	Populasi Penelitian.....	35
3.4.2.	Sampel Penelitian	36
3.5.	Definisi Operasional	37
3.6.	Instrumen Penelitian	38
3.6.1.	Bentuk Instrumen Penelitian.....	38
3.6.2.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	39
3.6.3.	Pengembangan Instrumen Penelitian.....	40
3.7.	Prosedur Penelitian	42
3.8.	Analisis Data	43
3.9.	Hasil Uji Coba Instrumen	44
3.9.1.	Uji Validitas	44
3.9.2.	Uji Reliabilitas	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1.	Karakteristik Responden.....	49
4.2	Persepsi Mahasiswa terhadap Kepraktisan Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar	49
4.2.1	Temuan	49
4.2.2	Pembahasan	53
4.3	Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar terkait Kualitas Informasi yang Disajikan	55
4.3.1	Temuan	55
4.3.2	Pembahasan	61
4.4	Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar dalam Efektivitas Pembelajaran	64
4.4.1	Temuan	64
4.4.2	Pembahasan	68

4.5	Persepsi Mahasiswa terhadap Platform ChatGPT sebagai Sumber Belajar terkait Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	70
4.5.1	Temuan	70
4.5.2	Pembahasan	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		78
1.1	Simpulan.....	78
1.2	Implikasi	79
1.3	Rekomendasi	79
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Survei Penggunaan ChatGPT	3
Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Garis Kontinum	44
Gambar 4.1 Garis Kontinum Interpretasi I.....	53
Gambar 4.2 Garis Kontinum Interpretasi II.....	61
Gambar 4.3 Garis Kontinum Interpretasi III	68
Gambar 4.4 Garis Kontinum Interpretasi IV	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Teknologi Pendidikan.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	39
Tabel 3.3 Penafsiran Skor Butir Pernyataan.....	44
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	45
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas 35 Butir	47
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas 32 Butir	47
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Perbutir	47
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	49
Tabel 4.2 Jawaban Butir Pernyataan No. 1	50
Tabel 4.3 Jawaban Butir Pernyataan No. 2	50
Tabel 4.4 Jawaban Butir Pernyataan No. 3	50
Tabel 4.5 Jawaban Butir Pernyataan No. 4	51
Tabel 4.6 Jawaban Butir Pernyataan No. 5	51
Tabel 4.7 Jawaban Butir Pernyataan No. 6	51
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Kepraktisan	52
Tabel 4.9 Interpretasi Skor Aspek Kepraktisan.....	53
Tabel 4.10 Jawaban Butir Pernyataan No. 1	56
Tabel 4.11 Jawaban Butir Pernyataan No. 2	56
Tabel 4.12 Jawaban Butir Pernyataan No. 3	56
Tabel 4.13 Jawaban Butir Pernyataan No. 4	57
Tabel 4.14 Jawaban Butir Pernyataan No. 5	57
Tabel 4.15 Jawaban Butir Pernyataan No. 6	58
Tabel 4.16 Jawaban Butir Pernyataan No. 7	58
Tabel 4.17 Jawaban Butir Pernyataan No. 8	58
Tabel 4.18 Jawaban Butir Pernyataan No. 9	59
Tabel 4.19 Jawaban Butir Pernyataan No. 10	59
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Kualitas Informasi	60
Tabel 4.21 Interpretasi Skor Aspek Kualitas Informasi	61
Tabel 4.22 Jawaban Butir Pernyataan No. 1	64
Tabel 4.23 Jawaban Butir Pernyataan No. 2	64
Tabel 4.24 Jawaban Butir Pernyataan No. 3	65

Tabel 4.25 Jawaban Butir Pernyataan No. 4	65
Tabel 4.26 Jawaban Butir Pernyataan No. 5	65
Tabel 4.27 Jawaban Butir Pernyataan No. 6	66
Tabel 4.28 Jawaban Butir Pernyataan No. 7	66
Tabel 4.29 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Efektivitas Pembelajaran	67
Tabel 4.30 Interpretasi Skor Aspek Efektivitas Pembelajaran	68
Tabel 4.31 Jawaban Butir Pernyataan No. 1	70
Tabel 4.32 Jawaban Butir Pernyataan No. 2	70
Tabel 4.33 Jawaban Butir Pernyataan No. 3	71
Tabel 4.34 Jawaban Butir Pernyataan No. 4	71
Tabel 4.35 Jawaban Butir Pernyataan No. 5	71
Tabel 4.36 Jawaban Butir Pernyataan No. 6	72
Tabel 4.37 Jawaban Butir Pernyataan No. 7	72
Tabel 4.38 Jawaban Butir Pernyataan No. 8	72
Tabel 4.39 Jawaban Butir Pernyataan No. 9	73
Tabel 4.40 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Bahan Ajar dan Media Pembelajaran	73
Tabel 4.41 Interpretasi Skor Aspek Bahan Ajar dan Media Pembelajaran ...	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	88
Lampiran 2 Instrumen Angket Sebelum Uji Coba	91
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen.....	96
Lampiran 4 Data Responden Uji Coba.....	103
Lampiran 5 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen	104
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Instrumen	105
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Instrumen	106
Lampiran 8 Instrumen Angket Setelah Uji Coba	109
Lampiran 9 Data Responden Penelitian	114
Lampiran 10 Tangkapan Layar <i>Google Form</i>	118
Lampiran 11 Tabulasi Data Hasil Penelitian	126
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	129
Lampiran 13 Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	130
Lampiran 14 Buku Bimbingan Skripsi.....	131

DAFTAR PUSTAKA

- Abbate, J. (2000). *Inventing the Internet*. MIT Press.
- Abdulkhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan* (1st ed.). Remaja Rosdakarya.
- Abdullah. (2018). *Berbagai Metodologi dalam Kajian Penelitian Pendidikan dan Manajemen* (p. 1). Gunadarma Ilmu.
- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, XII(2).
- Alexandro, R. Situmorang, N. (2021). Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Pendukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3).
- Alizamar & Couto, N. (2016). *Psikologi Persepsi dan Desain Informasi*. Media Akademi.
- Anderson, D. (2023). *ChatGPT Expertise Informative Course*.
- Andrew, N. (2016). *Deep Learning*. O'Reilly Media.
- Arifin, A., & Mulyani, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kamus Digital Bahasa Arab Di Era Society 5.0. *An Nabighoh*, 23(2), 235. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i2.4478>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asaniyah, N. (2017). Pelestarian Informasi Koleksi Langka : Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. *Buletin Perpustakaan*, 57, 85–94.
- Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. *SSRN Electronic Journal*, 1–20. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4337484>
- Basuki, Agus Tri. 2015. *Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. Danisa Media
- Bollen, J., Dis, E. A. M. van, Zuidema, W., & Bockting, R. van R. & C. L. (2023). ChatGPT: five priorities for research. *Nature*, 614, 224–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.1038/d41586-023-00288-7>

- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In I. Syauqi (Ed.), *Laksita Indonesia* (1st ed.).
- Clark, & Mayer. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam, XV(II)*, 116–123.
- Dick, & Carey. (2016). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Duffy, T., & Jonassen, D. (1992). *Constructivism and The Technology of Instruction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- ElMhouthi, A., Nasseh, A., & Erradi, M. (2013). Development of a Tool for Quality Assessment of Digital Learning Resources. *International Journal of Computer Applications*, 64(14), 27–31. <https://doi.org/10.5120/10703-5613>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca.
- Fauzi, & Dkk. (2023). Analysing the Role of ChatGPT in Improving Student Productivity in Higher Education. *Journal on Education*, 5(4).
- Ginting, G., Fadlina, Karim, A., Sianturi, C. F., & Siagian, E. R. (2022). *Sistem Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Goodfellow, I., & Dkk. (2016). *Deep Learning*. MIT Press.
- Hadiono, K., & Noor Santi, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding Sendiu, July*, 978–979.
- Hakim, T. (2002). *Belajar secara Efektif*. Puspa Swara.
- Halsall, F. (2005). *Computer Networking and the Internet*.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hartati, S. (2021). *Kecerdasan Buatan Berbasis Pengetahuan*. Gadjah Mada University Press.
- Hoseth, A. (2011). Google Scholar. *The Charleston Advisor*, 12(3), 36–39. <https://doi.org/10.5260/chara.12.3.36>
- Hu, Krystal. (2023). *ChatGPT sets record for fastest-growing user base-analyst note*. [ChatGPT sets record for fastest-growing user base - analyst note | Reuters](https://www.reuters.com/technology/chatgpt-sets-record-for-fastest-growing-user-base-analyst-note-2023-03-15/)

- Ibrahim, Nini. (1994). *Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis* (1st ed). Jakarta. Mitra Abadi
- Jacsó, P. (2008). Google Scholar revisited. *Online Information Review*, 32(1), 102–114. <https://doi.org/10.1108/14684520810866010>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Jalongo. (2015). *Creativity and Early Childhood Education* (2nd ed.). Springer.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Prestasi Pustakaraya.
- Jurafsky, & Martin, J. (2008). *Speech and Language Processing: An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics, and Speech Recognition*.
- Kemdikbud. (2023). *Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran*. [https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4948621244953-Tujuan-Pembelajaran-dan-Alur-Tujuan-Pembelajaran#:~:text=Tujuan%20Pembelajaran%20\(TP\)&text=Kompetensi%20C%20yaitu%20kemampuan%20yang%20dapat,pada%20akhir%20satu%20unit%20pembelajaran](https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4948621244953-Tujuan-Pembelajaran-dan-Alur-Tujuan-Pembelajaran#:~:text=Tujuan%20Pembelajaran%20(TP)&text=Kompetensi%20C%20yaitu%20kemampuan%20yang%20dapat,pada%20akhir%20satu%20unit%20pembelajaran).
- Kewal-Ramani, A., Zhang, J., Wang, X., Rathbun, A., Corcoran, L., Diliberti, M., Zhang, J., & Snyder, T. D. (2018). Student Access to Digital Learning Resources Outside of the Classroom. In *National Center for Education Statistics*. Potomac Center Plaza. <https://nces.ed.gov/pubs2017/2017098/index.asp>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kung, T., & Dkk. (2023). Performance of ChatGPT on USMLE: Potential for AI-assisted medical education using large language models. *Plos Digital*. <https://doi.org/10.1371/journal.pdig.0000198>
- Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu; Teori, Praktik, dan Penilaian*. Pustaka Cendekia Utama.
- Lidyawati, Y., & Kasmansyah, K. (2020). *Bahan Ajar dan Media pembelajaran Bahasa dan Sastra yang Valid dan Praktis*. <https://doi.org/10.36706/LOGAT.V7I2.225>
- Liebrenz, M., Schleifer, R., Buadze, A., Bhugra, D., & Smith, A. (2023). Comment Generating scholarly content with ChatGPT: ethical challenges for medical publishing. *The Lancet Digital Health*, 5(3), e105–e106. [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(23\)00019-5](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(23)00019-5)

- Machekhina, O. N. (2017). Digitalization of education as a trend of its modernization and reforming. *Espacios*, 38(40).
- Margaryan, A., & Littlejohn, A. (2008). Repositories and communities at cross-purposes: Issues in sharing and reuse of digital learning resources: Original article. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(4), 333–347. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2007.00267.x>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Morrison, Ross, & Kemp. (2013). *Designing Effective Instruction* (7th ed.). Wiley.
- Muhammad. (2018). *Sumber Belajar*. Mataram. Sanabil Publishing.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nazifah, N., Asrizal, A., & Festiyed, F. (2021). Analisis Ukuran Efek Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 288–295. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2419>
- Nuraini. (2021). *Pengaruh Sumber Belajar terhadap Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 05 Tembilahan Hulu*.
- O'Brien, J., & Marakas. (2010). *Management Information System* (10th ed.). Irwin.
- Patra. (2017). From Electronic Resources to Electronic Resources Management. *Digital Disruption and Electronic Resource Management*.
- Pearl, J. (2018). *The Book of Why: The New Science of Cause and Effect*.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Prihatini. (2018). *Membangun Personal Branding Lewat Digital Presance*. Nas Media Indonesia.
- Printina, B. I. (2017). Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle dan Komik Toondo Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 7(2), 57. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v7i2.1489>
- Ramdhani, R., Masrul, Nofriansyah, D., & Suhelayanti. (2020). *Belajar & Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rayendra, & Dkk. (2021). *Kecerdasan Buatan*. Mitra Cendekia Media.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta.

- Robins, S. (2005) *Organizational Behavior*. Prentice hall Inc: Toronto
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(11).
- Russel, S., & Norvig, P. (1995). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*.
- Sadirman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (24th ed.). Rajawali Press.
- Sarwono, Sarlito W, 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sasmita, R. S. (2020). Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1, 1–5.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technologies The Definition and Domains of The Field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Selegi, S. F., Saputra, D. N., Jumadi, Kholil, A., Agus, & Setia, A. (2021). *Landasan Pendidikan*. Media Sains Indonesia dan Penulis.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran* (Fungky (ed.); 1st ed., Vol. 09, Issue 02). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, A. Luthfiyani, U. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Jurnal Petisi*. 04(01), 49–58.
- Simarmata, J., Sari, D., Purba, D., Mufarizuddin, & Hasibuan, M. (2019). *Inovasi Pendidikan: Lewat Transformasi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Simbolon, M. (2008). Persepsi dan kepribadian. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(1), 52–66. <https://jurnal.unai.edu/index.php/jeko/article/view/516>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi Penelitian* (1st ed.). Literasi Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sumakul, D. T., Hamied, F. A., & Sukyadi, D. (2022). Students' Perceptions of the Use of AI in a Writing Class. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 624, 52.
- Sungkono. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. FIP UNY.

- Supriadi, S. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Susnjak, T. (2022). *ChatGPT: The End of Online Exam Integrity?* 1–21. <http://arxiv.org/abs/2212.09292>
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Symonds, J. (2023). *What are the pros and cons of ChatGPT and natural language AI in Education?* Lionheart. <https://www.lionheart-education.com/blogs/what-are-the-pros-and-cons-of-chatgpt-and-natural-language-ai-in-education/>
- Tajuddin, M., Nimran, U., Astuti, E. S., & Kertahadi. (2016). *Kesuksesan Sistem Informasi Perguruan Tinggi dan Good University Governance*. Universitas Brawijaya Press.
- Throp, H. (2023). *ChatGPT is fun, but not an author*. 379(6630). <https://doi.org/10.1126/science.adg7879>
- Tian, Y., Hu, X., Nagato, K., Nakao, M., & Liu, A. (2023). Opportunities and challenges of ChatGPT for design knowledge management. *Computer Science*.
- Trends, N., Analysis, R., Frolova, E. V, Rogach, O. V, Ryabova, T. M., & Federation, R. (2020). Digitalization of Education in Modern Scientific Discourse: New Trends and Risks Analysis. *European Journal of Contemporary Education*, 9(2), 313–336. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.313>
- UNESCO. (2015). *Education 2030 Framework for Action: Towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all*.
- UNESCO. (2023). *ChatGPT and Artificial Intelligence in Higher Education*.
- Vaswani, A. (2017). Attention Is All You Need. *Advances in Neural Information Processing Systems, 2017-Decem(Nips)*, 5999–6009. <http://arxiv.org/abs/1706.0A03762>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran : Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.