DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KATA PENGANTAR ii

ABSTRAK v

ABSTRACT v

HALAMAN vii

JDAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan Penelitian 6
1.3 Pertanyaan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Kajian Pustaka 9
2.1.1 Literasi Media James Potter 9
2.1.2 Komunikasi Intrapersonal 14
2.1.3 Refleksi Diri 15
2.1.4 Pendidikan Literasi Digital 17
2.1.5 Artificial Intelligence 18
2.2 Penelitian Terdahulu 22
2.3 Kerangka Berpikir 31

BAB III METODE PENELITIAN 32

3.1 Metode Penelitian 33
3.1.1 Subjek dan Objek Penelitian 34
3.1.2 Unit Analisis 35
3.2 Informan 36
3.3 Metode Pengumpulan Data 37

3.4 Metode Analisis dan Penjagaan Keabsahan Data 37
3.4.1 Teknik Analisis Data 37
3.4.2 Teknik Keabsahan Data 38
BAB 4 40
HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Karakteristik Informan 40
4.2 Hasil Penelitian 43
4.2.1 Hasil Refleksi ketergantungan Penggunaan ChatGPT 44
4.2.2 Hasil Refleksi Emosi dalam Penggunaan ChatGPT 52
4.2.3 Hasil Refleksi Kemampuan Evaluasi dalam Penggunaan ChatGPT 60
4.3 Pembahasan 68
4.3.1 Ketergantungan Mahasiswa pada ChatGPT 68
4.3.2 Dominasi Emosi "Senang" saat Menggunakan ChatGPT 71
4.3.3 Kemampuan Evaluasi Informasi Literasi Digital Tinggi 74
BAB 5 77
PENUTUP 77
5.1 Kesimpulan 77
5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 79