DAFTAR PUSTAKA

Anwar, M., & Rahmawati, D. (2021). The analysis of students' creative thinking skills in higher education. *Journal of Education and Learning*, *15*(2), 214–220.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Ariska Juwita Wijaya, H., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2022). Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal open-ended. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *10*(2), 300–312.

Bates, A. W. (2022). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning (3rd ed.)*. BCcampus.

Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2022). Toward a broader conception of creativity. *Educational Psychologist*, *57*(4), 191–203.

Diaz, J., Ramadhani, A., & Pratama, R. (2025). Adoption of generative AI tools in Indonesian higher education. *Journal of Educational Technology Development*, *6*(1), 15–28.

Dwivedi, Y. K., dkk. (2023). Opinion paper: So what if ChatGPT wrote it? Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, *71*, 102642.

Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(5), 188–195.

Fitriani, D., & Putra, R. W. Y. (2020). Pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan aspek Munandar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *14*(1), 45–56.

Hamsar, I. (2023). Peningkatan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, *6*(2), 135–142.

Harahap, R., & Siregar, L. (2024). Pola belajar mahasiswa pendidikan masyarakat dalam menghadapi transformasi digital. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, *5*(1), 22–35.

Hidayat, R. (2020). Analisis kreativitas belajar mahasiswa pada aspek berpikir kritis dan reflektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(1), 57–66.

Hidayati, N., Fitriani, A., Saputri, W., & Ferazona, S. (2023). Exploring university students' creative thinking through digital mind maps. *Journal of Turkish Science Education*, *20*(1), 119–135.

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, *103*, 102274.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi*. Kemendiknas.

Kohnke, L., Moorhouse, B. L., & Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELC Journal*, *54*(2), 537–550.

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–16). ACM.

Nadhiroh, S. U., Kristanti, F., & Suprapti, E. (2023). Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika berdasarkan aspek Munandar. *Journal of Education and Teaching*, *4*(1), 98–109.

OECD. (2021). *Creativity and critical thinking in everyday teaching and learning*. OECD Publishing.

OECD. (2022). *PISA 2022 creative thinking framework*. OECD Publishing.

OECD. (2023). *Generative artificial intelligence and the future of education*. OECD Publishing.

Putri, A. R., & Hidayat, R. (2022). Kreativitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan*, *23*(2), 145–156.

Putri, N. A., Wulandari, R., & Mahmud, A. (2022). Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, *8*(1), 75–90.

Putra, A., & Wahyuni, S. (2022). Hubungan literasi digital dengan kreativitas belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(2), 210–221.

Rahmawati, D., Nugroho, B., & Lestari, M. (2024). Penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu akademik di perguruan tinggi Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *13*(1), 88–102.

Rahmawati, F., Anwar, M., & Susanti, D. (2021). Kesulitan mahasiswa dalam menyusun karya ilmiah yang sistematis dan argumentatif. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, *9*(1), 44–55.

Ratnawati, E., Suhartini, A., & Prabowo, R. (2025). Kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(1), 1–15.

Republik Indonesia. (2012). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rohmah, N., & Widodo, S. A. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. *Jurnal Tadris Matematika*, *4*(2), 123–134.

Rumengan, J. (2010). *Metodelogi penelitian dengan SPSS*. Uniba Press.

Santoso, R. (2022). Karakteristik kreativitas individu dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 45–54.

Sari, D. P., & Nugroho, B. (2023). Faktor penghambat kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Nasional*, *9*(1), 33–44.

Sari, D. P., Wahyuni, S., & Lestari, M. (2023). Kreativitas belajar mahasiswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Nasional*, *9*(1), 33–44.

Sari, R., & Hidayat, M. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *29*(2), 112–124.

Sari, Y., & Lestari, P. (2023). Kreativitas sebagai kemampuan adaptif individu dalam merespons permasalahan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, *11*(2), 108–118.

Statista Research Department. (2023). *Share of students using artificial intelligence tools for learning worldwide in 2023*. Statista.

Sternberg, R. J., & Kaufman, J. C. (2022). *The Cambridge handbook of creativity* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart Learning Environments*, *10*(1), 15.

UNESCO. (2023). *Artificial intelligence in education: Guidance for policy-makers*. UNESCO.

UNESCO. (2023). *Guidance on generative AI in education and research*. UNESCO.

World Economic Forum. (2023). *Future of jobs report 2023*. WEF.

Yasa, I. M. (2023). Pengaruh teknologi digital terhadap kreativitas belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 88–97.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY