

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2020). *Teknologi Pendidikan: Strategi dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Linguistik Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Darmawan, Deni. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fandir, A., dkk. (2022). *Leadership In Digital Transform*. ISBN.
- Fathurrohman, Muhammad. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Hamalik, Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indrajit, Richardus Eko. (2020). *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Premanax.
- Jamaaluddin & Indah. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Madrasah*. (Tersedia di: <https://kbbi.web.id/Madrasah>), diakses pada 24 September 2023.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majir, Abdul. (2020). *Paradigma Manajemen Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. Makassar: Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.
- Mamik. (2014). *Metodologi Kualitatif*. Taman Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Michael N, dkk. (2023). *Inovasi Teknologi Kecerdasan Komputer*. Semarang: UNIKA Soegijapranata.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Murniati. (2021). *Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital*. Aceh: Ar-Raniry Press.
- Pane, Aprida & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Rahardja, Untung. (2022). "Masalah Etis dalam Penerapan Sistem Kecerdasan Buatan". *Technomedia Journal*. Tangerang.
- Rahman, A. (2023). *Pemanfaatan ChatGPT dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Reyandra. (2021). *Kecerdasan Buatan*. Solok: Tim Mitra Cendika Media.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, Peter & Yenny Salim. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, N. & Nara, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sujarweni, Wiratna. (2020). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sutabri, Tata. (2021). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto. (2019). *Artificial Intelligence: Searching, Reasoning, Planning, and Learning*. Bandung: Informatika.
- Technology Acceptance Model. (Tersedia di: <https://www.educhannel.id/artikel/E-Learning/technology-acceptance-model.html>), diakses pada 1 Juli 2024.
- Warsita, Bambang. (2018). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wiyani, Novan Ardy. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.