



# Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah”



## Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0

Saadah Nailus<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[nailussaadah001@gmail.com](mailto:nailussaadah001@gmail.com)

**abstrak**—Pada Periode *Society* 5.0 mata pelajaran bahasa Indonesia membutuhkan inovasi penggunaan media agar keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. ChatGPT merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. ChatGPT merupakan Cabang Kecerdasan buatan dalam sistem komputer yang diprogram untuk melakukan percakapan dengan manusia melalui aplikasi pesan secara langsung atau *direct message* yang diakses melalui website. Artikel ini menggunakan metode studi Pustaka di mana penulis mencari informasi melalui sumber-sumber tertulis misalnya pada jurnal yang telah terbit, buku-buku serta beberapa data tertulis lainnya. Artikel ini membahas tentang implementasi penggunaan chatGPT sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia Pada Era *Society* 5.0. Selain itu, Artikel ini juga membahas keuntungan menggunakan chatGPT dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia di era *society* 5.0. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa menggunakan chatGPT sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memberikan akses mudah dan cepat Untuk menyampaikan informasi, serta memberikan umpan balik secara *realtime*.

**Kata kunci**—Era *Society* 5.0, ChatGPT, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Abstract**—In the *Society* 5.0 era, the Indonesian language subject requires innovative media to increase student engagement in learning. ChatGPT is one of the media that can be used as a learning tool for the Indonesian language. ChatGPT is a branch of artificial intelligence in computer systems that is programmed to converse with humans through direct message applications accessed via websites. This article uses a literature review method in which the author seeks information through written sources such as published journals, books, and other written data. This article discusses the implementation of ChatGPT as an innovative learning media for the Indonesian language in the era of *Society* 5.0. Additionally, the article discusses the benefits of using ChatGPT in learning the Indonesian language in the *Society* 5.0 era. This research successfully shows that using ChatGPT as a learning media can increase student interaction and engagement in learning, provide easy and fast access to convey information, and provide real-time feedback.

**Keywords**—*Society* 5.0 era, ChatGPT, Learning Media, Indonesian Language Learning.

## PENDAHULUAN

Fitria., dkk, (2022) Mengemukakan bahwa Era *Society* 5.0 merupakan periode dimana teknologi dan manusia berserikat dalam mengatur suatu persoalan. Menurut (Sugiono, 2020) *Society* 5.0 adalah sebuah rancangan yang menunjukkan bahwa teknologi akan berkembang bersama dengan manusia guna menjadikan kualitas hidup lebih baik. Oleh karena itu, semakin kompleks masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan manusia dan teknologi dituntut untuk saling berintegrasi dalam menyelesaikan masalah.

Handayani dan Muliastri (2020) mengklaim bahwa Era *Society* 5.0 mempunyai karakteristik yang di mana norma Kemanusiaan semakin tergerus karena kemajuan teknologi. Seperti yang dikemukakan (Ardinata., dkk, 2022) di Era *Society* 5.0 saat ini pertumbuhan penduduk semakin cepat sehingga pada wilayah yang padat seperti di perkotaan terjadi kesenjangan kesenjangan seperti masalah kualitas pelayanan yang menurun, dan kriminalitas semakin meningkat. Sehingga berdasarkan pendapat (Rezky., dkk, 2019) perubahan ini mengutamakan struktur digital karena dianggap dapat bekerja dengan mandiri. Demikian juga menanggulangi masalah tersebut diperlukan untuk selalu memperhatikan dan sebisa mungkin mencegah problem kesenjangan digital yang dapat memperburuk kesenjangan social dan ekonomi.

Menurut (Setiawan dan luthfiyani, 2023) ChatGPT bot merupakan bagian dari kecerdasan buatan yang menelaah hubungan antara sistem computer dengan manusia serta melibatkan pemrosesan Natural Processing Sistem atau bahasa alami. (Ananda., dkk, 2018) mengemukakan pada dasarnya, Secara bahasa chatGPT bot terdiri dari dua komponen utama, yaitu chat yang berarti perbincangan dan bot yang merupakan data yang tersusun pada suatu program dan chatbot mampu memberikan jawaban yang akurat saat diberi pertanyaan. Jadi, ChatGPT merupakan teknologi kecerdasan buatan dengan sistem komunikasi guna menjawab persoalan yang belum berhasil dipecahkan oleh manusia.

Menurut (Harahap dan Liza, 2020) ChatGPT bot dapat berfungsi sebagai agen percakapan yang bisa membantu atau menggantikan peran konsultan. Menurut Shweta dalam Nugraha, dkk (2022), chatbot mampu mengelola hubungan dengan pelanggan, meningkatkan cara berinteraksi dengan pengguna, dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi pengguna. Oleh karena itu ChatGPT memiliki peluang yang besar jika digunakan untuk pengembangan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut (Mahmudah, 2018) adalah perlengkapan yang diimplementasikan oleh guru untuk melakukan proses belajar dan mengajar, guna mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Media pembelajaran ini tidak melibatkan interaksi personal dengan manusia artinya media pembelajaran bukan merupakan seorang manusia. (Asmariyani, 2016) Menyebutkan Media pembelajaran merujuk pada suatu mekanisme yang bertujuan untuk berkomunikasi antara sumber informasi terhadap penerima informasi atau siswa. Jadi, pengertian dari Media

pembelajaran adalah segala bentuk fasilitas yang disiapkan oleh pendidik untuk bahan ajar, guna memenuhi kewajiban seorang guru dalam mengekspresikan materi pembelajaran.

Karo dan Rohani (2018) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai manfaat untuk meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan lebih giat karena cara penyampaian yang menarik dan menyenangkan. Demikian juga, media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi langsung antara siswa kepada lingkungan belajar mereka, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sepadan dengan kesanggupan dan minat mereka. Menurut (Istiqlal, 2018) Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran. Hal itu dapat memberikan manfaat berupa memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang lebih baik antara pendidik dengan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan selayaknya dibuat semenarik mungkin.

Pengertian pembelajaran bahasa Indonesia yang dijelaskan oleh Wulandari dan Kurniawan (2020), adalah kegiatan belajar dan mengajar bidang studi bahasa Indonesia. menurut (Khair, 2018) Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah melatih siswa agar siswa mampu untuk menguasai keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. (Rahmawati, & Wijayanti, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia meliputi tata bahasa, kosakata, pengucapan dan keterampilan berbahasa. Pembelajaran Indonesia dapat dilakukan di berbagai tahap pendidikan formal sejak sekolah dasar, sekolah menengah hingga pada tingkat akademi atau universitas.

Tujuan akademis mempelajari bahasa Indonesia menurut (Kusuma, dan Fitriyani, 2019) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa dan memahami budaya serta masyarakat Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut (Fathurrohman, 2017) yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut: 1. Dapat berinteraksi dengan bahasa yang telah ditetapkan oleh standar nasional dengan menerapkan norma yang telah berlaku, baik secara tulisan ataupun secara lisan. 2. Menghormati dan dengan senang hati mengimplementasikan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan republic Indonesia. 3. Mengerti akan makna bahasa Indonesia dan menggunakannya secara baik dan benar, untuk berbagai jenis maksud atau tujuan, 4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecerdasan, serta kematangan social dan emosional, 5. Menjadikan manfaat dan dapat Menikmati karya sastra untuk memperluas konsepsi, Menanamkan budi pekerti yang baik, serta menambah pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai kekayaan intelektual dan moral masyarakat Indonesia. Jadi, Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk

meningkatkan kemampuan berbahasa serta menghargai keberagaman bahasa dan budaya di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Pada artikel ini menerapkan metode bahan rujukan, yang sering disebut studi Pustaka atau library research. seperti pada karya ilmiah (Sukmawati dan Nasran, 2021) Dalam hal merujuk dan mengutip referensi ilmiah, perlu dilakukan dengan memperhatikan hubungannya dengan metode pembelajaran berbasis online.

Penelitian ini menggunakan data sekunder di mana peneliti memberikan gagasan yang berhubungan dengan subjek bahasan antara lain Era Society 5.0, ChatGPT, Media Pembelajaran, serta Pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian tersebut diambil dari sumber data yang tertulis seperti pada buku buku, dan artikel yang telah terbit.

Penelitian Ini mengikuti Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh Mary W. George. berikut 9 tahap yang dilakukan 1) Pemilihan topik penelitian: Implementasi ChatGPT Sebagai Inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia di era society 5.0, 2) Membuat Konsep: mengembangkan konsep pemanfaatan chatGPT Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tantangan di era *society* 5.0, 3) Merupakan pertanyaan penelitian: Bagaimana peran dan implementasi ChatGPT sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia di era *society* 5.0, 4) Strategi pengumpulan data: menggunakan ChatGPT Untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Indonesia di era *society* 5.0. mengumpulkan data melalui interaksi dengan chatGPT, dan merekam pengalaman dan tanggapan pengguna atau user, 5) Mencari referensi: Mencari referensi dari sumber sumber tertulis yang telah terbit, 6) Mengidentifikasi dengan menentukan relevansi dan kualitas referensi berdasarkan topik penelitian, 7) Mengevaluasi sumber referensi: Menilai kredibilitas dan validitas sumber referensi yang digunakan dalam penelitian, 8) Uji Coba pembelajaran: Melakukan Uji Coba pembelajaran bahasa indonesia dengan memanfaatkan chatGPT dan merekam hasilnya, 9) Kesimpulan: Menarik kesimpulan dari data yang diperoleh dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan chatGPT di era *Society* 5.0.

Penyajian data menggunakan strategi triangulasi sumber dengan melibatkan lebih dari satu sumber atau metode untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. (Yulianto., dan Nurhayati, 2019) Peneliti dapat memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian analisis yang terperinci menjadikan hasil yang lebih kaya dan validitas yang akurat. Font 12 Tulis metode penelitian di bagian ini

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi chatGPT sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia di era society 5.0 adalah topik yang menarik untuk dibahas karena memiliki peluang

besar untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. ChatGPT sangat sesuai jika digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia bagi para Siswa di era society 5.0 dimana manusia hidup berdampingan dengan teknologi, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan juga tanggap terhadap berkembangnya teknologi. di era inovasi berkelanjutan dan nilai barang semakin melonjak, chatGPT dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk menyediakan media pembelajaran dan dapat meningkatkan efisiensi waktu.

### **Keuntungan menggunakan Chatbot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

ChatGPT adalah program komputer yang dirancang untuk mengimpersonasi percakapan manusia melalui dan aplikasi pesan teks. ChatGPT dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia karena memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut antara lain:

1. **Interaktif dan Personalisasi:** Chatbot AI dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan personalisasi kepada pengguna. Chatbot AI dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar pengguna, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien.
2. **Tersedia 24/7:** ChatGPT dapat diprogram untuk melakukan tugas selama 24 jam penuh. Hal ini memungkinkan pengguna untuk belajar secara fleksibel, artinya website openAI bisa diakses kapanpun dan di manapun tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.
3. **Penggunaan Bahasa Sehari-hari:** ChatGPT dirancang bisa memahami bahasa apapun termasuk saat kita menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga mudah untuk dipahami oleh pengguna. Hal ini dapat membantu pengguna dalam memahami bahasa Indonesia dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam situasi sehari-hari.
4. **Evaluasi Otomatis:** ChatGPT dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan bahasa pengguna secara otomatis. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan umpan balik secara cepat dan akurat, sehingga dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka dengan lebih efektif.
5. **Biaya Rendah:** Penggunaan chatGPT sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia memiliki biaya yang lebih terjangkau dibandingkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran tradisional seperti buku dan guru les privat.

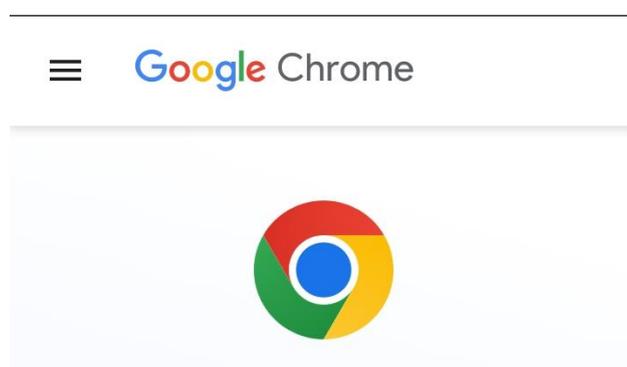
Perkembangan teknologi Society 5.0 terus meningkat, chatGPT dapat menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat efektif dan efisien di masa depan. Pemberi pernyataan di atas adalah Wibowo dan Santoso (2019), dirinya mengklaim bahwa ChatGPT dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia bagi para pembelajar di era society 5.0 dan juga dapat membantu meningkatkan motivasi

dan minat belajar bahasa Indonesia. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arifin dan Wibowo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dapat menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan ChatGPT sebagai media proses pembelajaran bahasa Indonesia berpengaruh untuk meningkatkan aksesibilitas mempelajari bahasa Indonesia.

### Prosedur Menggunakan Chatbot Artificial Intelligence

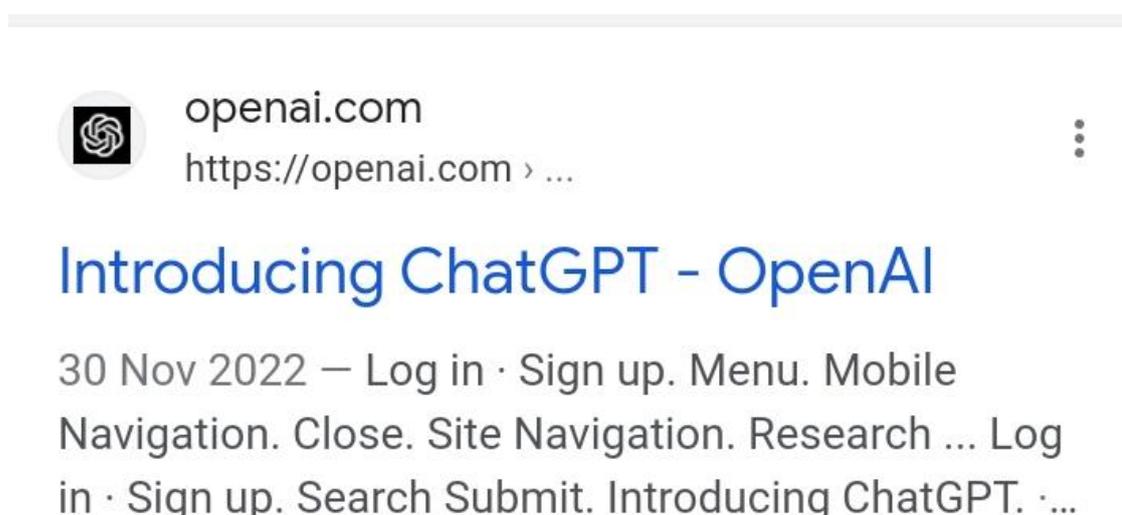
Prosedur penggunaan chatbot AI dapat bervariasi tergantung pada platform dan jenis chatbot yang digunakan. Namun, secara umum, langkah-langkah berikut dapat digunakan sebagai panduan:

1. Bukalah Aplikasi Chrome



Gambar 1. Aplikasi Google Chrome

2. Kemudian Klik di bagian pencarian dengan mengetik <https://openai.com>.



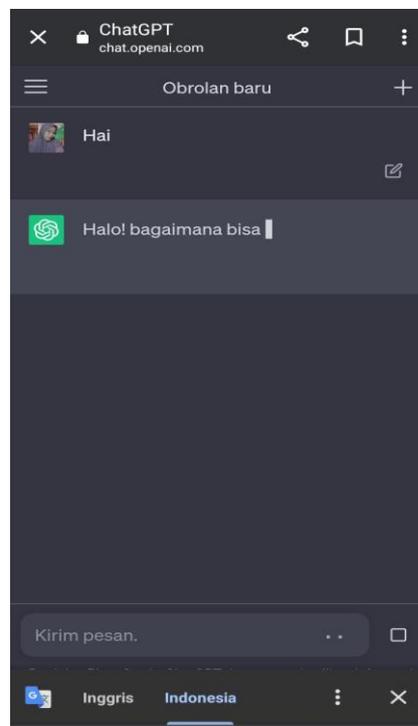
Gambar 2. Chatbot OpenAI

3. Mulai obrolan dengan chatbot dengan mengetikkan pertanyaan atau permintaan Anda ke dalam kotak obrolan atau input teks yang disediakan.



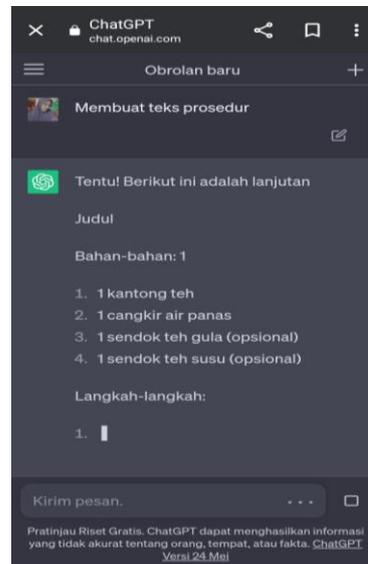
Gambar 3. Layar Awal ChatGPT

4. Tunggu jawaban atau informasi yang relevan dengan pertanyaan Anda. Chatbot biasanya akan memberikan jawaban dalam waktu singkat, tergantung pada kompleksitas pertanyaan atau permintaan Anda.



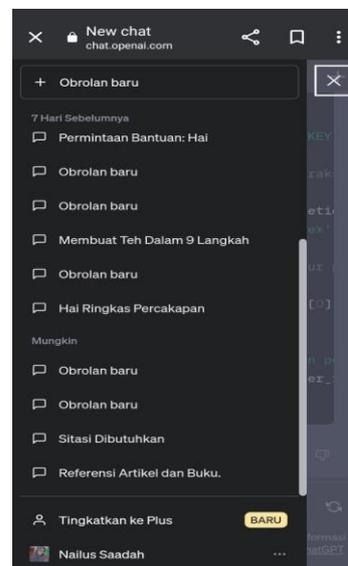
Gambar 4. Pertanyaan yang diajukan

5. Jika Anda memiliki pertanyaan atau permintaan tambahan, Anda dapat terus berinteraksi dengan chatbot dengan mengetikkan pertanyaan atau permintaan baru.



Gambar 5. Pembuatan teks prosedur

6. Apabila Anda mengalami kesulitan atau masalah saat menggunakan chatbot, coba periksa panduan atau instruksi penggunaan yang disediakan oleh penyedia ChatGPT.



Gambar 6. History penelusuran

7. Setelah selesai menggunakan chatGPT, Anda dapat meninggalkan obrolan atau menutup aplikasi chatGPT yang digunakan.

Media Pembelajaran Berbasis ChatGPT adalah acuan pembelajaran yang menggunakan chatGPT sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pada Periode *society* 5.0 ChatGPT dapat memberikan respons dan umpan balik terhadap jawaban siswa secara otomatis, sehingga dapat memberi dukungan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran. serta dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam memberikan layanan pelanggan, memberikan akses mudah dan cepat ke informasi, serta mengurangi biaya dan waktu yang dibutuhkan dalam memberikan layanan. Selain itu, *chatbot* juga dapat membantu meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna atau user dengan penyedia layanan.

ChatGPT dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam mempelajari berbagai topik. Berikut adalah beberapa cara untuk menggunakan ChatGPT sebagai media pembelajaran:

1. Menyediakan materi pembelajaran: ChatGPT dapat digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Misalnya, ChatGPT dapat menyediakan Uraian, contoh, atau penjelasan tentang suatu konsep.
2. Menjawab pertanyaan siswa: ChatGPT dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan siswa tentang topik yang sedang dipelajari. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada ChatGPT dan mendapatkan jawaban yang relevan dan terpercaya.
3. Mengalokasikan latihan dan kuis: ChatGPT dapat digunakan untuk memberikan latihan dan kuis kepada siswa. Misalnya, ChatGPT dapat memberikan soal dan jawaban tentang topik yang sedang dipelajari, dan siswa dapat mencoba menjawabnya.
4. Memberikan umpan balik: ChatGPT dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa tentang jawaban mereka pada latihan atau kuis. Misalnya, ChatGPT dapat memberikan penjelasan tentang jawaban yang benar dan memberikan saran tentang cara memperbaiki jawaban yang salah.
5. Memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan tugas: ChatGPT dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Misalnya, ChatGPT dapat memberikan saran tentang bagaimana cara menyelesaikan tugas dengan benar.

Dalam penggunaan ChatGPT sebagai media pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa sumber informasi yang digunakan oleh ChatGPT adalah terpercaya dan akurat. Selain itu, ChatGPT juga harus dikelola dengan baik agar dapat digunakan secara efektif dalam membantu siswa dalam mempelajari berbagai topik.

## SIMPULAN

Penggunaan media chatGPT sebagai inovasi media Edukasi bahasa Indonesia pada periode transformasi digital atau society 5.0 dapat 1) Meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, 2) Memberikan akses mudah dan cepat ke informasi, 3) Memberikan umpan balik secara *real-time* 4) Penggunaan chatGPT juga dapat memberikan bantuan personal yang sepadan dengan kebutuhan individu. oleh karena itu, penggunaan chatGPT pada periode ini sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sangat direkomendasikan.

## REFERENSI

- Ananda, D. R., Imamah., F. Yusuf., M. A. S., & Ardiansyah. (2018). *Aplikasi chatbot (milki bot) yang terintegrasi dengan web cms untuk costumer service pada ukm minsu.* *Jurnal Cendikia*, 16 (2), 100-106. retrived from <https://core.ac.uk/reader/267922040>.
- Ardinata, P.R., Rahmat, K. H., Andres., S. F., & Waryono, W. (2022). *Kepemimpinan transformasional sebagai solusi pengembangan konsep smart city menuju era society 5.0: sebuah kajian literatur*, 1(1), 33-44. Retrived From <https://jurnal.pabki.org/index.php/alihtiram/article/view/206>.
- Arifin, Z., & Wibowo, A. (2020). *Chatbot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia: analisis efisiensi waktu dan biaya.* *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/1024198/jkip.v81.26066>.
- Fathurrohman, M. (2017). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.* *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/jpbs.v17i1.6559>.
- Fitria, M., Arsanti, M., & Hasanuddin, C. (2022). *Strategi meningkatkan literasi digital pada masyarakat di era society 5.0.* *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 1(2), 91-97 <https://doi.org/10.55606/protasis.v1i2>.
- Handayani, L. N. N., & Muliastri, E. K.N. (2020). *Pembelajaran era disruptif menuju era society 5.0 (telaah perspektif pendidikan dasar).* *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 6(2), 1-14. <https://doi.org/10.3363/sn.v0i0.32>.
- Harahap, D. W., & Fitria, L. (2020). *A web based chatbot application using the dialogflow method.* *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 1(1), 6-13. <https://doi.org/10.33059/j-icom.v1i1.2796>.
- Isran, R., Karo, K., & Rohani, (2018) *Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi.* *Jurnal AXIOM*, 7(1), 177-188 <https://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1>.

- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98. Retrived From <https://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>.
- Kusuma, A.W., & Fitriyani, H. (2019). *Implemetasi artificial intelligence pada media pembelajaran bahasa Indonesia*. *Jurnal media Informatika Budidarma*, 3(2), 113-120. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i2.1494>.
- Mahmudah, S. (2018). *Media pembelajaran bahasa arab*. *Annabighoh*, 20(1), 129-138. 2581-2815. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>.
- Rahmawati, D., & Wijayanti, E. (2020). *Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan bahasa dan Sastra*, 20(1), 1-10. <https://doi.dx/10.17509/bs.jpbsp.v20i1.232550>.
- Rezky, P. M., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., & Haidar, I. (2019). *Generasi milenial yang siap menghadapi era revolusi digital (Society 5.0 dan revolusi industry 4.0) di bidang pendidikan melalui pengembangan sumber daya manusia*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 1117-1125. Retrived from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/424>.
- Setiawan, A., & Luthfiyani, K. U. (2023). *Penggunaan chatgpt untuk pendidikan di era education 4.0 usulan inovasi meningkatkan keterampilan menulis*. *Jurnal petisi*, 4(1),49-58. <https://doi.org/10.36232/jurnal.petisi.v4i1.3638>.
- Sugiono, S. (2020). *Industri konten digital dalam perspektif society 5.0*. *Jurnal IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, 2(22), 175-191. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>.
- Sukmawati, & Nasran. (2021). *Studi pustaka penggunaan metode pembelajaran jarak jauh berbasis e-learning pada mahasiswa ppkn masa new normal*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (3), 7188-7191. Retrived From <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2110>.
- Wibowo, A., & Santoso, B. (2019). *Pengembangan Chatbot Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia*, *Junal Pendidikan dan Vokasi*, 9(4), 601-609. <https://doi.dx/10.21831/jpv.v9i4.24617>.
- Wulandari, D.A., & Kurniawan, A. (2020). *Pengembangan model pembelajaran berbasis chatbot untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis siswa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 25-38. <https://doi.dx/10.17509/bs.jpbsp.v20i2.23671>.

Yulianto, A., & Nurhayati, N. (2019). *Triangulation sumber method in measuring the quality of service in public hospitals*. *Journal Of Physics:Conference Series*, 1248(1), 1742-6596. <https://doi.dx/10.1088/1742-6596/1248/1012040>.