ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAGMATIK BERBASIS AI TERHADAP PEMAHAMAN STRATEGI BERTUTUR MAHASISWA PBSI FBS UNP

Rahmi Septia Frisye[1], Tressyalina[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]rahmiseptiaaa@gmail.com, [2] tressyalina@fbs.unp.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran pragmatik berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran materi strategi bertutur di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Padang, memperoleh pandangan dan kendala yang dihadapi dosen dan mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran konvensional pada materi strategi bertutur, serta merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi strategi bertutur. Subjek penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Penggunaan media pembelajaran konvensional saat ini masih kurang efektif dalam mata kuliah pragmatik dan memerlukan pemahaman konteks sosial yang mendalam; 2) Kendala yang dihadapi dosen adalah terbatasnya media yang dapat menggambarkan dinamika strategi bertutur secara nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari; 3) Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi strategi tutur melalui media pembelajaran konvensional dan menginginkan adanya media yang lebih interaktif dan kontekstual; 4) Media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan berupa aplikasi interaktif yang dapat mensimulasikan berbagai konteks strategi bertutur dan memberikan umpan balik otomatis.

Kata Kunci : *Pragmatik, Strategi Bertutur, Media Pembelajaran berbasis AI*

PENDAHULUAN

Cabang ilmu yang membahas mengenai bahasa adalah pragmatik. Pragmatik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna ujaran dengan menghubungkan faktor-faktor seperti konteks, pengetahuan, komunikasi, dan situasi penggunaan bahasa dalam konteks penggunaan ujaran oleh penutur dan lawan tutur (Anani, 2021). Kajian pragmatik didasarkan pada kemampuan pengguna bahasa dalam mengadaptasi kalimat dengan konteks yang benar. Apabila penutur dapat menyampaikan pesan secara efektif kepada mitra tuturnya, maka komunikasi akan lancar (Liu et al., 2021). Agar terjadi tuturan yang baik dan mampu mencapai maksud dari tuturan, maka harus digunakan strategi bertutur yang tepat (Aryani, 2019).

Pemahaman terhadap konsep pragmatik, khususnya materi mengenai strategi bertutur memegang peranan yang sangat penting (Trinaldi et al., 2022). Strategi bertutur ini mencakup cara-cara berkomunikasi yang tepat sesuai dengan konteks sosial dan situasi yang terjadi dalam percakapan, termasuk pemilihan kata, sikap, dan cara menyampaikan pesan (Rehanisafira & Juita, 2022). Pembelajaran mengenai strategi bertutur seringkali dianggap kompleks karena melibatkan pemahaman mendalam tentang tindak tutur, makna implisit, serta norma-norma sosial dan budaya yang berlaku (Asyafi, 2022). Namun, meskipun materi pragmatik diajarkan secara teori, banyak mahasiswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep pragmatik dalam percakapan sehari-hari, terutama dalam pengambilan keputusan terkait strategi bertutur yang sesuai dengan situasi dan konteks. Dalam hal ini, diperlukan media pembelajaran yang interaktif agar dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam bidang pragmatik.

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu kata "media" dan "pembelajaran." Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik (Cahyaningrum et al., 2024). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru pada materi pembelajaran yang disampaikan pendidik sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga sebagai metode mengajar yang digunakan pendidik. Sebagai sumber belajar, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperkaya wawasannya dalam bidang ilmu pengetahuan (Mubarok & Mukhlishina, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam bidang pendidikan mulai diterapkan untuk mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dianggap sulit, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) (Surbakti & Pamungkas, 2021). Pemanfaatan AI ini telah mengubah dunia pendidikan secara fundamental, membuka peluang baru serta tantangan yang kompleks (Liriwati, 2023). Teknologi AI yang telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, menawarkan berbagai kemudahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti personalisasi materi, umpan balik secara real-time, dan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu (Arly & Andini, 2023). Secara umum, teknologi berbasis AI memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap pola pikir dan pengetahun umum mahasiswa. Kemampuannya pun juga akan didukung dengan interaksi dan akses yang sangat maju (Mulianingsih et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Wijayanto et al., 2023).

Dalam pembelajaran pragmatik, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori dan konsep secara abstrak, tetapi juga untuk mampu mengaplikasikannya dalam percakapan yang

nyata. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih kontekstual dan praktis, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis AI, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi mahasiswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu mahasiswa tidak hanya memahami teori pragmatik, tetapi juga melatih mereka untuk berkomunikasi dengan lebih efektif dalam berbagai situasi sosial yang kompleks.

Berdasarkan pemahaman di atas, sebelum pengembangan media pembelajaran berbasis AI ini diterapkan, perlu dilakukan analisis mendalam mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis AI, khususnya terkait dengan pengajaran pragmatik dan strategi bertutur. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana kebutuhan tersebut ada di kalangan mahasiswa PBSI FBS UNP, serta bagaimana media berbasis AI dapat dirancang untuk mendukung pemahaman mereka terhadap materi pragmatik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis AI dalam pembelajaran pragmatik di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Negeri Padang (UNP). Partisipan penelitian terdiri dari mahasiswa PBSI yang mengikuti mata kuliah pragmatik dan dosen pengampu mata kuliah tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa dan dosen untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka tentang pembelajaran pragmatik serta penggunaan media berbasis AI. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis tematik, dengan mengelompokkan informasi berdasarkan tema-tema utama yang terkait dengan tantangan, kebutuhan, dan harapan mahasiswa terkait pembelajaran pragmatik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan dosen yang ditemukan di lapangan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dosen membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan membantu proses pembelajaran:

1. Hasil Wawancara dengan Dosen Mata Kuliah Pragmatik

Berikut tabel hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh dosen mata kuliah pragmatik.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Dosen Mata Kuliah Pragmatik

No	Identifikasi Masalah	Jawaban (Analisis Pertanyaan)	Simpulan Identifikasi
1	Apa saja media pembelajaran yang digunakan dosen dalam mata kuliah pragmatik?	Dosen mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti menggunakan buku teks atau *e-book*, slide presentasi	Dosen sudah menggunakan berbagai media ajar konvensional, tetapi dosen belum prnah

		(*Powerpoint*), dan artikel jurnal yang berkaitan dengan mata kuliah pragmatik.	menggunakan media ajar berbasis AI dalam proses pembelajaran pragmatik.
2	Apakah dosen pernah menggunakan AI dalam proses pembelajaran pragmatik?	Dosen belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis AI dalam proses pembelajaran di kelas.	Dosen belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI di kelas secara langsung.
3	Bagaimana pendapat dosen tentang keefektifan media ajar seperti yang terdapat dalam buku pembelajaran pragmatik khususnya terkait materi strategi bertutur?	Dosen mengatakan bahwa materi yang bersumber dari buku pembelajaran saja tidak cukup efektif dikarenakan kurang interaktif dan perlu ditingkatkan dengan metode yang lebih interaktif.	Dosen menganggap media pembelajaran yang bersumber dari buku belum cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi strategi bertutur.
4	Bagaimana pendapat dosen mengenai media pembelajaran berbasis AI?	Dosen memberikan pendapat bahwa media pembelajaran berbasis AI dapat menjadi media baru yang akan meningkatkan semangat dan antusias mahasiswa dalam pembelajaran	Dosen memdukung untuk menjadikan teknologi AI dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa.
5	Apa saja kelebihan dan kekurangan sumber belajar yang pernah digunakan selama ini?	Dosen menyatakan bahwa kelebihan sumber belajar saat ini terjamin keakuratannya dibanding dengam sumber belajar yang berasal dari media internet karena media yang digunakan kebanyakan dari buku dan terpercaya sumbernya, sedangkan kekurangannya perlu waktu lama untuk memperoleh informasi tertentu karena harus membaca secara manual.	Dosen menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media pembelajaran yang digunakan saat ini dan perlu diberikan solusi yang efektif untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut.
6	Bagaimana dosen dapat menilai efektivitas media pembelajaran pragmatik berbasis AI dalam meningkatkan kemampuan bertutur mahasiswa?	Dosen dapat menilai efektivitas media pembelajaran pragmatik berbasis AI melalui beberapa indikator, seperti peningkatan kemampuan bertutur, pemahaman konsep pragmatik, interaksi, motivasi belajar dan hasil belajar	Dosen menganggap keefektivitas media pembelajaran berbasis AI melalui beberapa indikator dan dalam penilaian tersebut perlu mempertimbangkan

		mahasiswa. Dalam penilaian tersebut, perlu mempertimbangkan kriteria seperti relevansi dengan kurikulum, kualitas konten, interaktivitas, aksesibilitas, kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan bertutur.	beberapa kriteria agar dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran
7	Apa saja jenis konten yang harus ada dalam media pembelajaran pragmatik berbasis AI?	Dosen menyatakan bahwa jenis konten yang harus ada dalam media pembelajaran pragmatik berbasis AI seperti analisis tuturan dalam video, analisis audio, dan analisis teks.	Dosen menyatakan bahwa dalam media pembelajaran berbasis AI harus terdapat beberapa jenis konten yang berkaitan dengan mata kuliah pragmatik, khususnya materi strategi bertutur.
8	Bagaimana dosen dapat memastikan kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang ada di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Padang?	Dosen dapat memastikan kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang ada prodi PBSI FBS UNP dengan menganalisis kurikulum dan silabus, memilih media yang relevan, memastikan kualitas konten, dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran. Selain itu, dosen juga harus memantau kemajuan mahasiswa, mengevaluasi efektivitas media dan merevisi secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	Dosen menyatakan bahwa untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran berbasis AI dengan kurikulum yang ada dperlukan untuk menganalisis kurikulum dan silabus, memilih media yang relevan, memastikan kualitas konten, dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran dan tetap memantau ddan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis AI tersebut.
9	Apa saja rekomendasi dosen untuk pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI, terutama dalam meningkatkan	Dosen merekomendasikan pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI dengan fitur integrasi teknologi pembelajaran terbaru, aplikasi	Dosen menyatakan bahwa rekomendasi untuk media pembelajaran tersebut dengan fitur integrasi teknologi pembelajaran

	pemahaman materi strategi bertutur yang lebih efektif untuk mahasiswa?	mobile, contoh kasus nyata, simulasi, dan fitur interaktif.	terbaru, aplikasi mobile, contoh kasus nyata, simulasi, dan fitur interaktif.
10	Berapa jam alokasi waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pragmatik?	Dosen menjelaskan bahwa alokasi waktu dalam pembelajaran pragmatik yaitu 2 x 50 menit.	Dosen menyatakan 100 menit secara keseluruan dalam satu pertemuan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dosen telah memiliki pemahaman terhadap media pembelajaran berbasis AI, tetapi masih belum bisa memanfaatkannya di kelas karena keterbatasan pengetahuan terhadap teknologi. Dosen masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak atau *e-book*, slide presentasi (*Powerpoin*t), dan artikel jurnal yang berkaitan dengan mata kuliah pragmatik. Dosen mengatakan bahwa materi yang bersumber dari buku pembelajaran saja tidak cukup efektif dikarenakan kurang interaktif dan perlu ditingkatkan dengan metode yang lebih interaktif. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan *real time* yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah pragmatik, khususnya materi strategi bertutur.

Wawancara dengan dosen ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih tentang kebutuhan dan preferensi mereka terkait media pembelajaran pragmatik berbasis AI ini. Dosen juga memberikan pendapat bahwa media pembelajaran berbasis AI dapat menjadi media baru yang akan meningkatkan semangat dan antusias mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, Dosen dapat menilai efektivitas media pembelajaran pragmatik berbasis AI melalui beberapa indikator, seperti peningkatan kemampuan bertutur, pemahaman konsep pragmatik, interaksi, motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. Dalam penilaian tersebut, perlu mempertimbangkan kriteria seperti relevansi dengan kurikulum, kualitas konten, interaktivitas, aksesibilitas, kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan bertutur. Dosen dapat memastikan kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang ada prodi PBSI FBS UNP dengan menganalisis kurikulum dan silabus, memilih media yang relevan, memastikan kualitas konten, dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran. Selain itu, dosen juga harus memantau kemajuan mahasiswa, mengevaluasi efektivitas media dan merevisi secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa

Berikut tabel hasil analisis kebutuhan mahasiswa yang ditemukan di lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan membantu proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa

No	Pertanyaan	Analisis Pertanyaan
1	Apakah pelajaran pragmatik materi strategi bertutur sulit dipahami?	75% mahasiswa menjawab sulit.
2	Berapa nilai yang didapat ketika ujian tengah semester?	60% mahasiswa menjawab rata-rata mendapatkan nilai 60-80.

3	Apakah media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah pragmatik menarik?	50% mahasiswa menjawab kurang menarik.
4	Bagaimana pendapat mahasiswa terkait teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran?	70% mahasiswa menjawab bahwa teknologi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran akan membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan interaktif.
5	Apa pandangan mahasiswa terhadap teknologi AI ?	90% mahasiswa menjawab bahwa teknologi AI adalah teknologi yang populer dan sangat bermanfaat pada saat ini.
6	Apa teknologi AI yang biasanya mahasiswa manfaatkan untuk pembelajaran ?	50% mahasiswa menjawab bahwa teknologi AI yang sering dimanfaatkan untuk pembelajaran adalah *Chat GPT*, tetapi hasilnya tidak terlalu mendalam.
7	Menurut mahasiswa apakah media pembelajaran pragmatik berbasis AI itu diperlukan dan memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi strategi bertutur ?	70% mahasiswa menjawab bahwa media pembelajaran pragmatik berbasis AI ini dibutuhkan dan memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi strategi bertutur karena akan menarik perhatian mahasiswa dan akan menjadi media modern yang baik.
8	Bagaimana media pembelajaran berbasis AI dapat membantu mahasiswa memahami strategi bertutur lebih baik?	95% mahasiswa menjawab media pembelajaran berbasis AI sangat membantu dalam proses pembelajaran pragmatik karena lebih interaktif dan *real-time*.
9	Apa tantangan yang mahasiswa hadapi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis AI?	70% Mahasiswa menjawab tantangan yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis AI adalah keterbatasan akses internet dan kesulitan mengoperasikannya karena gaptek terhadap teknologi.
10	Apa saran mahasiswa untuk pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI yang lebih efektif?	Hampir keseluruhan menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI harus lebih interaktif, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, dan evaluasi serta umpan balik yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa mahasiswa sangat setuju dan mendukung adanya pembuatan serta pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI. Dari temuan-temuan yang diperoleh, peneliti juga menemukan perlunya dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran seperti

menciptakan media pembelajaran berbasis AI yang dapat meningkatkan minat dan membantu dalam proses pembelajaran pragmatik karena lebih interaktif dan *real-time.* Dengan adanya media pembelajaran pragmatik berbasis AI, dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif dan memperluas aksesibilitas pendidikan (Rachmi et al., 2024). Media pembelajaran berbasis AI bersifat fleksibel dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis AI ini dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik di kelas (Rohima, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pragmatik, khususnya pada materi strategi masih perlu media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Meskipun pembelajaran di kelas telah menggunakan media pembelajaran konvensional, mahasiswa juga membutuhkan media pembelajaran berbasis AI untuk meningkatkan ketertarikan dan minat mahasiswa. Selain itu, Mahasiswa juga menunjukkan dukungan yang kuat terhadap penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran pragmatik berbasis AI untuk materi strategi bertutur merupakan langkah strategis yang dapat menjawab tantangan dalam pendidikan bahasa Indonesia di perguruan tinggi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Anani, S. S. (2021). Tindak Tutur Direktif Indy Rahmawati Dalam Talk Show " Satu Jam Lebih Dekat " Di TVOne. *IDIOMATIK*, *6*(1), 127–137.

Arly, A., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2023*, 362–374.

Aryani, I. T. A. (2019). Strategi Kesantunan Yang Digunakan Presenter Amerika Dan Indonesia Dalam Suatu Acara Talkshow. *Etnolingual*, *3*(2), 75. https://doi.org/10.20473/etno.v3i2.14640

Asyafi, F. I. (2022). Strategi Kesantunan Berbahasa Pembawa Acara Ngobam Edisi Krisyanto Jamrud pada Kanal Youtube Pergi Jauh. *Jurnal Sugiyono. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. No Title.Digdaya : Pendidikan, Pengajaran Dan Kebudayaan*, *1*(2), 41–49. https://doi.org/10.31004/digdaya.vxix.xxx

Cahyaningrum, D. A. N., Ciptaning, I. S., & Sutarno. (2024). Jurnal Patriot Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli dengan Menggunakan Metode Media Audio Visual pada Siswa Kelas X. *Jurnal Patriot*, *6*(1), 539–544. https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3404/2847

Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 62–71. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61

Liu, F., Han, D., Kádár, D. Z., & House, J. (2021). The expressions '(M)minzu-zhuyi' and 'Nationalism': A contrastive pragmatic analysis. *Journal of Pragmatics*, *174*, 168–178. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2020.12.013

Mubarok, I., & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak pada Pembelajaran Menulis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *4*(1), 65–75. https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.4221

Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intellegence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *Ijtimaiya : Journal of Social Science Teaching*, *4*(2), 148–154. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, *3*(1), 171–187.

Rachmi, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). 52-63+Transformasi+Pendidikan+di+Era+Digital. *Jurnal of International Multidisciplinary Research*, *2*(2), 52–63. https://doi.org/https://doi.org/10.62504/6y4qb169

Rehanisafira, M., & Juita, N. (2022). Strategi Bertutur Pembawa Acara Pada Akun Media Sosial Youtube Vindes: Kajian Pragmatik. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, *20*(2), 164–174. https://doi.org/10.26499/mm.v20i2.5030

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, *1*(1), 1–12. https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2

Surbakti, K. B., & Pamungkas, I. N. A. (2021). Komunikasi melalui Learning Management System Selama Pembelajaran Daring Di Telkom University Bandung (Studi Kualitatif Pada Mahasiswa Rumpun Ilmu Sosial Dan Humaniora Telkom University Bandung). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *14*(2), 32–45. https://doi.org/https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.38

Trinaldi, A., Harjono, H. S., & Rustam, R. (2022). Wujud Kesantuan Guru sebagai Bentuk Pengintegrasian Pendidikan Karakter di Sekolah: Tinjauan Pragmatik. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9474–9482. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4112

Wijayanto, G., Rivai, Y., Bagus Made Wisnu Parta, I., & Amahoru, A. (2023). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Inteligences (AI) Mentimeter Bagi Dosen Pemula Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Yang Interaktif Dan Inovatif. *Journal of Human And Education*, *3*(3), 115–123. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v3i3.328