



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MKWK BAHASA INDONESIA BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK MELATIH BERPIKIR KRITIS MAHASISWA

Heru Prasetyo¹⁾, Bambang Riadi²⁾

¹⁾²⁾Universitas Lampung

Email: heru.prasetyo59@fkip.unila.ac.id¹⁾, bambang.riadi@fkip.unila.ac.id²⁾

Abstract

This study aims to develop an artificial intelligence (AI)-based Indonesian language learning resource for the MKWK course to train the critical thinking skills of students at the University of Lampung. The development was undertaken due to the lack of AI-based audiovisual resources that support Indonesian language learning in higher education institutions in accordance with the Merdeka Curriculum. The study employed a Level 4 Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, simplified into eight stages. Data were collected through interviews, needs analysis questionnaires, expert validation, and student feedback. The product was developed using Canva AI, Fliki, Toonme, and D-ID in the form of audio-visual instructional videos. Data analysis was conducted qualitatively and quantitatively using descriptive statistics and Criterion-Referenced Assessment (CRA). The research results indicate that the developed media falls into the “highly suitable” category based on validation by media experts (85%), language experts (86.25%), product experts (82.75%), and student feedback. This AI-based learning media is deemed effective in enhancing students’ understanding of the material, academic writing skills, and critical thinking abilities.

Keywords: *Media Development, Indonesian Language Learning, Artificial Intelligence, Critical Thinking*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran MKWK Bahasa Indonesia berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa Universitas Lampung. Pengembangan dilakukan karena belum tersedianya media audio-visual berbasis AI yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi sesuai Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) level 4 dengan model *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi delapan tahap. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner analisis kebutuhan, validasi ahli, dan respons mahasiswa. Produk dikembangkan menggunakan Canva AI, *Fliki*, *Toonme*, dan *D-ID* dalam bentuk video pembelajaran audio-visual. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan statistik deskriptif serta Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kategori “sangat layak” berdasarkan validasi ahli media (85%), ahli bahasa (86,25%), ahli produk (82,75%), dan respons mahasiswa. Media pembelajaran berbasis AI ini dinilai efektif meningkatkan pemahaman materi, keterampilan menulis akademik, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Artificial Intelligence*, Berfikir Kritis



I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 (3) ada empat Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) pendidikan tinggi yang harus diterapkan. Keempat mata kuliah wajib tersebut adalah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Universitas Lampung sebagai pendidikan tinggi diharapkan dapat mengaplikasikan amanah yang tercantum dalam undang-undang tersebut. Implementasi MKWK diharapkan dapat menjadi media pembentukan karakter serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Purnomo et al., 2021).

Salah satu mata kuliah wajib kurikulum tersebut adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mahasiswa dalam dunia akademik (Yanti et al., 2018). Keterampilan berbahasa tersebut dapat digunakan untuk mengungkapkan ide dan gagasan dalam dunia akademik seperti menulis tulisan akademik (Juniarti, 2020). Hal itu didukung oleh Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional RI nomor 43/DIKTI/Kep/2006 pasal 4 yang menyatakan bahwa substansi kajian Mata Kuliah Wajib Umum Bahasa Indonesia ialah keterampilan menggunakan bahasa Indonesia

secara baik dan benar dan difokuskan pada menulis akademik.

Pada putusan terbarunya, Dirjen Dikti juga menyebutkan bahwa mata kuliah Bahasa Indonesia dimaksudkan untuk mendidik mahasiswa agar mampu mengungkapkan pikirannya secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menjadikan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan dan menjadi alat pemersatu bangsa (Keputusan Dirjen Dikti, Depdikbud, RI Nomor 84/E/ KPT/2020). Kendati demikian, persoalan ketercapaian tujuan tersebut masih menjadi suatu hal yang perlu diusahakan salah satunya adalah dengan memberikan bahan ajar yang berkualitas sesuai dengan tujuan dan kebutuhan Kewajiban saat ini, dosen sekurang-kurangnya harus mampu menyediakan modul sebagai salah satu penunjang pembelajaran dalam mata kuliah bahasa Indonesia (Prastowo, 2018).

Penelitian dan pengembangan ini direncanakan akan menghadirkan satu konsep media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* (kecerdasan buatan). Dikemas sesuai dengan era kurikulum Merdeka, media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* ini merupakan pengejawantahan modul pembelajaran yang menarik dan atraktif karena di dalamnya tidak hanya terdapat



materi yang bisa dinikmati secara audio visual namun juga memiliki penilaian diri yang komprehensif. Oleh sebab itu, penelitian ini membutuhkan studi awalan (*praresearch*) untuk memperkuat urgensi penelitian. Kegiatan *praresearch* dilakukan di Universitas Lampung yang disimpulkan belum ada media pembelajaran audio visual berbasis *artificial intelligence* atau sejenis untuk mata kuliah Bahasa Indonesia yang secara khusus dikembangkan oleh dosen. Secara otomatis, media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa juga belum pernah dihadirkan. Hal itu diakui dosen karena alasan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan dalam mengajar. Selain itu, dosen mengungkapkan bahwa ia belum berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran dan masih terpaku dengan buku ajar yang digunakan sebelumnya. Selama ini, dosen meramu materi ajar dari beberapa sumber seperti buku ajar terdahulu, buku referensi, dan internet.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan analisis dokumen soal-soal penilaian yang selama ini digunakan oleh dosen pengampu untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Peneliti menganalisis dokumen soal Ujian Akhir Semester mata

kuliah Bahasa Indonesia untuk mahasiswa prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Analisis soal berfokus pada indikasi keberadaan indikator-indikator kemampuan berpikir kritis menurut (Facione et al., 2020). Selain itu, peneliti juga melihat bentuk-bentuk pertanyaan yang disusun oleh dosen pengampu untuk mengetahui apakah soal-soal tersebut sudah cukup baik untuk memicu kemampuan berpikir kritis siswa atau belum dengan berpedoman pada *question to fire up our critical thinking skill* milik (Facione et al., 2020).

Aspek bahasa dan keterbacaan menjadi kunci penyusunan media, menurut Kusuma (2018) meliputi kriteria (1) penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar; (2) penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta peserta didik; (3) penggunaan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa peserta didik dan tingkat perkembangan peserta didik; (4) penggunaan paragraf; serta (5) materi dan ilustrasi. Suroso (2004) mengemukakan bahwa menyusun media pembelajaran tidak lepas dari (a) mata ajar (mata kuliah), (b) perancangan pengajaran, (c) metode pengajaran, dan (d) bahasa yang digunakan. Uraian tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 46 Tahun 2007 tentang



penetapan buku ajar/modul yang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran menyebutkan bahwa dalam rangka pelaksanaan Pasal 43 Ayat (5) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Media pembelajaran masa kini, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari sebuah proses pembelajaran berbasis jaringan. Media pembelajaran tak lagi dimanfaatkan saat di perkuliahan, namun juga dapat dimanfaatkan pengguna untuk mempermudah memahami materi ajar dan tentu juga dapat membuat pengguna dapat secara mandiri mempelajarinya kapan saja dan di mana saja (Yuangga, 2020; Yunandah, dkk, 2022). Tuntutan zaman saat ini, media pembelajaran harus ikut bertransformasi secara adaptif dengan memaksimalkan peran teknologi dan informasi sebagai basis utama dalam penyusunannya (Pringgar, 2020; Wibawa, 2021). Media pembelajaran dalam format konvensional saat ini tentu sudah tak lagi relevan dengan keseharian mahasiswa (Warsita, 2011; Sujana & Rachmatin, 2019). Mahasiswa saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget. Oleh sebab itu media ajar yang digunakan guru juga harus dapat menyesuaikan perkembangan tersebut. Artificial intelligence atau kecerdasan buatan pun tak luput dalam Upaya penyusunan media

pembelajaran yang kekinian dan dibutuhkan untuk mendukung belajar mengajar di era 4.0 (Rahadianto, 2022; Endarto, 2022).

Artificial intelligence (AI) atau yang dikenal sebagai kecerdasan buatan merupakan sebuah inovasi dari pesatnya teknologi informasi masa kini yang kian dipertimbangkan sebagai bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Kecerdasan buatan berbasis teknologi yang terus belajar ini bermanfaat untuk dapat memberikan stimulus dan memperluas pengetahuan teknologi kecerdasan buatan (Rahadianto, 2022; Muliandhi, 2021). Kecerdasan buatan semakin banyak dibicarakan sebagai bagian dari revolusi industri keempat, yang memanfaatkan ekstraksi dan eksploitasi data untuk tata kelola yang cerdas melalui strategi berbasis data. Artificial intelligence diyakini merupakan sebuah teori dan pengembangan sistem komputer yang diciptakan mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia (Jobin et al, 2019).

Para pendukung AI mengklaim bahwa penerapan AI secara komersial di masyarakat seringkali mempunyai dampak sosial yang positif dengan meningkatkan ketersediaan dan aksesibilitas informasi, hasil dari alat pencarian dan alat terjemahan bahasa yang lebih efisien, penyediaan layanan komunikasi



informasi yang lebih baik, sistem transportasi yang dioptimalkan, dan perawatan kesehatan dan pendidikan yang dipersonalisasi (Nemorin, 2023). Perdebatan saat ini berfokus pada AI dalam pendidikan, beberapa produk bermerek AI mulai bersaing satu sama lain untuk mendapatkan tempat di bidang pendidikan. Asisten yang cerdas, misalnya, disebut-sebut memiliki kapasitas untuk memikul tanggung jawab administratif yang lebih biasa dari guru, seperti melacak kehadiran, dan mengembangkan rencana pembelajaran dan kegiatan kelas, sehingga memberikan waktu luang bagi guru untuk melakukan hal lain (UNESCO, 2021).

Sebagai konsekuensi dari tren ini, perusahaan-perusahaan di seluruh dunia berupaya keras untuk mendapatkan peluang teknologi pendidikan yang menguntungkan, sehingga memicu seruan dan permintaan akan AI dalam pendidikan sebagai solusi pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses (Baker et.al, 2019). Meskipun di sisi lain, terdapat peningkatan kewaspadaan terhadap penggunaan AI dalam pendidikan (Holmes et.al, 2021). Kendati, kecerdasan buatan (dalam konteks praktik komputasi elektronik yang berkembang selama tiga perempat abad terakhir) tidak akan pernah mengambil alih peran guru, karena cara kerjanya dan apa yang dilakukannya amat sangat berbeda dengan kecerdasan manusia (Cope, 2021). Penelitian

ini mencoba menggunakan sejumlah perangkat artificial intelligence dalam mencipta produk media pembelajaran MKWK Bahasa Indonesia berbasis audio visual. Produk akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Fliki, Toonme, dan D-ID. Aplikasi Fliki dapat dimanfaatkan untuk mengubah deskripsi materi ke dalam bentuk Audio. Audio dapat dipilih sesuai dengan bahasa dan gaya pengucapan yang diinginkan.

Dalam mengungkapkan gagasan ke dalam tulisan, mahasiswa memerlukan keterampilan berpikir kritis. Para pendidik dan mahasiswa itu sendiri perlu menyadari pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis salah satunya melalui pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi (Nurjaman, 2021). Hal tersebut dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Pasal 6 yang berbunyi bahwa lulusan Program Sarjana wajib memiliki keterampilan umum, yaitu mampu menerapkan pemikiran logis, *kritis*, sistematis, dan inovatif.

Perihal hakikat kemampuan berpikir kritis, ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kritis. *Pertama*, kemampuan berpikir kritis adalah proses intelektual



mengkonseptualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi dengan aktif dan terampil terhadap informasi yang diperoleh. (Anggraini, 2019). Kedua, dinyatakan oleh (Pelu, 2019) bahwa istilah berpikir kritis merujuk pada poin-poin berikut: 1) pengetahuan akan serangkaian pertanyaan kritis yang saling terkait, 2) kemampuan melontarkan dan menjawab pertanyaan kritis pada saat yang tepat, dan 3) kemauan untuk menggunakan pertanyaan kritis secara aktif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Peneliti mengembangkan produk berupa modul bahasa Indonesia berbasis *case method* dan *project base learning* untuk melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa Universitas Lampung. Agar penelitian berjalan dengan runtun dan efektif, peneliti mengacu pada sebuah model pengembangan, yaitu milik Borg dan Gall.

Borg dan Gall dalam (Daulay, 2020) yang mengemukakan ada sepuluh langkah yang dapat ditempuh dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan. Sepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall tersebut yaitu, *Research and Information collecting*, *Planning* (perencanaan), *Develop preliminary*

form of product (pengembangan bentuk awal produk), *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), *Mainproduct revision* (merevisi hasil uji coba), *Main field testing* (uji coba lapangan), *Operational product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operational field testing* (uji pelaksanaan lapangan), *Finalproduct revision* (penyempurnaan produk akhir), *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi). Sumber data pada tahap pengumpulan informasi berupa isian kuesioner analisis kebutuhan mahasiswa dan rekaman hasil wawancara dosen pengampu. Adapun, sumber data dalam tahap perencanaan dan pengembangan produk berupa isian lembar kuesioner validasi RPS dan validasi produk oleh ahli pada aspek bahan ajar, materi, bahasa, dan kegrafikan serta isian lembar validasi produk oleh dosen ahli, dosen pengampu, dan mahasiswa peserta uji coba.

Kedua, data yang digunakan dalam tahap penelitian atau pengumpulan informasi berupa data skor hasil isian kuesioner, tuturan hasil wawancara. Sementara, data yang digunakan dalam tahap pengembangan produk berupa skor hasil pengisian lembar kuesioner validasi RPS dan validasi produk oleh ahli pada aspek bahan ajar, materi, bahasa, dan kegrafikan serta skor hasil pengisian kuesioner validasi produk oleh



dosen ahli, dosen pengampu, dan mahasiswa peserta uji coba.

Validasi produk menghasilkan dua jenis data, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif (Hamzah, 2021). Data kualitatif berupa kritik, saran, dan komentar umum dari dosen ahli/pakar, dosen pengampu, dan mahasiswa peserta uji coba yang dianalisis dan digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki produk. Data kuantitatif mengenai kualitas media yang diperoleh melalui kuesioner skala *likert* dianalisis dengan statistik deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (a) pengumpulan data kasar; (b) pemberian skor untuk analisis kuantitatif; (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan acuan konversi pada pendekatan PAP (Penilaian Acuan Patokan) menurut (Sriyanto, 2019). Adapun, konversi nilai skala lima berdasarkan PAP dijabarkan berikut ini.

Tabel 1. Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan PAP

Kategori	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$
Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X < X_i +$
Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X < X_i +$
Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X < X_i -$
Sangat Kurang Baik	$X < X_i - 1,80 S_{bi}$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)* yang hasilkan produk

berupa modul Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Adapun hasil analisis awal penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Analisis

Aktifitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah sebagai berikut: (A) Analisis karakteristik mahasiswa didapatkan bahwa mahasiswa pada saat pembelajaran, merasa kesulitan dalam memahami materi MKWK Bahasa Indonesia. Materi yang diberikan oleh dosen hanya terpaku pada aktifitas ceramah dan presentasi, (B) Analisis kebutuhan media pembelajaran. MKWK Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib pemerintah yang ada di perguruan tinggi. Kendati kerap dipelajari di berbagai satuan Pendidikan dari dasar hingga menengah, materi Bahasa Indonesia perguruan tinggi memiliki focus pembelajaran dan bebam materi yang berbeda sehingga dibutuhkan alat bantu media pembelajaran yang tepat, (C) Analisis kurikulum yang digunakan pada perguruan tinggi adalah Kurikulum Merdeka yang menekankan penerapan studi kasus dan pembelajaran berbasis proyek sehingga media yang dikembangkan harus mengakomodir hal tersebut dalam aktifitas pembelajaran.



2. Perancangan

Pada tahap ini perencanaan akan terdiri dari tiga langkah, yaitu Menyusun storyboard video pembelajaran, merancang desain tampilan video pembelajaran dan menyusun instrument penilaian kelayakan pembelajaran. Instrument penilaian diajukan kepada ahli materi, ahli media dan kepada siswa. Ketiga jenis instrument tersebut divalidasi oleh dosen ahli di jurusan pendidikan teknik boga yang berkompeten untuk menelaah isi dari instrument yang telah dibuat.

Tabel Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Revisi	Langkah Selanjutnya
1	Menjabarkan Bahasa-bahasa instrument dalam Bahasa yang sederhana	Penjabaran Bahasa dalam instrumen disesuaikan masukan validator.
2	Menghapus aspek kebahasaan pada angket ahli media	Penghapusan objek Bahasa pada angket ahli media
3	Menambah indicator pada aspek kegrafisan di angket ahli media.	Penambahan indicator pada aspek kegrafisan di angket ahli media

3. Pembuatan Video Pembelajaran

Setelah referensi terkumpul, tahap selanjutnya adalah penyusunan video. Segala sesuatu yang direncanakan pada tahap pra produksi diterapkan pada tahap produksi. Penyusunan video memaksimalkan teknologi artificial intelligence dan website design berbasis daring yaitu Canva. Video

memaksimalkan AI di canva untuk merekonstruksi avatar mahasiswa yang bertugas sebagai narrator di video. Sedangkan alih suara digunakan aplikasi berbasis AI untuk mengubah teks menjadi suara.

4. Validasi

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dan instrument penilaian telah divalidasi, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi dan ahli produk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang disusun. Ahli media terdiri dari Rahmat Prayogi, Muharsyam Dwi Anantama, dan Aditya Pratama. Sedangkan ahli Bahasa adalah Mulyanto, Nurlaksana EkoRusminto, dan Siti Samhati. Ahli produk yaitu Edi Suyanto, Ali Mustofa, dan Iqbal Hilal.

5. Impementasi

Video pembelajaran yang telah dibuat, divalidasi, dan direvisi selanjutnya diterapkan dengan cara uji coba dalam kelas besar. Tajap implemnetasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan video yang digunakan dalam pembelajaran. Uji cob akelas besar dilakukan pada rentang 22 – 26 Juli 2024 di kelas MKWK Bahasa Indonesia di Universitas Lampung semester Genap.Hasil dari uji coba skala besar menunjukkan penilaian dengan skor 118,72 dan masuk dalam kategori “sangat layak”.



6. Evaluasi

Langkah evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap proses pembelajaran. Dalam proses evaluasi terdapat tiga aspek penilaian yang dinilai, yaitu aspek media, aspek bahasa dan aspek respon mahasiswa pada video pembelajaran. Ketiga aspek penilaian tersebut dijadikan acuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dikembagkan.

7. Hasil uji coba produk

Hasil uji coba media video pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis data, yaitu data yang didapat dari ahli media, ahli Bahasa, ahli produk, dan respon mahasiswa. Adapun analisisnya sebagai berikut.

a. Analisis kualitas video pembelajaran berdasarkan aspek media

Kelayakan materi video pembelajaran dinilai oleh tiga ahli penyusunan media pembelajaran Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung yaitu Rian Andri Prasetya, Muharsyam Dwi Anantama, dan Aditya Pratama. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai terendah dan 5 untuk nilai paling tinggi. Penilaian meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan penulisan, kegrafisan yang masing-masing memiliki empat indikator pertanyaan. Hasil rekapitulasi

penilaian angket oleh ahli media dapat dilihat di table bawah ini.

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3	Rata-rata persentase
1	Kelayakan isi	25	26	25	85%
2	Kelayakan penyajian	16	16	17	80%
3	Kelayakan penulisan	18	19	18	92,5%
4	Kegrafisan	16	17	16	82,5%
Jumlah		75	78	76	85%
Rata-Rata		76,3			

b. Analisis kualitas Video Pembelajaran berdasarkan aspek Bahasa

Kelayakan materi video pembelajaran dinilai oleh tiga ahli bahasa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung yaitu Mulyanto, Nurlaksana EkoRusminto, dan Siti Samhati. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai terendah dan 5 untuk nilai paling tinggi. Penilaian meliputi aspek kelayakan ejaan, kelayakan kalimat, kelayakan kesederhanaan Bahasa, dan kelogisan bahasa yang masing-masing memiliki empat indikator pertanyaan. Dari rata-rata yang didapat tiga ahli Bahasa didapatkan angka 86,25 yang bermakna media pembelajaran sangat layak digunakan di kelas. Hasil rekapitulasi penilaian angket oleh ahli media dapat dilihat di table bawah ini.

No	Aspek Kelayakan	Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2	Ahli Bahasa 3	Rata-rata persentase
1	Kelayakan ejaan	25	26	25	85%
2	Kelayakan kalimat	21	18	19	85%



3	Kesederhanaan bahasa	19	19	20	92,5%
4	Kelogisan Bahasa	18	17	18	82,5%
Jumlah		83	80	82	86,25%
Rata-Rata		81,66			

c. Analisis kualitas Video Pembelajaran berdasarkan aspek produk

Kelayakan materi video pembelajaran dinilai oleh tiga ahli penyusunan media pembelajaran Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung yaitu Edi Suyanto, Iqbal Hilal, dan Ali Mustofa. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai terendah dan 5 untuk nilai paling tinggi. Penilaian meliputi aspek isi, keberkaitan dengan capaian pembelajaran, kegrafisan, dan sajian kesederhaan bahasa yang masing-masing memiliki empat indikator pertanyaan. Hasil rekapitulasi penilaian angket oleh ahli media menyatakan sangat layak dengan rata-rata yaitu 82,75% dan dapat dilihat di table bawah ini.

No	Aspek Kelayakan	Ahli Bahasa 1	Ahli Bahasa 2	Ahli Bahasa 3	Rata-rata persentase
1	Isi	21	20	23	81%
2	Keberkaitan CPL	21	17	17	80%
3	Kegrafisan	19	18	17	87,5%
4	Kesederhanaan bahasa	18	17	18	82,5%
Jumlah		79	72	75	82,75%
Rata-Rata		75,33			

d. Analisis kualitas Video Pembelajaran berdasarkan respon mahasiswa

Respon mahasiswa terhadap video pembelajaran dilakukan kepada 100

mahasiswa MKWK Bahasa Indonesia. Terdapat 27 indikator yang harus diisi oleh mahasiswa berdasarkan gabungan dari angket ahli media, Bahasa, produk. Dari hasil rekapitulasi penilaian angket respon mahasiswa diperoleh data.

Skor	Kategori Kualitatif	Rentang skor kualitatif	Frekuensi	persentase
5	Sangat layak	$X \geq 113,4$	76	76%
4	Layak	$91,8 \leq X < 113,4$	14	14%
3	Cukup layak	$70,2 \leq X < 91,8$	10	10%
2	Tidak layak	$48,6 \leq X < 70,2$	0	0
1	Sangat tidak layak	$X \leq 48,6$	0	0
Jumlah				100

Hasil Penilaian siswa melalui angket menunjukkan jika 76% mahasiswa berpendapat media pembelajaran “Sangat Layak”, 14% mahasiswa berpendapat “Layak” dan 10% berpendapat “Cukup Layak”. Dari keseluruhan respon siswa terhadap penilaian angket respon siswa pada uji coba kelas besar menunjukkan video pembelajaran”Sangat Layak” digunakan.



8. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan video pembelajaran berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan ahli media, Bahasa, dan produk media pembelajaran pada tahap validasi sehingga produk final dapat digunakan secara luas.

IV SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan berada pada kategori “sangat layak” berdasarkan validasi ahli media (85%), ahli bahasa (86,25%), ahli produk (82,75%), serta respons mahasiswa yang menunjukkan 76% menyatakan “sangat layak” dan 14% “layak”. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran AI efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran MKWK Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman materi, keterampilan menulis akademik, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan media berbasis AI ini mampu menjadi solusi inovatif terhadap keterbatasan bahan ajar konvensional serta mendukung transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi menuju pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan kontekstual.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, W. (2019). Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw: pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 98–106.
- Astuti, T. P. (2019). Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73.
- Baker, T., Smith, L., & Anissa, N. (2019). Educ-AI-tion rebooted? Exploring the future of artificial intelligence in schools and colleges. *Retrieved May, 12, 2020*.
- Cope, B., Kalantzis, M., & Sears, D. (2021). Artificial intelligence for education: Knowledge and its assessment in AI-enabled learning ecologies. *Educational Philosophy and Theory*, 53(12), 1229-1245. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1728732>
- Daulay, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Cheez di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 420–425.
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Barik*, 4(1), 37-51.
- Facione, P. A., Facione, N. C., & Gittens, C. A. (2020). What the Data Tell Us about Human Reasoning. In *Critical Thinking and Reasoning* (pp. 272–297). Brill.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif*



- dan Kuantitatif. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hanipah, H., & Sumartini, T. S. (2021). Perbandingan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa antara Problem Based Learning Dan Direct Instruction. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 83–96.
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 196– 210. ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/potensia/article/viewFile/3929/2818
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Jobin, A., Ienca, M., & Vayena, E. (2019). The global landscape of AI ethics guidelines. *Nature machine intelligence*, 1(9), 389-399. <https://www.nature.com/articles/s42256-019-0088-2>
- Juniarti, Y. (2020). Pentingnya Keterampilan Menulis Akademik Bagi Mahasiswa Politeknik Akamigas Palembang. *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 185–189. www.conference.unsri.ac.id/index.php/sembadra/article/download/1593/994
- Kusuma, D. (2018). Analisis keterbacaan buku teks Fisika SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 1(1), 14–21. journal.unucirebon.ac.id/index.php/jpfs/article/download/59/10
- Maulid, TA (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (1), 281-294. <https://doi.org/10.58230/27454312.485>
- Naim, N. (2019). *Proses Kreatif Penulisan Akademik, Panduan untuk Mahasiswa*. Akademia Pustaka. repo.uinsatu.ac.id/16621/1/ProsesKreatifCet5-1.pdf
- Muliandhi, P., & Cahyono, T. D. (2021). Peningkatan Keterampilan AI (Artificial Intelligence) dalam Dunia Telekomunikasi Digital pada Tenaga Pengajar Sekolah Kejuruan Tjendekia Puruhita Semarang. *Tematik*, 3(2).
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nemorin, S., Vlachidis, A., Ayerakwa, H. M., & Andriotis, P. (2023). AI hyped? A horizon scan of discourse on artificial intelligence in education (AIED) and development. *Learning, Media and Technology*, 48(1), 38-51. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2095568>
- Nurjaman, A. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran “Assure.”* Penerbit Adab.
- Pelu, M. (2019). Application of Problem Based Learning Model with Variation in The Condition of Learning Environment (Seating) to Increase Student Learning Activity and Critical Thinking Ability. *Historika*, 22(2), 130–152.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.



- Prayitno, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VA SDN. 105855 PTP II Tanjung Morawa Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 1(3), 1–8. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl/article/download/43/65>
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 317-329.
- Purnomo, D., Bunyamin, A., Gunawan, W., Widianingsih, I., Sulistyani, W., & Firmansyah, I. (2021). Rancangan Pembelajaran Transformatif pada Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) dan Penciri Universitas Dalam Blok Tahap Pembelajaran Bersama. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 31(3), 371–379. <https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jurnaltin/article/view/39741/22925>
- Rahadiantino, L., dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Artificial Intelligence bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Solehun, S. (2017). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berorientasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa S1 Pgsd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 329–338.
- Sriyanto, A. (2019). Teknik Pengolahan Hasil Asesmen Penentuan Standar Asesmen, Teknik Pengolahan dengan Menggunakan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) dan Acuan Norma (PAN). *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 5(2), 224–240.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *In Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 003-013.
- UNESCO. 2021. Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development. Retrieved June 30, 2021 from <https://www.gcedclearinghouse.org/sites/default/files/resources/190175eng.pdf>.
- Warsita, B. W. B. (2011). Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 84-96.
- Wayudi, M., Suwatno, S., & Santoso, B. (2020). Kajian analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 5(1), 67–82.
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 1(2), 76-84.
- Wibisono, F., & Pramudita, D. A. (2023, June). Smart geometry object detection: Flat shape recognition



learning media based on artificial intelligence. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2727, No. 1). AIP Publishing.

<https://doi.org/10.1063/5.0151690>

Widiyanti, D., & Hadi, K. (2020).

Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bernuansa Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 26–34.

Yanti, N., Suhartono, S., & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi

Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 72–82.

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/korpus/article/download/5559/2732>

Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020).

Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid-19. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(3), 51-58.

Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y.

T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136- 1149.