

## Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “AI” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang

Deby Kartika Ratri<sup>1</sup>, Nugrananda Janattaka<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No. 7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur  
[debykartika28@gmail.com](mailto:debykartika28@gmail.com)

### Abstract

The development of education has made significant progress along with the changing times. Although there are many innovations today, the learning process still tends to be monotonous due to the limited variety of media that are often used. The purpose of this study is to create a more creative and interesting Indonesian learning media. Using a research and development (R&D) approach that has been modified into six initial stages, this study aims to develop learning media. Three lecturers of the Primary School Teacher Education Study Program verified the media, material, and language validation sheets as assessment instruments. This research was conducted in the fifth grade of SD Negeri 3 Talang Sendang, which consisted of eight students, involving filling out a student response questionnaire. The results showed that the learning media in the form of AI-assisted animated videos in grade V Indonesian language lessons were considered very feasible. The average value of two media experts is 88.5%, from two material experts is 86% and from two linguists 91%. The response of students also showed a very feasible category, with an average of 88.4% from the small group trial and 87.5% from the large group trial. These results confirm that AI-assisted animated videos are innovative learning media that are very suitable for use in Indonesian language lessons in grade V of SD Negeri 3 Talang Sendang.

**Keywords:** AI, Indonesia Language, Animated Video, Learning Media

### Abstrak

Perkembangan dunia pendidikan mengalami kemajuan signifikan seiring dengan perubahan zaman. Meskipun terdapat banyak inovasi saat ini, proses pembelajaran masih cenderung monoton karena terbatasnya ragam media yang sering digunakan. Tujuan dari studi ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif dan menarik. Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang telah dimodifikasi menjadi enam tahapan awal, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Tiga dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar memverifikasi lembar validasi media, materi, dan bahasa sebagai instrumen penilaian. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Talang Sendang, yang terdiri dari delapan siswa, dengan melibatkan pengisian angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbantuan AI pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dinilai sangat layak. Nilai rata-rata dari dua ahli media adalah 88,5%, dari dua ahli materi adalah 86% dan dari dua ahli bahasa 91%. Respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat layak, dengan rata-rata 88,4% dari uji coba kelompok kecil dan 87,5% dari uji coba kelompok besar. Hasil ini menegaskan bahwa video animasi berbantuan AI merupakan media pembelajaran inovatif yang sangat cocok untuk digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Talang Sendang.

**Kata Kunci:** AI, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Video Animasi

Copyright (c) 2024 Deby Kartika Ratri, Nugrananda Janattaka

✉ Corresponding author: Deby Kartika Ratri

Email Address: [debykartika28@gmail.com](mailto:debykartika28@gmail.com) (Jl. Mayor Sujadi No. 7, Kec. Kedungwaru, Kab. Tulungagung, Jatim)

Received 04 July 2024, Accepted 11 July 2024, Published 19 July 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ialah proses transformasi pola perilaku sekelompok individu yang berupaya mencapai kematangan melalui proses pengajaran dan pelatihan. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem

Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya yang disadari serta direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar serta KBM di mana siswa dapat dengan aktif menumbuhkan potensi dirinya, memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, moral yang luhur, dan keterampilan yang diperlukan.

Dunia pendidikan kini makin tumbuh beriringan adanya perubahan zaman. Untuk menaikkan proses pendidikan, diperlukan banyak inovasi dalam pengembangan kurikulum, teknik pengajaran, serta peningkatan infrastruktur dan fasilitas. Pengajar merupakan komponen vital dalam suatu proses pembelajaran. Guru, siswa, lingkungan belajar, metode atau teknik pengajaran, dan media pembelajaran ialah beberapa dari banyak faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran selama proses pendidikan. Alat pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menaikkan pemikiran, emosi, ketertarikan, dan fokus siswa. Alat ini berguna untuk memenuhi keperluan pembelajaran baik secara perorangan maupun kelompok. Dengan alat bantu pembelajaran, kita dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif, respons emosional, minat terhadap materi, dan konsentrasi siswa. Alat tersebut menjadi sarana yang efektif dalam mencocokkan keperluan pembelajaran setiap individu dan kolektif. Melalui pemakaian media, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Fungsi lain dari media pembelajaran ialah untuk memperjelas materi saat pengajar menyampaikan pelajaran. Guru memakai media pembelajaran sebagai variasi dalam penyampaian materi. Selain itu, alat-alat pembelajaran dapat berperan sebagai sarana untuk menimbulkan masalah yang akan dianalisis serta dievaluasi oleh siswa dalam KBM. Minimal, pengajar dapat menggunakan alat-alat tersebut sebagai rangsangan untuk menaikkan motivasi belajar siswa. Alat pembelajaran juga dapat menaikkan rasa ingin tahu dan minat pembelajaran siswa serta memperjelas materi yang disampaikan oleh pengajar (Seto dkk., 2018). Berdasarkan pandangan itu, dapat disimpulkan jika peran seorang pendidik sangat penting, salah satunya ialah kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah. Salah satu dari berbagai jenis alat pembelajaran ialah media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berbasis digital merujuk pada alat yang memanfaatkan data digital atau menghasilkan representasi digital yang dapat diproses, diakses, dan disebarluaskan melalui perangkat digital (Khairunnisaa et al., 2023). Salah satu contoh menonjol dari media pembelajaran digital ialah video animasi, yang sering digunakan dalam KBM. Media berbasis video animasi memiliki berbagai karakteristik khas, seperti panduan pembelajaran yang terstruktur, evaluasi yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa, materi yang harus relevan dengan kompetensi dasar, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, video animasi menyediakan variasi dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Video animasi yang inovatif dan menarik dapat menaikkan antusiasme siswa dan memudahkan guru dalam mengulang materi yang disampaikan.

Dorongan ini seharusnya memotivasi para pendidik untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam proses pengajaran. Mereka juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Untuk mengatasi dan menyelesaikan berbagai masalah yang sering muncul, diperlukan inovasi dan pemikiran kritis. Kecerdasan buatan, atau AI, ialah sebuah teknologi komputasi yang mampu melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang umumnya membutuhkan kemampuan intelektual manusia, AI juga diartikan sebagai sistem yang mampu menciptakan perangkat dengan kecerdasan serupa manusia. Salah satu kemajuan teknologi terkini yang sedang diminati adalah penggunaan kecerdasan buatan (AI) sebagai wujud inovasi yang dimanfaatkan untuk mempermudah aktivitas harian manusia (Maufidhoh & Maghfirah, 2023).

Direktur SEAMEO dalam konferensi internasional yang diselenggarakan oleh Kemendikbud, menyatakan bahwa kecerdasan buatan (AI) dapat memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan karena berperan dalam berbagai aspek. SEAMEO juga meyakini bahwa AI dapat membantu guru dalam tugas-tugas administratif, seperti menentukan nilai akhir berdasarkan penilaian. Selain itu, AI memiliki kemampuan untuk mempermudah pengelolaan kegiatan KBM (KBM) dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Diharapkan kecerdasan buatan dapat membantu manusia mencapai maksud pendidikan dan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Karena itu, banyak inovasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang sedang dan akan diterapkan untuk meningkatkan kemudahan dan kesuksesan pembelajaran.

AI juga memungkinkan memainkan peran penting terhadap pembuatan video. Pembuatan video dapat, menjadi lebih mudah dan efisien. Contohnya, dalam proses pengeditan, AI dapat mempercepat dan menyederhanakan pekerjaan dengan mengidentifikasi wajah, objek, dan adegan khusus dalam video. Ini memungkinkan editor untuk dengan cepat menemukan klip yang relevan, menghilangkan bagian yang tidak diperlukan, dan menaikkan kualitas visual dengan memakai algoritma yang telah dipelajari. Dengan bantuan AI, waktu dan upaya yang dibutuhkan untuk mengedit video dapat berkurang secara signifikan, memungkinkan pembuat video untuk menghasilkan konten dengan lebih efisien.

Pengembangan efek visual yang mengesankan juga diperkaya oleh kecerdasan buatan. Efek visual sering kali menjadi elemen penting dalam industri film dan video untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik. Dengan dukungan kecerdasan buatan, pembuat video dapat menciptakan efek visual yang lebih autentik dan rumit. Semua ini memberikan lebih banyak fleksibilitas dan ruang kreatif bagi pembuat video untuk menghasilkan karya-karya yang mengagumkan.

AI juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video di kelas. Salah satu pemakaiannya ialah untuk mengajar bahasa Indonesia. Materi pelajaran Bahasa Indonesia umumnya terdiri dari teks yang panjang dan gambar. Ini sering kali kurang menarik bagi siswa karena hanya terbatas pada teks tulisan. Jikapun guru sudah membuat inovasi dengan menggunakan alat pembelajaran

tersebut hanya merupakan alat yang mudah diakses dan mudah dibuat oleh guru. Sehingga, kegiatan pembelajaran terasa tetap monoton.

Berdasarkan penjelasan diatas menjadi alasan jika peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sebagai inovasi baru untuk proses pembelajaran di kelas. Sekarang ini banyak ide-ide baru yang dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu nya dengan memakai AI. Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imroatul Maufidhoh dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence melalui Media Puzzle Maker pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan hasil penelitian menampakkan jika implementasi pembelajaran didasarkan pada kecerdasan buatan (AI), ini adalah inovasi penting dalam domain pendidikan. Selain itu, penggunaan pendidikan berbasis AI juga terbukti memberikan dampak positif pada kemajuan kognitif siswa, seperti meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan oleh pengajar. Hal ini juga terdapat pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ifa Datus Saadah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Memakai Adobe After Effect” yang menunjukkan hasil jika pemakaian media pembelajaran berbasis video animasi dinilai efektif.

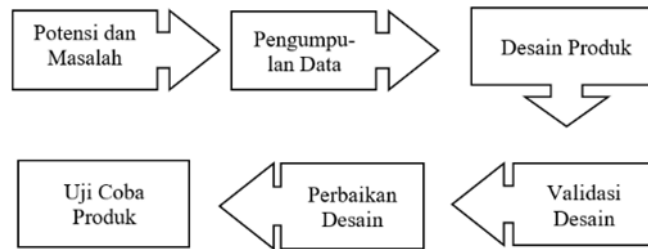
Dari temuan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami kemajuan yang mencolok. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan dalam bidang ini terus berlanjut dan berpotensi untuk memberikan dampak positif yang besar bagi masyarakat. Beberapa fakta menunjukkan jika pemakaian AI dalam pembelajaran terbukti dapat memberikan kemudahan serta dampak positif dalam prosesnya. Hal ini dapat dirasakan oleh guru dan siswa sekaligus. Kemudahan yang dirasakan oleh guru yaitu dapat memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan mengajarnya.

Peneliti berharap dengan pengembangan video animasi berbantuan AI pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V dapat menaikkan semangat siswa serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## **METODE**

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan "AI" untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD ini mengadaptasi prinsip-prinsip dari metode Research and Development (R&D) yang dicontohkan oleh Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Namun, dalam konteks penelitian ini, terdapat modifikasi terhadap metode R&D yang dijelaskan oleh Saadah (2018). Penelitian ini hanya melibatkan enam tahap awal karena fokusnya pada pengembangan produk terbatas, bukan untuk produksi massal.

Hasil modifikasi metode Research and Development (R&D) dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan AI pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner. Angket ini melibatkan teks pertanyaan dengan jawaban singkat yang diberikan kepada responden, sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (dalam Asdi, 2023). Dalam riset ini, terdapat dua bentuk kuesioner yang digunakan yaitu:

1. Angket validitas produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa
2. Angket respon siswa

## HASIL DAN DISKUSI

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket respon siswa.

### *Hasil Validasi Ahli Media*

Penilaian desain dan komponen media oleh validator ahli media memakai instrumen validasi yang mencakup 7 indikator pertanyaan yaitu : “(1) Kemudahan, (2) Kesesuaian, (3) Ketepatan, (4) Penekanan, (5) Keseimbangan, (6) Bentuk, dan (7) Warna. Berdasarkan penilaian validasi ahli media I dan II media pembelajaran video animasi berbantuan AI mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V mendapatkan skor 88,5% dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Dengan nilai setiap indikator sebagai berikut: indikator kemudahan memperoleh persentase skor 90%, indikator kesesuaian memperoleh persentase 90%, indikator ketepatan memperoleh persentase 90%, indikator penekanan memperoleh persentase 90%, indikator keseimbangan memperoleh persentase 85%, indikator bentuk memperoleh persentase 90%, dan indikator warna memperoleh persentase 90%. Indikator kemudahan, kesesuaian, ketepatan, penekanan, bentuk dan warna memperoleh kategori sangat valid sedangkan indikator keseimbangan memperoleh kategori cukup valid.

### *Hasil Validasi Ahli Materi*

Validasi ahli materi mencakup 3 indikator pertanyaan yaitu : (1) Format, (2) Isi, dan (3) Bahasa. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi I dan II media pembelajaran video animasi berbantuan AI mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V mendapatkan skor 86% dalam kategori “Sangat Valid” untuk

digunakan. Untuk indikator format memperoleh persentase skor 80%, indikator isi memperoleh persentase 90%, indikator bahasa memperoleh persentase 80%. Indikator isi memperoleh kategori sangat valid sedangkan indikator format dan bahasa memperoleh kategori cukup valid.

### ***Hasil Validasi Ahli Bahasa***

Validasi ahli bahasa mencakup 6 indikator pertanyaan yaitu : “(1) Lugas, (2) Komunikatif, (3) Diagnostik dan interaktif, (4) Kesesuaian Perkembangan Siswa, (5) Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa, dan (6) Pemakaian Istilah, Simbol atau Ikon. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa I dan II media pembelajaran video animasi berbantuan AI mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V mendapatkan skor 91% dalam kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Untuk indikator lugas memperoleh persentase skor 93,5%, indikator komunikatif memperoleh persentase 80%, dan indikator diagnostik dan interaktif memperoleh persentase 90%, indikator kesesuaian perkembangan siswa memperoleh persentase 80%, indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh persentas 90%, indikator pemakaian istilah, simbol atau ikon memperoleh persentase 100%. Indikator lugas, diagnostik dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, pemakaian istilah, simbol atau ikon memperoleh kategori sangat valid, sedangkan untuk indikator komunikatif dan kesesuaian perkembangan siswa memperoleh kategori cukup valid dan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi.

### ***Hasil Angket Respon Siswa***

Uji coba produk ditetapkan melalui pemakaian angket, yang dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama melibatkan uji coba produk dengan kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa, sedangkan fase kedua melibatkan uji coba produk dengan kelompok besar yang terdiri dari 8 siswa. Hasil skor keseluruhan dari uji coba kelompok kecil mencapai 88,4% sesuai dengan skala persentase dalam tabel kriteria validitas. Uji coba dengan kelompok besar memperoleh skor keseluruhan 87,5% sesuai dengan skala persentase pada tabel kelayakan. Dari hasil ini, media pembelajaran video animasi yang menggunakan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 3 Talang dinilai termasuk dalam kategori "Sangat Valid" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Dalam buku Sugiyono yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, pendekatan pengembangan riset dan pengembangan (R&D) digunakan untuk mengembangkan media video animasi dengan bantuan kecerdasan buatan. Penelitian ini mengadaptasi pendekatan R&D dengan mengikuti enam tahap, yakni (1) identifikasi peluang dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan produk, (4) validasi rancangan, (5) perbaikan desain, dan (Saadah, 2018). Berdasarkan rumusan masalah diperoleh kesimpulan jika media pembelajaran video animasi berbantuan AI pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V termasuk pada kategori sangat layak dengan memperoleh nilai rata-

rata 88,5% dari 2 ahli media, 86% dari 2 ahli materi, dan 91% dari 2 ahli bahasa. Hasil respon siswa juga menunjukkan kategori sangat layak dengan memperoleh nilai rata-rata 88,4% dari hasil uji coba kelompok kecil dan 87,5% dari hasil uji coba kelompok besar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan yaitu adanya kekurangan dalam pembuatan media dan pembahasan materi yang dikembangkan dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media serupa yang lebih baik, perlu dilakukan penyempurnaan dalam pengembangan agar menghasilkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

Kenali orang-orang yang membantu penelitian, terutama yang mendanai penelitian Anda. Sertakan individu yang telah membantu Anda dalam studi Anda: Penasihat, Pendukung keuangan, atau mungkin pendukung lain seperti Proofreader, Pengetik, dan Pemasok yang mungkin telah memberikan materi.

## REFERENSI

- Asdi, N. (2023). *Pengembangan Media belajar Video “Iklan” Berbasis Animasi Powtoon Tema 9 Subtema 1 Kelas 5 SDN 1 Blendis Kecamatan Gondang Tulungagung*. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/497>
- Daniyati, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media belajar Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fitrianisah, F. (2022). konsep media video animasi untuk menaikkan motivasi belajar siswa SD. *Konsep Media Video Animasi Untuk Menaikkan Motivasi Belajar Siswa SD*, 55–56.
- Hales, C. (2021). *Chris Hales Artificial Intelligence: The Latent Revolution in Filmmaking*. 2.
- Khaerani, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2023). *Pengaruh Pemakaian Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan*.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). *Pengembangan Media belajar Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD*. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). *Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 2023. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/abuya>
- Nasrillah, E., Kosasih, E., & Kurniawan, K. (2019). *Teks Eksplanasi sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 5 Bandung*. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 3(1), 68–73. <https://core.ac.uk/download/pdf/228883926.pdf>
- Ningrum, S. A. (2021). *Pengembangan Media belajar Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Siswa Kelas III SD/MI*. <http://repository.radenintan.ac.id/16563/>

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyawardani, A., & Rafael, R. A. (2023). *Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya*. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.
- Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan Media belajar Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Memakai Adobe After Effect*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel ..., 1–71. [http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa Datus Saadah\\_D94211073.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa Datus Saadah_D94211073.pdf)
- Sari, D. N. I. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*.
- Suciati, S., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Arifani, Y. (2023). *Artificial Intelligence Application dalam Pembelajaran Speaking: Persepsi dan Solusi*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1111–1115. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Suharmawan, W. (2023). *Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan*. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Syahrani, D. W. I. P., Studi, P., Komunikasi, I., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2024). *Studi fenomenologi terhadap pemakaian platform digital artificial intelligence (ai) sebagai media belajar pada era education 4.0 di uin suska riau*. 6273.
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). *Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Memakai Media Gambar Berseri*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228–234. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25625>
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). *Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan*. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>