

Eksplorasi Penggunaan *Artificial Intelligence* oleh Guru dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Gresik

Ainun Safitri ^{1*}, Sri Mastuti Purwaningsih ²

^{1,2}Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Surabaya, Kampus Ketintang, 60231, Indonesia.

E-mail: safitriainun02@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2116>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 21 August 2025

Kata Kunci

Kecerdasan Buatan (AI),
 Kompetensi Digital Guru,
 Pembelajaran Sejarah

Keywords

Artificial Intelligence (AI),
 Teacher Digital
 Competence, History
 Learning



ABSTRACT

Perkembangan pesat teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), *Internet of Things* (IoT), dan robotika telah mentransformasi dunia pendidikan, termasuk proses pembelajaran. Teknologi ini, khususnya AI menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi. Namun, eksplorasi pemanfaatan AI dalam konteks pembelajaran mata pelajaran sejarah, masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan AI oleh guru sejarah dan menganalisis tingkat kesiapan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan teknik *purposive snowball sampling* untuk menentukan sampel penelitian. Penelitian ini melibatkan 13 guru sejarah dari SMA Negeri di Kabupaten Gresik. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian mengungkap bahwa penggunaan AI didominasi oleh ChatGPT (30%), Canva (27%), dan Gemini (19%), dengan total pemanfaatan mencapai 76% untuk kegiatan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Namun, adopsi AI untuk evaluasi pembelajaran masih sangat rendah (15%). Analisis kesiapan guru berdasarkan kerangka Mayes dan Fowler (2006) menunjukkan bahwa 100% responden telah menguasai pemahaman dasar AI, 77% mampu menerapkan AI dalam konteks pembelajaran, tetapi hanya 23% yang mencapai tahap transformasi digital.

The rapid advancement of artificial intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), and robotics has transformed the world of education, including the learning process. These technologies, particularly AI, offer significant potential to enhance the quality of learning through various innovations. However, the exploration of AI utilization in the context of history education remains relatively limited. This study aims to explore how history teachers use AI and analyze their readiness level in integrating AI into teaching. This research employs a phenomenological qualitative approach with purposive snowball sampling to determine the study's participants. The study involved 13 history teachers from public high schools in Gresik Regency. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation studies, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings reveal that AI usage is dominated by ChatGPT (30%), Canva (27%), and Gemini (19%), with a total utilization rate of 76% for lesson planning and implementation. However, AI adoption for learning assessment remains very low (15%). An analysis of teacher readiness based on Mayes and Fowler's (2006) framework shows that 100% of respondents have mastered basic AI understanding, 77% can apply AI in learning contexts, but only 23% have reached the digital transformation stage.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

How to Cite Ainun Safitri, et al (2025) Eksplorasi Penggunaan *Artificial Intelligence* oleh Guru dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Gresik 4(1), 4564-4570

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2116>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad 21 berlangsung sangat pesat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi telah mengantarkan dunia ke dalam *era society* 5.0, sebuah era di mana manusia berhasil menyatukan kemajuan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan. Pada tahap ini, berbagai masalah sosial dapat diatasi melalui pemanfaatan terobosan teknologi yang terus berkembang dan berpusat pada kebutuhan manusia (Nur et al., 2022). Dengan pesatnya perkembangan teknologi seperti AI, IoT, dan robotika, sangat memungkinkan transformasi digital dalam pendidikan. Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Karakteristik siswa generasi Z yang tumbuh di era serba digital, menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhan zaman. Roy Suryo sebagai pembicara dalam seminar daring tentang literasi digital yang diadakan oleh Kemenkominfo dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bali menyatakan bahwa generasi Z menunjukkan tingkat literasi digital tertinggi dibandingkan generasi sebelumnya (Hendrik, 2024). Selain itu, berdasarkan survey yang dilakukan pada 21-27 Mei 2024, diketahui bahwa 86,21 persen pelajar tingkat SMA dan mahasiswa menggunakan bantuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk menyelesaikan tugas sekolah dan kuliah (Hartanto and Rohmah, 2024). Generasi Z memiliki kecenderungan bergantung pada internet atau digital sehingga memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Pendidikan sejarah termasuk bidang studi yang wajib ditempuh pada tingkat pendidikan menengah khususnya Sekolah Menengah Atas. Sejarah bukan hanya mempelajari tentang peristiwa masa lalu tetapi memiliki keterkaitan dengan kehidupan masa kini dan memberikan pembelajaran terhadap masa depan. Melalui pembelajaran sejarah, baik guru maupun siswa dapat secara aktif belajar mengenai perubahan dan perkembangan kehidupan dari masa ke masa. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kegiatan pembelajaran sejarah belum berjalan secara maksimal. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi dengan kegiatan ceramah dan berfokus pada guru. Selain itu, media dan alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah juga masih terbatas. Pada dasarnya, guru memiliki peluang dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga menciptakan merancang pengalaman belajar yang dinamis, menggugah minat, menyenangkan, penuh tantangan, serta mampu mendorong semangat peserta didik (Rokhmawati, 2023).

Perkembangan teknologi seperti AI membuka peluang untuk peningkatan kualitas pengajaran sejarah di lingkungan pendidikan. Kajian literatur oleh Xiaowei Sheng (2023) mengkaji peran kecerdasan buatan (AI) dalam transformasi pendidikan sejarah di sekolah menengah atas di Tiongkok, dengan fokus pada tantangan yang ditimbulkan oleh sistem pembelajaran yang berorientasi pada ujian. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan pendidikan sejarah di Tiongkok masih didominasi oleh metode menghafal fakta-fakta historis, alih-alih mengembangkan kemampuan analisis kritis dan penalaran mandiri siswa. Namun, kehadiran AI dinilai mampu memberikan solusi inovatif dengan merevolusi metode pembelajaran sejarah melalui berbagai teknologi canggih, seperti pencocokan big-data, virtual reality (VR), dan augmented reality (AR). Teknologi AI memungkinkan siswa mengakses informasi sejarah secara cepat dan akurat, mensimulasikan peristiwa-peristiwa bersejarah secara visual, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif. Berdasarkan penelitian yang telah ada, fokus utama penelitian sering kali tertuju pada konteks penggunaan AI oleh siswa. Namun, penelitian mengenai guru, khususnya guru sejarah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, menjadi relevan bagi peneliti untuk melakukan penelusuran mendalam mengenai kapasitas literasi digital yang dimiliki oleh guru, khususnya dalam penggunaan AI, menilai kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi, serta mengidentifikasi hambatan yang dihadapi dalam proses implementasinya. Dalam konteks pendidikan modern, urgensi penelitian ini semakin meningkat karena menyadari bahwa perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga mengharuskan kita untuk mengikuti perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam proses pengumpulan dan analisis data. Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis berdasarkan pandangan (Creswell, 2007) yang mendefinisikan fenomenologi sebagai upaya mengeksplorasi makna pengalaman hidup individu

terhadap suatu fenomena tertentu. Penelitian ini melibatkan guru sejarah dari SMA Negeri di Kabupaten Gresik sebagai subjek utama untuk mengeksplorasi penggunaan AI dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan sampel penelitian ini yaitu 13 guru Sejarah dari 10 SMA Negeri di Kabupaten Gresik. Pemilihan sampel ini menggunakan teknik *purposive snowball sampling* dengan mempertimbangkan pengalaman penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu penyebaran angket, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Penyebaran angket dilakukan melalui forum MGPM Sejarah Kabupaten Gresik yang kemudian dilanjutkan dengan wawancara lebih dalam yang dilakukan baik secara online maupun tatap muka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen angket, pedoman wawancara dan dokumentasi. Instrumen angket berisi tentang pertanyaan tertutup yang kemudian dijadikan acuan untuk dilakukan wawancara lebih lanjut. Instrumen wawancara didasarkan pada teori literasi digital Mayes and Fowler (2006) yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan guru dalam menggunakan AI.

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan melalui tiga tahap utama: (1) reduksi data dengan merangkum, memilah, dan menyaring informasi dari angket, wawancara, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi pola relevan tentang penggunaan AI dalam pembelajaran sejarah; (2) penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang diperkaya kutipan kunci dan visualisasi seperti diagram batang serta tabel komparatif; dan (3) verifikasi dengan menguji konsistensi temuan untuk menghasilkan kesimpulan valid. Untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan triangulasi teknik (membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen) dan triangulasi sumber (mengkonfirmasi data ke berbagai narasumber seperti guru dan siswa), dimana perbedaan perspektif dalam penelitian ini tidak dianggap sebagai kesalahan tetapi sebagai keragaman sudut pandang yang perlu diverifikasi lebih lanjut sehingga didapatkan informasi paling akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 13 guru Sejarah yang aktif mengajar di 10 Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kabupaten Gresik. Partisipan penelitian ini terdiri dari guru dengan pengalaman mengajar yang beragam, mulai dari 2 hingga 30 tahun. Berdasarkan pengelompokan fase pengalaman mengajar, data menunjukkan distribusi sebagai berikut: fase awal (2–5 tahun) sebesar 38%, fase menengah (6–8 tahun) sebesar 38%, dan fase akhir (14–30 tahun) sebesar 28%. Distribusi ini menunjukkan bahwa temuan penelitian mampu menangkap perspektif berimbang dari pendidik pada berbagai tahap perkembangan profesional.

Tabel 1. Data Penggunaan AI dalam Perencanaan Pembelajaran

AI dalam Perencanaan Pembelajaran	Frekuensi	Persentase
Ya	10	77 %
Tidak	3	23 %
Total	13	100 %

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai penerapan AI dalam perencanaan pembelajaran, diketahui bahwa dari 13 responden, sebanyak 10 responden (77%) memberikan respons positif "Ya" terhadap penggunaan AI, sedangkan 3 responden (23%) menyatakan sebaliknya "Tidak". Tingginya persentase respons positif dapat diasosiasikan dengan tingginya kesadaran pendidik tentang efisiensi AI dalam proses perencanaan pembelajaran.

Tabel 2. Data Penggunaan AI dalam Pembelajaran

AI dalam Pembelajaran di Kelas	Frekuensi	Persentase
Ya	9	69 %
Tidak	4	31 %
Total	13	100 %

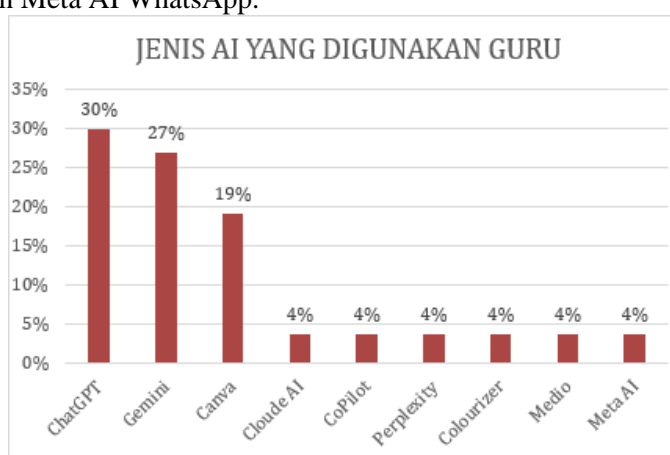
Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai penerapan AI dalam kegiatan pembelajaran di kelas, diketahui bahwa dari 13 responden, sebanyak 9 responden (69%) memberikan respons positif "Ya" terhadap penggunaan AI, sedangkan 4 responden (31%) menyatakan sebaliknya "Tidak". Hasil ini mengungkapkan bahwa terdapat kecenderungan positif dimana mayoritas responden (lebih dari dua pertiga) menunjukkan penerimaan terhadap teknologi di kalangan pendidik.

Tabel 3. Data Penggunaan AI untuk Evaluasi

AI untuk Evaluasi Pembelajaran	Frekuensi	Persentase
Ya	2	15 %
Tidak	11	85 %
Total	13	100 %

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai penerapan AI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, diketahui bahwa dari 13 responden, sebanyak 2 responden (15%) memberikan respons positif "Ya" terhadap penggunaan AI, sedangkan 11 responden (85%) menyatakan sebaliknya "Tidak". Hasil ini mengindikasikan adanya tantangan signifikan dalam penerimaan teknologi AI dalam proses evaluasi pembelajaran, yang bersumber dari berbagai faktor seperti kekhawatiran mendalam mengenai validitas penilaian berbasis AI.

Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan AI oleh guru dalam pembelajaran sejarah mencakup beberapa jenis AI yaitu ChatGPT, Gemini, Canva, Claude AI, Copilot, Perplexity, Colourizer, Medio, dan Meta AI WhatsApp.

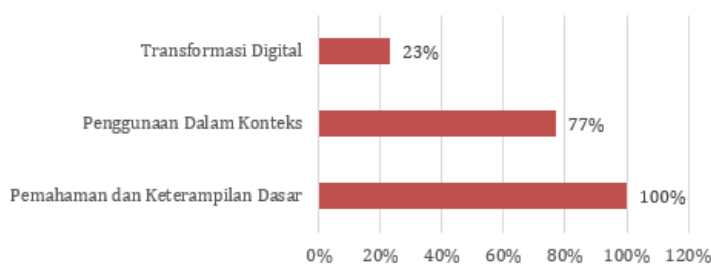


Gambar 1. Chart Jenis AI oleh Guru

Hasil angket mengenai penggunaan AI oleh guru menunjukkan bahwa ChatGPT mendominasi sebagai salah satu yang paling banyak digunakan dengan persentase (30%), disusul oleh Canva (27%) dan Gemini (19%). Sementara itu, Claude AI, CoPilot, Perplexity, Colourizer, MetaAI Whatsapp, dan Medio masing-masing hanya (4%).

Peneliti melakukan wawancara terhadap 13 guru untuk mengukur kesiapan dalam mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran sejarah, dengan berdasarkan pada indikator literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006).

KESIAPAN GURU MENGGUNAKAN AI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (LITERASI DIGITAL MAYES AND FOWLER)



Gambar 2. Chart Kesiapan Guru Menggunakan AI

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui pola kesiapan guru yang beragam dalam mengintegrasikan AI untuk pembelajaran sejarah. Pada indikator pemahaman dan keterampilan dasar, menunjukkan hasil 100% yang menunjukkan bahwa guru telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam penggunaan AI. Selanjutnya pada indikator penggunaan dalam konteks pembelajaran, menunjukkan hasil 77%, yang berarti bahwa meskipun secara keseluruhan guru telah memiliki pemahaman dan keterampilan dasar, namun dalam hal penerapan secara kontekstual dalam

pembelajaran masih belum maksimal. Lebih lanjut, pada indikator transformasi digital (kreatifitas dan inovasi) menunjukkan hasil 23% yang menunjukkan adanya kesenjangan terhadap pemanfaatan AI pada tahap transformasi digital.

Pembahasan

Kesiapan guru dalam menggunakan AI dalam pembelajaran Sejarah diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru sejarah. Wawancara dilakukan berdasarkan indikator literasi digital yang mencakup tiga tahapan. Pertama, pemahaman dan keterampilan dasar guru dalam menggunakan AI. Kedua, penerapan sesuai konteks yang berfokus pada pemanfaatan AI dalam keseluruhan siklus pembelajaran sejarah, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Ketiga, kreativitas dan inovasi yang mengungkap kompetensi konten, publikasi karya/konten hasil AI, kompetensi teknis dan kegiatan berbagi praktik baik yang telah dilakukan guru.

Berdasarkan teori Mayes dan Fowler (2006), hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh guru sejarah telah mencapai tahap 1 kompetensi digital dalam pemahaman dan pemanfaatan AI yang dilihat dari pemahaman konseptual dan keterampilan dasar penggunaan AI. Pada tahap awal ini, guru telah memiliki pengetahuan dasar tentang konsep AI. Dilihat dari hasil wawancara, diketahui bahwa guru mampu mendeskripsikan pengertian AI, dan menyadari keunggulan dan keterbatasan AI. Lebih lanjut, guru dapat memahami manfaat fungsional AI dalam pendidikan. Guru memahami penggunaan AI dalam meringankan beban administratif yang dapat dilihat dari pemanfaatan AI untuk kegiatan sehari-hari seperti menyusun ringkasan, menyederhanakan bahan ajar, dan pemanfaatan AI yang umumnya berfokus sebagai alat bantu (*tool-oriented*) pencarian informasi.

Penggunaan teknologi dalam konteks mengacu pada penerapan penggunaan AI yang disesuaikan dengan situasi atau kebutuhan guru, di mana guru tidak hanya sekadar memahami konsep teknis, tetapi juga mulai menerapkannya secara lebih efektif, kritis, dan kontekstual. Pada tahap perencanaan pembelajaran guru telah memanfaatkan AI untuk mengembangkan materi ajar dan konten pembelajaran. Dalam pengembangan materi ajar sejarah, pemanfaatan teknologi AI seperti ChatGPT dan Gemini memberikan kontribusi signifikan dengan membantu guru menyederhanakan sumber-sumber sejarah yang kompleks menjadi materi pembelajaran yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, guru dapat menemukan ide atau perspektif baru untuk kemudian dijadikan bahan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam dengan fokus bahasan yang lebih menarik.

Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan penggunaan chatbot AI sebagai bantuan dalam pencarian informasi sesuai dengan penugasan yang diberikan. Melalui dialog interaktif dengan AI, siswa dapat melakukan eksplorasi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan konsep personalisasi pembelajaran, dimana AI membantu siswa untuk berkembang dengan ritme mereka masing-masing, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Subiyantoro, 2024). Adapun penggunaan AI pada evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas responden belum mengintegrasikan AI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan adanya tantangan signifikan dalam penerimaan teknologi AI dalam proses evaluasi pembelajaran yang bersumber dari berbagai faktor. persepsi yang berbeda, dimana penggunaan AI untuk evaluasi cenderung memakan lebih banyak waktu bagi guru. Selain mempersiapkan materi atau bahan untuk evaluasi, guru juga perlu menyesuaikan dengan alat AI yang digunakan. Hal ini sejalan dengan *Technology Acceptance Model* (Wicaksono, 2022), dimana persepsi guru tentang kesulitan penggunaan AI untuk evaluasi mempengaruhi tingkat adopsi AI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Transformasi digital dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan tingkat kreatifitas dan inovasi guru dalam pemanfaatan AI. Pertama, kompetensi konten, dimana dalam hal ini guru menggunakan ChatGPT dan gemini untuk merancang, menyederhanakan, serta mengembangkan konten materi ajar yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Sementara itu, Canva digunakan untuk mendesain presentasi materi agar lebih menarik secara visual. Kedua, publikasi karya, dimana guru mendokumentasikan dan menyebarluaskan hasil karya, baik melalui jurnal akademik, platform edukasi digital, maupun media sosial sebagai inspirasi bagi rekan sejawat. Ketiga, kompetensi teknis yang tidak hanya mencakup penguasaan fitur-fitur AI, tetapi juga bagaimana teknologi ini membantu mengembangkan keterampilan guru. Keempat, berbagi

praktik baik, yakni upaya guru untuk saling bertukar pengetahuan, baik melalui komunitas pembelajaran, webinar, atau mentoring, guna memperluas dampak positif AI dalam pendidikan sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat diidentifikasi tiga faktor utama yang mempengaruhi keterbatasan eksplorasi AI yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah. Faktor pertama berkaitan dengan kebijakan institusi dan keterbatasan sarana prasarana sekolah yang menghambat integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Faktor kedua berkaitan dengan kompetensi guru, dimana minimnya pemahaman teknis dalam mengoperasikan AI serta kurangnya pelatihan dan pengalaman praktis menjadi kendala signifikan. Faktor ketiga adalah masalah validitas konten, di mana guru sejarah cenderung meragukan kebenaran informasi yang dihasilkan AI karena ketiadaan sumber referensi yang kredibel dan terverifikasi.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru telah mengadopsi AI dalam perencanaan pembelajaran, terutama untuk pengembangan modul ajar dan penyusunan materi digital menggunakan tools seperti ChatGPT, Gemini, dan Canva. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan AI sebagai media pembelajaran interaktif, memungkinkan personalisasi materi dan kolaborasi siswa. Namun, pada tahap evaluasi, penggunaan AI masih sangat terbatas, karena kekhawatiran akan validitas penilaian dan bias informasi. Dari segi kesiapan guru, penelitian mengacu pada kerangka literasi digital Mayes dan Fowler (2006), yang menunjukkan bahwa seluruh guru telah mencapai tahap pemahaman dasar AI, mayoritas diantaranya telah mampu menerapkan dalam konteks pembelajaran, namun guru yang mencapai tahap transformasi digital (kreativitas dan inovasi) masih sangat terbatas. Kendala utama meliputi kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan teknologi, keterbatasan sarana-prasarana, kompetensi teknis guru yang belum merata, serta kekhawatiran akan akurasi konten sejarah yang dihasilkan AI. Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, adapun saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut yaitu, studi tentang dampak AI pada hasil belajar siswa perlu dilakukan penelitian yang melibatkan siswa sebagai responden untuk menganalisis efektivitas penggunaan AI dalam meningkatkan pemahaman sejarah, motivasi belajar, dan hasil akademik. Pendekatan longitudinal dapat mengukur dampak jangka panjang integrasi AI dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. Pertama, kepada Ibu Dra. Sri Mastuti Purwaningsih, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang dengan dedikasi tinggi telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini. Kedua, terima kasih kepada Ibu Corry Liana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji I, atas segala saran, kritik, dan arahan akademik yang memperkaya isi tulisan ini. Ketiga, penulis juga berterima kasih kepada Bapak Riyadi, S.Pd., M.A., selaku dosen penguji II, atas masukan, kritik, dan bimbingan akademik yang turut menyempurnakan skripsi ini.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. In *Public Administration* (Vol. 77, Issue 4, pp. 1–414). SAGE Publications.
- Mayes, Terry and Fowler, C. (2006). *Digital Literacies for Learning*. In *Digital Literacies for Learning* (Vol. 31, Issue 4).
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- One, T. (2024). Paling Melek Teknologi Digital, Gen-Z Tetap Harus Pahami Batasan Berekspresi di Medsos. *Www.Tvonenews.Com*. <https://www.tvonenews.com/berita/199090-paling-melek-teknologi-digital-gen-z-tetap-harus-pahami-batasan-berekspresi-di-medsos>
- Sheng, X. (2023). The Role of Artificial Intelligence in History Education of Chinese High Schools. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 238–243.
- Subiyantoro, S. (2024). *Buku Ajar Artificial Intelligence*.
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model* (Issue March).

Yoshio Hartanto, A., & Nailur Rohmah, F. (2024). *Makin Marak Siswa Pakai AI untuk Mengerjakan Tugas.*
Tirto.Id. <https://tirto.id/penggunaan-ai-di-dunia-pendidikan-makin-marak-dan-merata-gZax>