

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAGMATIK
BERBASIS AI TERHADAP PEMAHAMAN MATERI TINDAK TUTUR
BAGI MAHASISWA PBSI FBS UNP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Putri Apika Sari
NIM 2021/21016101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis AI
terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi
Mahasiswa PBSI FBS UNP
Nama : Putri Apika Sari
NIM : 21016101
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2025
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Tressyalina, M.Pd.
NIP 198407232008012002

Kepala Departemen,



Dr. Zulfadhli, S.S, M.A.
NIP 198110032005011001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Putri Apika Sari
NIM : 21016101

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di hadapan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

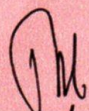
**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis AI
terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP**

Padang, Februari 2025

Tim Penguji,

Tanda Tangan,

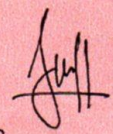
1. Ketua : Dr. Tressyalina, M.Pd.

1 

2. Anggota : Ena Noveria, M.Pd.

2 

3. Anggota : Farel Olva Zuve, M.Pd.

3 

SURAT PENYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan hal-hal berikut ini.

1. Skripsi saya, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis AI terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP” adalah benar karya tulis saya dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya, dan bukan merupakan duplikasi dari skripsi lain.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara jelas dicantumkan dalam kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya tulis dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Februari 2025



Putri Apika Sari
NIM 21016101

ABSTRAK

Putri Apika Sari, 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Pragmatik berbasis AI terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) terhadap pemahaman materi tindak tutur bagi mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam konteks pembelajaran pragmatik, pemahaman materi tindak tutur menjadi krusial karena mahasiswa diharapkan mampu memahami cara berkomunikasi yang tepat sesuai dengan konteks sosial dan budaya. Media pembelajaran yang ada saat ini, seperti buku atau *e-book*, sering kali dianggap kurang dapat mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran tidak optimal. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis AI untuk mengatasi keterbatasan tersebut, dengan harapan dapat meningkatkan interaktivitas dan pemahaman mahasiswa terhadap materi tindak tutur.

Jenis penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yang bertujuan untuk memperluas dan memperkuat hasil temuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh kesimpulan yang lebih komprehensif dan valid. Desain penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahap untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di FBS UNP dengan fokus pada materi tindak tutur dalam mata kuliah pragmatik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Pragmatika* untuk mata kuliah pragmatik materi tindak tutur adalah valid. Hal tersebut dapat dilihat dari validitas media pembelajaran ini yang memperoleh nilai validitas sebesar 87,39% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan aspek kelayakan isi diperoleh nilai validitas sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kebahasaan diperoleh nilai validitas sebesar 92,30% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek penyajian, diperoleh nilai validitas sebesar 82,69% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek kelayakan kegrafikaan, diperoleh nilai validitas sebesar 77,08% dengan kategori valid. Selain itu hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai 86,3 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 73,4 dalam memahami tindak tutur. Media pembelajaran pragmatik berbasis AI yang diterapkan pada kelas eksperimen berhasil meningkatkan pemahaman materi tindak tutur bagi mahasiswa. Selanjutnya, hasil uji hipotesis *posttest* kedua kelompok tersebut diperoleh nilai signifikan $0,57 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *posttest*

kelas eksperimen yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pragmatik berbasis AI yang diterapkan pada kelas eksperimen berhasil meningkatkan pemahaman materi tindak tutur bagi mahasiswa, media pembelajaran berbasis AI ini tidak hanya valid, tetapi juga berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi tindak tutur pada mahasiswa, serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pragmatik berbasis AI terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutar bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) di Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada (1) Dr. Tressyalina, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah memberikan saran, nasehat, membimbing, dan memotivasi penulis, (2) Ena Noveria, M.Pd., selaku dosen Penguji I, (3) Farel Olva Zuve, M.Pd., selaku dosen Penguji II yang telah memberikan saran serta perhatian dalam proses penyusunan skripsi ini, (3) Dr. Zulfadhli, S.S., M.A., selaku Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, (4) pihak Kampus Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, (5) Orang tua, Bapak Roden Roslan (Almarhum) dan Bapak Syafruddin serta Ibu Suriati, juga (6) Kakak, Iin Permata Sari (Almarhum), (7) Kakak dan Abang, Mutia Ulvah, Zakiah Maha Putri, Mitra Jaya Sukma, dan Azizah Citra Bayduri, (8) Rekan berkorelasi, Rahmi Septia Frisye, (9) Sahabat dan Teman-Teman, (10) Motivator, Na Jaemin, yang sudah memberikan doa, semangat dan motivasi tanpa henti. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN KOVER.....	i
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
A. Kajian Teoritis.....	9
1. Pragmatik	9
2. Tindak Tutur	19
3. Media Pembelajaran.....	26
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis Penelitian.....	46
 BAB III METODE PENELITIAN	 48
A. Jenis Penelitian	48
B. Desain Penelitian	49
C. Subjek Penelitian	50
D. Prosedur Penelitian.....	51
1.Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	52
2.Tahap <i>Design</i> (Desain).....	54
3.Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	56
4.Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	57
5.Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	58
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data.....	69
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 76
A. Hasil Analisis	76
1. Deskripsi Data.....	76
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	79

a. Uji Normalitas	80
b. Uji Homogenitas	82
c. Uji Hipotesis	82
B. Pembahasan	82
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	84
a. Analisis Kebutuhan Dosen	84
b. Analisis Kebutuhan Mahasiswa	86
c. Analisis kurikulum	87
d. Analisis Konsep	88
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	88
a. Analisis Teks (Tindak Tutur dan Strategi Bertutur)	90
b. Analisis Video YouTube	90
c. Panduan Pragmatik	91
d. Artikel	93
e. Testimoni	94
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	94
a. Validitas Uji Kelayakan Isi	96
b. Validitas Uji Kelayakan Penyajian	96
c. Validitas Uji Kelayakan Kebahasaan	97
d. Validitas Uji Kelayakan Kegrafikaan	97
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	98
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	99
a. Analisis Data Hasil Belajar Mahasiswa	99
b. Umpan Balik	100
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1	Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi	63
Tabel 2	Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media.....	64
Tabel 3	Kisi-Kisi Tes untuk Mahasiswa	64
Tabel 4	Hasil Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran oleh Mahasiswa	65
Tabel 5	Hasil Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran oleh Dosen.....	68
Tabel 6	Kriteria Kelayakan Produk.....	72
Tabel 7	Deskripsi Skor Pemahaman Materi Tindak Tutur Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	63
Tabel 8	Distribusi Frekuensi Pemahaman Tindak Tutur Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	64
Tabel 9	Skor Pemahaman Materi Tindak Tutur Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 10	Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	80
Tabel 11	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	81
Tabel 12	Uji Independent Sampel T-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	82
Tabel 13	Hasil Validitas Media Pembelajaran oleh Validator	97
Tabel 14	Hasil Umpan Balik dari Dosen	101
Tabel 15	Masukan, Saran, dan Komentar dari Dosen.....	103
Tabel 16	Hasil Umpan Balik dari Mahasiswa.....	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Konseptual	46
Gambar 2 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	60
Gambar 3 Histogram Klasifikasi Frekuensi Pemahaman Tindak Tutur Mahasiswa Kelas Eksperimen <i>Posttest</i>	78
Gambar 4 Histogram Klasifikasi Frekuensi Pemahaman Tindak Tutur Mahasiswa Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	78
Gambar 5 Wawancara dengan Dosen Pragmatik.....	83
Gambar 6 Wawancara dengan Mahasiswa	86
Gambar 7 Tampilan Aplikasi <i>Pragmatika</i>	89
Gambar 8 Analisis Teks Tindak Tutur dan Strategi Bertutur	90
Gambar 9 Analisis Video YouTube	91
Gambar 10 Panduan Pragmatik.....	92
Gambar 11 Artikel	93
Gambar 12 Testimoni.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Format Panduan Wawancara dengan Dosen	123
Lampiran 2 Format Validitas Panduan Wawancara dengan Dosen	124
Lampiran 3 Format Panduan Wawancara dengan Mahasiswa	128
Lampiran 4 Format Validitas Panduan Wawancara dengan Mahasiswa	130
Lampiran 5 Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran	134
Lampiran 6 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi.....	135
Lampiran 7 Lembar Hasil Analisis Angket Validitas Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Isi	139
Lampiran 8 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan	141
Lampiran 9 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kebahasaan.....	146
Lampiran 10 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian	149
Lampiran 11 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Penyajian	153
Lampiran 12 Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Kelayakan Kegrafikaan	155
Lampiran 13 Hasil dan Analisis Angket Media Pembelajaran dari Aspek Kelayakan Kegrafikaan	159
Lampiran 14 Test Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP	160
Lampiran 15 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP <i>Posttest</i>	164
Lampiran 16 Lembar Validasi Instrumen Tes Pemahaman Tindak Tutur	169
Lampiran 17 Lembar Hasil Analisis Angket Validasi oleh Ahli untuk Format Tes Kompetensi	175
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas Tes Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS UNP	177
Lampiran 19 Uji Reliabilitas	179
Lampiran 20 Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis	180
Lampiran 21 Format Angket Umpan Balik Mahasiswa	185
Lampiran 22 Format Angket Umpan Balik Dosen	188
Lampiran 23 Lembar Validasi oleh Ahli untuk Format Angket Umpan Balik	191
Lampiran 24 Hasil Umpan Balik Mahasiswa dan Dosen	195
Lampiran 25 Data Hasil Umpan Balik Mahasiswa	197
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian.....	198
Lampiran 27 Dokumentasi.....	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cabang keilmuan bahasa yang dipelajari di program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia adalah pragmatik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pragmatik berkenaan dengan syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa dalam komunikasi (Putikadyanto & Hannarisa, 2021). Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari hubungan antara konteks luar bahasa dan maksud tuturan melalui penafsiran terhadap situasi penuturannya (Panggalo, 2022). Batasan pragmatik adalah aturan-aturan pemakaian bahasa mengenai bentuk dan makna yang dikaitkan dengan maksud pembicara, konteks, dan keadaan (Nasution, 2021). Parera (2001) menjelaskan bahwa pragmatik merupakan kajian penggunaan bahasa dalam hubungan antara kalimat, komunikasi, konteks, situasi, dan waktu dituturkannya sebuah kalimat. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikaji *pertama*, bagaimana interpretasi dan penggunaan tutur bergantung pada pengetahuan dunia nyata. *Kedua*, bagaimana pembicara menggunakan dan memahami tindak pertuturan. *Ketiga*, bagaimana struktur kalimat dipengaruhi oleh hubungan antara pembicara atau penutur dan pendengar atau petutur (Aryani, 2020).

Salah satu kajian yang dipelajari dalam pragmatik adalah materi tindak tutur. Tindak tutur *speech act* adalah aksi yang diekspresikan melalui ucapan (Mustika, 2020). Materi tindak tutur dipelajari di setiap prodi bahasa Indonesia

(Agustin et al., 2021). Dibutuhkan penalaran kritis untuk memahami materi ini karena dalam kehidupan sehari-hari implementasi maksud yang ditangkap oleh responder terhadap masing-masing individu berbeda. Segala bentuk interaksi dengan orang lain tergantung pada tindak tutur sebagai fenomena individu. Sebaliknya peristiwa tutur sebagai fenomena sosial (Bawamenewi, 2020). Austin (1962) mengungkapkan bahwa tindak tutur adalah bentuk tuturan secara langsung yang digunakan untuk menunjukkan tujuan interaksi yang bersifat kompleks (Afiif et al., 2021). Oleh karena itu, pentingnya pemahaman materi tindak tutur yang baik agar komunikasi berjalan dengan baik.

Tantangan pembelajaran pragmatik materi tindak tutur yang sering ditemukan pada mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Universitas Negeri Padang (UNP) saat ini salah satu yang utama adalah mengenai keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, akibatnya mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran interaktif berlangsung karena tidak maksimalnya pemahaman terhadap tindak tutur. Selain itu mahasiswa kurang efektif dalam memahami instruksi sehingga kesulitan dalam memahami arahan dari dosen terhadap tugas-tugas yang diberikan, hal ini memengaruhi pada kinerja akademis mereka (Komeni et al., 2024). Mahasiswa juga mengalami kesulitan untuk berkolaborasi dengan baik dalam kelompok, karena mereka tidak mampu mengartikulasikan ide atau membangun hubungan kerja sama yang efektif (Pransiska et al., 2023). Media pembelajaran tradisional yang mengandalkan buku

teks saja dan pembelajaran yang pasif tidak maksimal dalam mengatasi permasalahan pemahaman materi tindak tutur ini.

Buku teks sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan. *Pertama*, tidak menarik dan monoton. *Kedua*, membutuhkan waktu lama untuk memahami sebuah bacaan. *Ketiga*, tidak dapat digunakan pada tempat yang minim pencahayaan. *Keempat*, membosankan dan bersifat abstrak. Keterbatasan ini menekankan pentingnya media pembelajaran yang lebih menarik agar motivasi dan semangat belajar kembali meningkat sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal.

Pada penelitian ini pembahasan berfokus terhadap kebaruan media pembelajaran yang inovatif. Kepraktisan media pembelajaran menjadi alat untuk mempermudah para mahasiswa dalam memahami materi tindak tutur (Leona & Tressyalina, 2020). Berbagai media dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang efisien, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju. Pada saat ini teknologi yang populer adalah teknologi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) (Maulana et al., 2023). AI (*Artificial Intelligence*) adalah kecerdasan buatan berbasis teknologi yang dirancang untuk membuat sistem komputer mampu meniru kemampuan intelektual manusia (Peniarsih, 2024).

Penggunaan media pembelajaran pragmatik berbasis AI memberikan pengaruh relevan terhadap pemahaman materi tindak tutur mahasiswa. Hal ini karena media pembelajaran berbasis AI merupakan suatu hal yang baru bagi mahasiswa yang menarik minat mereka untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis AI memudahkan proses pembelajaran dan meminimalisir

kesalahan seperti kekeliruan melakukan tindakan melalui kata dan frasa (Lutfiyatun et al., 2023). Waktu yang dibutuhkan melalui media AI untuk mengetahui apa yang diinginkan pengguna relatif singkat dan praktis (Hilda et al., 2018). Pengaksesan fitur AI dapat digunakan selama dua puluh empat jam penuh dengan hasil yang konsisten dan teliti (Arly et al., 2023).

Penelitian lain yang mengemukakan dampak positif penggunaan AI sebagai media pembelajaran di antaranya. *Pertama*, penelitian oleh Fauziyati (2023) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” menyatakan media pembelajaran AI memegang peran penting dalam personalisasi pembelajaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data mengenai kebutuhan, preferensi, serta perkembangan individual siswa (Fauziyati, 2023). *Kedua*, penelitian oleh Rifky (2024) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Artificial Intelligence* bagi Pendidikan Tinggi” bahwa AI memberikan dampak positif pada pendidikan tinggi dengan meningkatkan personalisasi pembelajaran, evaluasi otomatis, dan efisiensi (Rifky, 2024). *Ketiga*, hasil penelitian Bukhori (2024) yang berjudul “Implementasi Penggunaan AI dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023” menyatakan penggunaan AI memberikan dampak positif bagi mahasiswa, seperti mempermudah pencarian referensi, meringkas materi, menyusun paragraf, serta mengoreksi tulisan (Bukhori, 2024).

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pragmatik berbasis AI terhadap Pemahaman Materi Tindak Tutur bagi Mahasiswa PBSI FBS

UNP”. Hal ini karena belum ada media pembelajaran materi tindak tutur yang inovatif, apalagi berbantuan AI. Penelitian ini untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran pragmatik berbasis AI terhadap pemahaman materi tindak tutur mahasiswa PBSI FBS UNP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah penelitian, dapat diidentifikasi sebagai berikut. *Pertama*, banyak mahasiswa PBSI FBS UNP yang belum paham tindak tutur dalam berkomunikasi. *Kedua*, kurangnya perhatian mahasiswa PBSI FBS UNP terhadap etika berbahasa. *Ketiga*, banyaknya mahasiswa PBSI FBS UNP yang melakukan penyimpangan dalam berkomunikasi dengan lawan tutur. *Keempat*, masih banyaknya mahasiswa PBSI FBS UNP yang kurang berinteraksi secara efektif karena perbedaan budaya dan bahasa. *Kelima*, kurangnya media pembelajaran untuk memahami tindak tutur berbantuan AI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, permasalahan penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran pragmatik berbasis AI terhadap pemahaman materi tindak tutur bagi mahasiswa PBSI FBS UNP.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, bagaimana pemahaman materi tindak tutur mahasiswa PBSI FBS UNP sebelum menggunakan media pembelajaran pragmatik berbasis AI. *Kedua*, bagaimana pemahaman materi tindak tutur mahasiswa PBSI FBS UNP sesudah menggunakan media pembelajaran pragmatik berbasis AI. *Ketiga*, Bagaimana

pengaruh media pembelajaran pragmatik berbasis AI dapat meningkatkan pemahaman tindak tutur bagi mahasiswa PBSI FBS UNP.

E. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, mendeskripsikan pemahaman tindak tutur bagi mahasiswa PBSI FBS UNP sebelum menggunakan media pembelajaran pragmatik berbasis AI. *Kedua*, mendeskripsikan pemahaman tindak tutur bagi mahasiswa PBSI FBS UNP sesudah menggunakan media pembelajaran pragmatik berbasis AI. *Ketiga*, mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran pragmatik berbasis AI dapat meningkatkan pemahaman tindak tutur bagi mahasiswa PBSI FBS UNP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran pragmatik berbasis AI terhadap pemahaman tindak tutur diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis manfaat penelitian ini yaitu. *Pertama*, penelitian ini dapat menyumbangkan metode dan strategi baru terhadap penggunaan teknologi AI dalam konteks pendidikan bahasa dan sastra Indonesia yang terfokus pada pembelajaran pragmatik tindak tutur. *Kedua*, penelitian ini dapat membandingkan efektivitas metode pengajaran tradisional dengan metode yang menggunakan media berbasis AI karena hasil penelitian dapat menawarkan pandangan baru tentang kekuatan dan kelemahan kedua pendekatan dalam mengajarkan tindak tutur. Secara praktis manfaat penelitian ini yaitu. *Pertama*, bagi mahasiswa, media pembelajaran ini meningkatkan semangat belajar dan

pengalaman belajar yang inovatif dalam pembelajaran pragmatik tindak tutur. *Kedua*, memberikan rujukan keberlanjutan untuk penelitian berikutnya. *Ketiga*, bagi dosen, media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu yang inovatif pada proses pengajaran dalam pragmatik terutama terhadap tindak tutur. *Keempat*, bagi kampus, media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan di bidang teknologi.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan teori abstrak untuk memudahkan pengukuran satuan variabel yang dijadikan pedoman dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan penelitian (Nugraheni et al., 2014). Pada penelitian ini terdapat tiga definisi operasional di antaranya *pertama*, pengaruh; *kedua*, media pembelajaran berbasis AI; *ketiga*, pemahaman tindak tutur. Berikut adalah penjelasannya.

Pertama, pengaruh merupakan dampak yang dapat diukur dari hasil penggunaan media pragmatik berbasis AI terhadap pemahaman tindak tutur mahasiswa PBSI FBS UNP. Konteks “pengaruh” digunakan dalam merumuskan hipotesis penelitian. Misalnya, “Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran pragmatik berbasis AI memiliki pengaruh terhadap pemahaman tindak tutur mahasiswa.” Pengaruh ini diharapkan dapat terukur melalui analisis sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut, yang meliputi penguasaan mahasiswa terhadap konsep-konsep dasar pragmatik materi tindak tutur, serta konteks sosial yang memengaruhi interaksi linguistik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi dapat berperan dalam meningkatkan

efektivitas pembelajaran bahasa, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Kedua, media pembelajaran berbasis AI merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan untuk diterapkan kepada mahasiswa dan diteliti melalui hasil pemahaman mahasiswa untuk tindak tutur. Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) memberikan pengalaman belajar interaktif dan diakses secara individual oleh mahasiswa. Media pembelajaran berbasis AI juga dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan menyediakan akses kepada berbagai sumber daya dan materi yang mungkin tidak tersedia dalam pengajaran tradisional.

Ketiga, pemahaman tindak tutur merupakan cabang ilmu pragmatik yang mengkaji tindakan seseorang melalui percakapan sebagai respons terhadap tuturan lawan bicara. Hal ini melibatkan studi mendalam tentang apa saja pesan yang disampaikan oleh seseorang tidak hanya berfungsi sebagai pertukaran informasi, tetapi juga sebagai tindakan sosial yang memiliki tujuan tertentu, seperti meminta, menawarkan, mengajak, dan sebagainya. Pemahaman tindak tutur tidak hanya memperhatikan arti literal dari kata-kata yang digunakan, tetapi juga konteks sosial, budaya, dan situasional percakapan yang terjadi. Analisis ini mencakup pengidentifikasian perbedaan antara apa yang secara harfiah dikatakan dengan apa yang dimaksudkan atau diharapkan oleh pembicara, serta teknis penutur dan pendengar saling membangun makna dalam interaksi komunikatif mereka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis AI memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi tindak tutur dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran berbasis AI terbukti efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau pengajaran tatap muka. Dengan kemampuan AI dalam memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan serta perkembangan kemampuan mahasiswa, proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efisien. Mahasiswa yang menggunakan media ini juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar, berkat elemen-elemen interaktif dan gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dengan tingkat kebebasan yang lebih tinggi, yang pada gilirannya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap tindak tutur dan konsep pragmatik lainnya.

Meskipun penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya. Salah satunya adalah keterbatasan sampel yang hanya melibatkan mahasiswa PBSI FBS UNP, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk seluruh mahasiswa di berbagai jurusan atau universitas. Durasi pengujian yang terbatas, hanya sekitar satu semester, juga mengindikasikan bahwa dampak jangka

panjang penggunaan media pembelajaran berbasis AI ini masih perlu diteliti lebih lanjut. Selain itu, meskipun media berbasis AI dapat memberikan umpan balik cepat dan tepat, interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen tetap memiliki nilai penting dalam proses pembelajaran. Penelitian lebih lanjut dapat fokus pada pengembangan dan penyempurnaan media, validasi pada populasi yang lebih beragam, serta eksperimen dengan teknologi AI yang lebih canggih seperti *natural language processing* dan *machine learning*. Integrasi media ini dengan pembelajaran kolaboratif dan analisis pengaruh jangka panjang terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa dalam kehidupan nyata juga menjadi arah keblanjutan yang menarik untuk diteliti lebih dalam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi dosen dan pengajar, disarankan untuk mengeksplorasi dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AI dalam metode pengajaran di kelas. Penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap teori pragmatik, tetapi juga membiasakan mereka dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Dosen diharapkan memberikan arahan tentang cara memaksimalkan umpan balik yang diberikan oleh media AI, agar mahasiswa dapat lebih efektif memanfaatkannya dalam proses belajar. Bagi pengembang teknologi pendidikan, penting untuk terus memperbarui algoritma yang digunakan dalam media ini, khususnya dalam menyesuaikan materi dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Selain itu, integrasi dengan teknologi pendukung lain, seperti platform e-learning atau aplikasi

mobile, dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis AI dan memperluas aksesibilitas bagi mahasiswa.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lebih mendalam tentang dampak penggunaan media AI terhadap keterampilan komunikasi pragmatik mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari sangat dianjurkan. Peneliti juga dapat menggali aspek psikologis, seperti motivasi dan keterlibatan mahasiswa, yang mungkin terpengaruh oleh penggunaan media ini. Pihak pendidikan, baik pengambil kebijakan di level universitas maupun pemerintah, perlu mempertimbangkan pengembangan dan implementasi media berbasis AI secara lebih luas dengan memperhatikan kesiapan infrastruktur teknologi. Implementasi yang lebih luas dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa di seluruh Indonesia, sekaligus menjawab tantangan pendidikan yang semakin berfokus pada teknologi. Meskipun penelitian ini telah memberikan hasil yang memuaskan, masih banyak peluang untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu mahasiswa. Oleh karena itu, eksplorasi lebih lanjut mengenai potensi AI dalam pendidikan sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiif, L. M., Winarni, R., & Rohmadi, M. (2021). Tindak Tanggapan dalam Gelar Wicara Video “Coklat Kita Humor Sufi.” *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(1). <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i1.2116>
- Aci, A. (2019). Analisis Deiksis pada Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata. *Sarasvati*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30742/sv.v1i2.734>
- Adzkia, N. D., Hidayat, A., & Anggria, R. G. (2022). Analisis Implikatur Konversasional dalam Acara Debat Dua Sisi: “Ketika Influencer ‘Diguyur’ Uang Miliaran.” *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 320–325. <http://conference.fib.unsoed.ac.id/ojs/index.php/kokadoma/article/view/146>
- Agustin, P., Andianto, M. R., & Purnomo, E. (2021). Tindak Tutur Ilokusi dalam Percakapan Tokoh pada Pertunjukan Drama Dilarang Menyanyi di Kamar Mandi oleh Teater Tiang (Ilocussion Action in Character Conversation at the Show of the Drama Do Not Sing in the Bathroom by Tiang Theater). *Journal of Feminism and Gender Studies*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.19184/fgs.v1i1.23102>
- Ai Azizah, Ika Mustika, R. B. P. (2020). Analisis Tindak Tutur Caption dalam Instagram Ridwan Kamil. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3, 229–242. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/4840>
- Alfin Alfiansyah, M., Wahya, & Sufyan, A. (2021). Analisis Kesopanan Tindak Tutur Direktif dalam Pembelajaran Daring Kajian: Pragmatik. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 11(2), 53–68. <https://doi.org/10.23969/literasi.v11i2.3412>
- Amaniyah, D. Z., & Rumilah, S. (2023). Memanifestasi Deiksis dalam Film “Ngeri-Ngeri Sedap” Karya Bene Dion Rajagukguk: Analisis Pragmatik. *Geram: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(2), 102–113. [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(2\).15284](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(2).15284)
- Amfusina, S., Rahayu, R., & Harliyana, I. (2020). Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi pada Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Nisam. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v8i2.1114>
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2017). Evaluasi Pembelajaran IPS berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 12–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1>
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0. *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 8(1), 35–46

<http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v8i1.764>

- Andriyani, A. A. A. D., Meidariani, N. W., Sundara, L., & Santika, I. D. A. D. M. (2022). Kesantunan dalam Lingkungan Keluarga Perkawinan Jepang dan Bali. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 13(2), 81–91. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v13i2.2583>
- Angraini, D., & Permana, I. (2019). Analisis Novel “Lafal Cinta” Karya Kurniawan Al-Isyhad Menggunakan Pendekatan Pragmatik. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4), 535–542. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/3002>
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence dalam proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 362–374. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/816>
- Arrafi Bagus Pratama, Juan Danny Saputra, Arif Marzuki, Muhammad Rafli Nurfiandisyah, Rizki Yoga Pratama, & Dewi Puspa Arum. (2024). Pengaruh Teknologi dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Indonesia di Era Digital. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 103–109. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.455>
- Aryani, N. K. (2020). Deiksis Bahasa Bali Dialek Bugbug Kecamatan Karangasem (Kajian Pragmatik). *Kalangwan: Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 10(2), 176–183. <https://doi.org/10.25078/kalangwan.v10i2.1502>
- Asih, Y. S., & Rusfanita, R. (2018). Analisis Tindak Tutur Bahasa Komerling Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komerling Ilir (Sebuah Kajian Pragmatik). *P2M STKIP Siliwangi*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.22460/p2m.v5i1p45-54.87>
- Astri, N. D. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi dalam Cuitan atau Meme di Media Sosial Instagram. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 2(2), 20–30. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1187>
- Astuti, G. W., & Sauri, S. (2021). Tindak Tutur Ilokusi pada Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Covid-19 Filsafat Bahasa J.L.Austin. *Diglossia: Jurnal Pendidikan, Keba hasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 5(1), 296–306. <http://dx.doi.org/10.31949/diglossia.v5i1.2648>
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words* (45). Clarendon Press.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. (94-105). Harvard University Press.
- Ayu Julita, Wahidah Nasution, dan T. M. (2021). Kajian Ragam Bahasa pada

- Konteks Media Sosial Instagram Influencer Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1). <https://jim.usk.ac.id/>
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1339>
- Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 200–208. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217>
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage* (61-130). Cambridge University Press.
- Bukhori, M. W. (2024). Implementasi Penggunaan AI dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* 03(02), 50–55. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i2.1629>
- Citra, & Fatmawati. (2021). Alasan Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Grice dalam Program Mata Najwa di Trans 7. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7(2), 437–448. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1278>
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak terhadap Efektivitas Komunikasi antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254–263. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- Dayu, D. P. K., & Anggrasari, L. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 21–31. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0901-03>
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran berbasis Proyek. *Metodik Didaktik*, 9(2), 1–14. <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3248>
- Dian Safitri, R., Mulyani, M., & Farikah. (2021). Teori Tindak Tutur dalam Studi Pragmatik. *Jurnal Kabastra*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.31002/kabastra.v1i1.7>
- Ekawati, M. (2018). Kesantunan Semu pada Tindak Tutur Ekspresif Marah dalam Bahasa Indonesia. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2017.01101>
- Fadilah, C., & Masruri, A. (2024). Digitalisasi Koleksi Realia berbasis Konten Grafis di Perpustakaan Institusi Pertanian Stiper Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan (JIPER)*, 6(1), 85–96. <https://doi.org/10.31764/jiper.v6i1.20634>

- Fakhriyah, F. N. (2020). Analisis Tindak Tutur dalam Novel Perempuan Berkalung Sorban Karya Abidah El Khalieqy. *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 273–282. <https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm273-282>
- Fatimah, S., & Zurriat, N. R. (2022). Rekognisi Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 2(3), 55–70. <https://doi.org/10.28926/sinda.v2i3.658>
- Fatmawati, Sari, M. N., Setianti, Y., Saleh, K., & Pitra, D. H. (2024). Peran Artificial Intelligence (AI) dalam Personalisasi proses Pembelajaran Mahasiswa di Pendidikan Tinggi. *Journal on Education*, 6(4), 20148–20157. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6070>
- Fauziyati, W. R. (2023). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 2180–2187. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21623>
- Fayza, A. M., Amalia, N., Utami, R. D., Purnomo, E., & Maulana, M. (2024). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Toleransi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Buletin KKN Pendidikan*, 6(1), 1–18. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v6i1.23653>
- Firdausi, I. A. (2017). Jawara dalam Budaya Banten (Studi Etnografi Komunikasi Mengenai Jawara di Banten). *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 15–29. <https://doi.org/10.30656/lontar.v4i3.361>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran Online selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Fitriani, Y., Zakir, S., Gusli, R. A., & Lestari, K. M. (2024). Konsep Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Manajemen Kurikulum SD / MI. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JUPIMAN)*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v3i1.3223>
- FKomeni, W. H., Bintang, C. R., Azhari, R. A., & Sari, E. K. (2024). Fenomena Rendahnya Tingkat Kejujuran pada Mahasiswa Akhir dalam Menyusun Tesis di Universitas Kota Bogor. *AL MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(2), 1182–1192. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5146>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>

- Gontina, W., & Asyhar, R. (2023). Dampak Artificial Intelligence terhadap Pembelajaran IPA/Fisika di Sekolah. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 5(2), 238–250. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v5i2.2609>
- Grice, H. P. (1989). *Studies in the way of words* (26-37). Harvard University Press.
- Hadiwijaya, M., & Amalyasar, M. R. (2019). Implementasi Prinsip Kerja Sama Mahasiswa Multikultural di Kota Malang. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 219–230. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/9574>
- Halid, E., & Erlina. (2023). Bentuk Implikatur Percakapan dalam Transaksi Jual Beli di Pasar Sumani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. *Jurnal Ide Bahasa*, 5(2), 262–275. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v5i2.147>
- Hardiyanti, I., Emilda, & Maulidawati. (2021). Kesantunan Berbahasa Sopir dan Kondektur di Lingkungan Terminal Lhokseumawe. *Kande Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 195–206. <https://doi.org/10.29103/jk.v2i2.5465>
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 83–98. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v2i1.1559>
- Hilda, H. L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Ibrahim, A. N., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Literasi Membaca Pemahaman Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3733–3748. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10428>
- Idrus, I. (2017). Relevansi Gambar dan Tutaran pada Komik Shin Kobochan Tinjauan Pragmatik. *Jurnal Puitika*, 13(1), 32–48. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.1.32--48.2017>
- Imelda, R. (2020). Deiksis dalam Novel Halimun Seberkas Cahaya di Tanah Dayak Karya Rina Tri Handayani. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 4(4), 634–641. <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v4i4.2939>
- Ismail, J. (2016). Tindak Tutur dalam film “Surat Cinta untuk Tuhan” Karya Harris Nizam: Sebuah Tinjauan Pragmatik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa. *EDUKASI - Jurnal Pendidikan*, 14(1), 411–422. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v14i1.185>
- Isnaeni, Lukman, & Saleh, N. J. (2021). Tindak Tutur Asertif dalam Novel

- Calabai Karya Pepi Al-Bayqunie. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 564–572. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i3.500>
- Istiqomah, M., Zahru, F. A., & Fadhilaturrahmah, N. W. (2022). Implikasi Aliran Pragmatisme dalam Pendidikan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(2), 122–126. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i2.12214>
- Izar, J., Nasution, M. M., Fitriah, S., & Wilaynti, L. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project based Learning (PJBL) pada Mata Kuliah Pragmatik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah Mahasiswa Program Studi Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 163–169. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.515>
- Jenita, Saputra, A. M. A., Salwa, Wijayanto, G., Asri, H., & Novandalina, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Menyusun Artikel Ilmiah Terindeks Sinta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10292–10299. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.21435>
- K.N. Widyatnyana, I.W. Rasna, & I.B. Putrayasa. (2023). Analisis Jenis dan Makna Pragmatik Ujaran Kebencian di dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 68–78. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.2216
- Kafau, R., Subuh, R. Do, & Ridwan. (2023). Deiksis Novel Hujan Bulan Juni Sapardi Djoko Damono. *Tekstual: Faculty of Cultural Sentence Universitas Khairum*, 21, 26–35. <https://doi.org/10.33387/tekstual.v21i1.6257>
- Kaptiningrum, P. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi dan Perlokusi pada Whatsapp Group Sivitas Akademika IBN Tegal. *Lingua: Journal of Language, Literature, and Teaching*, 17(1), 95–102. <https://doi.org/10.30957/lingua.v17i1.568.on>
- Khairun, N., Syafitri, E., Wulandari, S., Sugesti, P., & Indria, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Mahasiswa FKIP Universitas Asahan. *Geram: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(2), 43–54. [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(2\).14934](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(2).14934)
- Khotijah, S., & Ismail, B. (2019). Kesalahan Ejaan dalam Penulisan Artikel Web IAIN Surakarta dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 di SMP. *Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 1(1), 63–74. <https://jurnal.stkippgribi.ac.id/index.php/ksatra/article/view/386>
- Kusniati, E. (2016). Strategi Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences. *Jurnal Nuansa*, 9(2), 167–178. <https://doi.org/10.29300/nuansa.v9i2.385>

- Kusno, A., Arifin, M. B., & Mulawarman, G. (2022). Identifikasi Konteks Ekstralingual Virtual Bahasa Media Sosial sebagai Penunjang Analisis Bahasa sebagai Alat Bukti Hukum. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 261–282. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.401>
- Labobar, J., & Malatuny, Y. G. (2024). Artificial Intelligence: Tantangan dalam Pembelajaran Kewarganegaraan. *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/10.32585/cessj.v6i1.5224>
- Lailiyah, N. (2021). Tindak Tutur Ekspresif Meminta Maaf Terpidana Korupsi di Indonesia. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 6(2), 215. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v6i2.51038>
- Leona, N., & Tressyalina, T. (2020). Praktikalitas Materi Ajar Keterampilan Berwawancara berbasis Teknik Tiru Model dalam Gelar Wicara Tipe Light Entertainment di Televisi. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 152. <https://doi.org/10.24036/108276-019883>
- Leech, G. N. (1983). *Principles of pragmatics* (hal. 1). Longman.
- Lutfi. (2021). Media Pembelajaran berbasis Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Ra Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.201>
- Lutfiyatun, E., Kurniati, D., & Fajriah, N. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Tarjamah dan Muhadatsah di Perguruan Tinggi. *Balai Diklat Keagamaan Aceh*, 2(2), 93–105. <https://doi.org/10.47655/seulanga.v2i2.136>
- Maemunah, S., & Khairiah Akbar, V. (2021). Analisis Deiksis dalam Kumpulan Cerpen Senja, Hujan, dan Cerita yang Telah Usai Karya Boy Candra. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 270–284. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1409>
- Mardikawati, B., Noto Diharjo, N., Widyatiningtyas, R., Gandariani, T., & Widarman, A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence dan Mendeley untuk Penyusunan Karya Ilmiah: Pelatihan Interaktif berbasis Teknologi. *Comunity Development Journal*, 4(6), 11453–11462. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22460>
- Maulana, A., Justin Khomali, C., Taai, D., Siahaan, M., Simanjuntak, F., & Yulianto, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone AI Berbahasa Indonesia untuk Dukungan Emosional. *Journal of Information System and Technology*, 04(03), 439–446. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (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>
- Meiarni, I. (2020). Dewi Lestari Presupposition Analysis in Short Story “ Sikat Gigi Karya Dewi Lestari. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5, 120–131. <https://doi.org/10.32938/jbi.v5i2.2879>
- Meiranti, A. (2024). Analisis Pemakaian Deiksis pada Novel yang Berjudul “ 12 Cerita Glen Anggara ” Karya Luluk HF serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Novel. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(3), 01–12. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.778>
- Monggilo, Z. M. (2016). Kajian Literatur tentang Tipologi Perilaku Berinternet Generasi Muda Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 31–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i1.599>
- Muammarulloh, A. G. A., & Wiyani, N. A. (2023). Analisis Swot Implementasi Website Raport Digital Madrasah dalam Meningkatkan Kualitas Lembaga di MA Minat Kesugihan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2451–2461. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5458/http>
- Mulyani, L., & Fauziya, D. S. (2024). Analisis Tindak Tutur dalam Youtube Podcast Warung Kopi (PWK) Episode Brandon Salim dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Menyimak Siswa. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 1(3), 149–162. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.195>
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Mustaqim. (2016). Metode Penelitian Gabungan Kuantitatif Kualitatif / Mixed Methods suatu Pendekatan Alternatif. *Jurnal Intelegensia*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.34001/intelegensia.v6i1.1351>
- Musthofa, D., & Utomo, A. P. Y. (2021). Kesantunan Berbahasa Indonesia dalam Tindak Tutur Ilokusi pada Acara Rosi (Coroa, Media, dan Kepanikan Publik). *METAMORFOSIS Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 28–36. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v14i1.543>
- Musyarrafah, S. K. (2021). Realitas Virtual dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren saat ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 1(4), 60–85. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v1i4.1317>

- Nalendra, A. R. A. (2015). Pelanggaran Maksim Percakapan dalam Materi Stand Up Comedy. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, VII(01), 1–9. <https://doi.org/10.31294/w.v7i1.719>
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49. <https://doi.org/10.4324/9780203097267>
- Nugraheni, R., Prihatini, A. E., & Budiatmo, A. (2014). Pengaruh Standar Operasional Prosedur dan Pengawasan terhadap Kinerja Pramuniaga Pasaraya Sisiratu Pemuda Semarang. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 3(2), 187–195. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/5194>
- Nuraeni, C., Ending, B. K. P., & Rachman, I. F. (2024). Transformasi Pendidikan pada Era Disruptif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 411–419. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1237>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Nurhamida, & Tressyalina. (2019). Strategi Bertutur dalam Tindak Tutur Ekspresif Bahasa Indonesia pada Kegiatan Diskusi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 8 No., 21–29. <https://doi.org/10.24036/106907-019883>
- Nurhawara, Lukman, & M.Said, I. (2022). Strategi Kesantunan Pemain Game dalam Saluran Youtube “Jess No Limit.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 8(1), 63–76. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1571>
- Nurrohman, M. A. (2023). Peran Guru PPKN sebagai Motivator dalam Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMAN 16 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(3), 735–748. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/index>
- Nursiva, R. E., & Latifah, S. (2023). Pragmatisme Dakwah Perspektif Filsafat Komunikasi. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(2), 178–188. <https://doi.org/10.30999/lantera.v1i2.2775>
- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., Akbar, H., Simamora, R. S., Lestari, Z. W., Galih, A. P., Wijayanto, P. W., Waluyo, Usan, & Aulia, U. (2022). Desain Penelitian Mixed Method. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAP
- Panggalo, S. (2022). Kajian Deskriptif tentang Stilistika dan Pragmatik. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5076–5081.

<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1150>

- Pranowo, P. (2019). Bahasa Nonverbal sebagai Konteks dalam Pembelajaran BIPA: Kajian Pragmatik Edukasional. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v1i2.1753>
- Pransiska, L., Santoso, G., Firmansyah, A. A., & Kartini, A. A. (2023). Mengukuhkan Kebersamaan Sikap Bergotong Royong dan Kolaborasi di Kelas Tiga. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 102–126. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.636>
- Pratama, O. P. (2017). Tindak Tutur Santun dalam Kisah Nabi Yusuf. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 4(2), 227–254. <http://dx.doi.org/10.15408/a.v4i2.6352>
- Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). Logika dan Berpikir Kritis: Hubungan dan Dampak dalam Pengambilan Keputusan. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 2(2), 166–172. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i2.319>
- Purba, A. (2011). Tindak Tutur dan Peristiwa Tutur. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 77–91. <https://onlinejournal.unja.ac.id/pena/article/view/1426>
- Putikadyanto, A. P. A., & Hannarisa, S. (2021). Kesantunan Berbahasa dalam Film “Sejuta Sayang Untuknya” Karya Herwin Noviant: Kajian Pragmatik. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 259–277. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.2.259-277>
- Putra, L. D. M. dan T. D. dalam M. M. P., & Pratama, S. Z. A. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367–376. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rachm, Surachman, A., Putri, D. E., Nugroho, A., & Salfin. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.62504/6y4qb169>
- Radja, E. H. (2015). Penggunaan Media Sosial di Kampus dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(1), 45–70. <https://doi.org/10.32509/wacana.v14i1.89>
- Rahardi, R. K. (2018). Desain Pembelajaran Konteks Sosial-Sosietal dalam

- Pragmatik dengan Metode Kooperatif Teknik Investigasi. *Jurnal Semantik*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1395>
- Rahma, M. A., Nabilla, I., Khasanah, K., Asri, N. S., Nadia, I. A., Khumaedy, A., Abdurrahman, U. I. N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Transformasi Dinamika Metode Konvensional ke Digital pada Pembelajaran di SMA Pembangunan Jakarta. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(3), 1–14. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i3.1863>
- Rahmawati, A. G., & Karlimah. (2021). Analisis Video Pembelajaran Matematika dalam Upaya Peningkatan Penyelesaian Masalah Bilangan Pecahan Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1073–1082. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1073-1082>
- Renaldi, D., Edy, Pataropura, A., Subhana, M., Edward Edison, Andrian Febri Handoko, Rafael Ferdianto, & Matthew L.F. Korompis. (2024). Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah. *Jurnal Abdi Dharma*, 4(1), 53–62. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1.2783>
- Ridwan, M. H., & Abu Riza, M. (2021). Analisis Tindak Tutur antara Penjual dan Pembeli di Pasar Sumberayu Muncar Banyuwangi (Kajian Pragmatik) Tahun 2020. *Jurnal PENEROKA*, 1(01), 1-25. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v1i01.726>
- Ridwansyah, M., Larasati, H. A., Susanti, R., Pakaenoni, F., & Rahmadani, A. (2024). Kajian Literatur Peran Artificial Intelligence dalam Mendukung Strategi Pembelajaran Diferensiasi pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jipk.v8i1.72163>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Rohmah, K. R., & Wulandari, R. S. (2023). Kohesi dan Koherensi pada Cerpen Sungai Karya Nugroho Notosusanto. *Jurnal Leksis*, 3(1), 28–38. <http://doi.org/10.60155/Leksis>
- Rudiansyah, E., & Permatasari, R. (2020). Aktivitas Outbound terhadap Penurunan Tingkat Kenakalan Siswa SMA dan SMK di Kecamatan Ella Hilir. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 7(2), 64–75. <https://doi.org/10.46368/jpkr.v7i2.284>

- Rukiyah, S., Sari, M., & Puspita, Y. (2021). Unsur Eksternal Wacana pada Film Bertemakan Wabah Virus. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1245>
- Safitri, I., Wulandari, O., Ardhana, I. A., Masithoh, A. D., & Aprilianto, M. A. (2024). From Tradition to Tech the Cultural Evolution of Student Learning in the Era of Artificial Intelligence Sophistication. *Journal of Education Research*, 5(1), 504–511. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.882>
- Safitri, P. I., & Puspitasari, R. H. (2016). Daya pragmatik (Pragmatic Force) pada Perbandingan Antonim Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia serta Korelasi Budaya Masyarakat Penuturnya. *Prasasti: Journal of Linguistics*, 1, 103–113. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v1i1.1328>
- Sahabuddin, A. (2023). ChatGPT: Sebuah Transformasi Cara Belajar Mahasiswa Studi Kasus : Mahasiswa ITBM Polman di Kabupaten Polewali Mandar. *Journal E-Business Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Polewali Mandar*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.59903/ebusiness.v3i1.63>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Salwa, & P, W. H. S. (2015). Penggunaan Media Film dalam Meningkatkan Kompetensi Pragmatik Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 5(1), 582–586. <https://doi.org/10.21067/jip.v5i1.690>
- Sanjaya, I. N. S. (2016). Konteks Sosial Budaya dan Penggunaan Hedges dalam Artikel Penelitian : Kajian Pragmatik. *Soshum Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6(1), 9–20. <http://ojs.pnb.ac.id/index.php/SOSHUM/article/view/119>
- Sari, I. A., Setyowati, S. A., Kusuma, M. T., Buono, S. A., & Utomo, A. P. Y. (2023). Tindak Tutur Lokusi di Kanal YouTube Arisa Nur Aini Ismi. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 79–94. <https://doi.org/10.30998/jh.v7i1.1423>
- Sariasih, Y. (2017). Analisis Tindak Tutur Bahasa Komerling Desa Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 79–86. <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.694>
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An Essay in the Philosophy of Language* (hal. 45). Cambridge University Press.
- Sholihah, A. M., & Rumilah, S. (2023). Implikatur dan Eksplikatur Percakapan Lokadrama “ Lara Ati ” Karya Bayu Skak (Kajian Pragmatik). *Alinea:*

- Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 12(1), 88–98.
<https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2714>
- Siddiq, M. (2019). Tindak Tutur dan Pemerolehan Pragmatik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kredo*, 2, 268–290. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.2868>
- Silalahi, A. U., Yusnita, R., Sianturi, O., Silalahi, S. S., & Yudhi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Roasting Anies Baswedan dalam Acara Lapor Pak! di Trans7 : Kajian Pragmatik. *Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 42–49. <https://doi.org/10.46918/idiomatik.v7i1.2272>
- Sinaga Peniarsih, D. (2024). Menghadapi Perubahan Dunia Melalui Trabsformasi Digital Menuju Kesuksesan pada Era Digitalisasi. *JSI: Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadharma*, 1(0), 1–23. <https://doi.org/10.35968/jsi.v11i2.1240>
- Siregar, N. S., Siregar, P. S., & Gusmaneli. (2024). Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0: Strategi Menghadapi Tantangan Teknologi Digital dan Inovasi. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i2.2071> Transformasi
- Siska. (2022). Ketaatan dan Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Percakapan dalam Acara “Kick Andy” Episode dari Jongos jadi Bos. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Indonesia*, 4(1), 27–35. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v4i1.5762>
- Sopandi, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi Genius Learning. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 422–433. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28508>
- Subargo, Y. L., Yarno, Y., & Satrio, P. (2022). Teknik Interview dalam Inkonsistensi Pembelajaran Daring terhadap Mahasiswa Universitas Airlangga (Kajian Linguistik Forensik). *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 23–40. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.7057>
- Sukmawati, R., & Fatmawati. (2023). Tindak Tutur Ekspresif Warganet dalam Akun Instagram @Kompascom “PKS Deklarasi Anies Baswedan sebagai Bakal Calon Presiden 2024.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 653–665. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2557>
- Sumianto, T., Susilo, S. V., & Febriani, B. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115. <https://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2100>
- Sunarti, Nensilanti, & Juanda. (2023). Bentuk dan Fungsi Deiksis Channel

- YouTube Najwa Shihab “Susahnya jadi Perempuan” Tayangan November 2021 (Kajian Pragmatik). *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/404>
- Supriatna, U. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Komprehensif dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *JINP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(1), 319–333. <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i1.2627>
- Susmita, N., Zaim, M., Thahar, H. E., & Wahyuni, S. (2024). Pemanfaatan Media Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Menengah Atas: Perspektif Siswa. *Journal Visipena*, 15(1), 80–95. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2688>
- Syahri, N., & Emidar. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi dan Ilokusi dalam Program ini Talk Show Net Tv sebagai Kajian Pragmatik. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9, 55–63. <https://doi.org/10.24036/108991-019883>
- Syamsidar, Maruf, & Rahmini, H. (2018). Pembelajaran Fisika berbasis Cone of Experience Edgar Dale. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.26618/jpf.v6i1.1196>
- Syavira, K. P., Anggraini, E. F., & Meilidya, C. P. (2024). Implikatur dalam Podhub Deby Corbuzier, Vidi Aldiano bersama Keanu. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3), 256–264. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Tarigan, H. G. (2009). *Pragmatik: Teori dan Analisis Makna Konteks dalam Bahasa* (hal. 34). Angkasa.
- Trinaldi, A., Harjono, H. S., & Rustam, R. (2022). Wujud Kesantunan Guru sebagai bentuk Pengintegrasian Pendidikan Karakter di Sekolah: Tinjauan Pragmatik. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9474–9482. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4112>
- Utami, I. I. (2018). Strategi Humor pada Acara Stand Up Comedy. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2018.02204>
- Utomo, F. (2022). Tindak Tutur Direktif dalam Naskah Drama Harut dan Marut (Kajian Pragmatik). *Jurnal Kalamuna*, 3(02), 139–154. <https://doi.org/10.52593/klm.03.2.02>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>

- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>
- Wasngadiredja, P. F., & Wibowo, D. P. (2024). Efektivitas Komunikasi Persuasif dalam Mendorong Perubahan Perilaku Mahasiswa Farmasi. *Journal of Education Research*, 5(1), 48–54. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.676>
- Widiasanti, I. (2023). Kaitan Big Data pada Platform Zoom dan Google Classroom sebagai Media Penunjang Pembelajaran. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.32533/07101.2023>
- Widiatmoko, B., & Waslam. (2017). Interjeksi dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik. *Jurnal Punjangga*, 3, 83–97. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v3i1.330>
- Widyaningsih, L. (2021). Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Film Ada Cinta di SMA Sutradara Patrick Effendy. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(2), 132–156. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3685>
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 188–199. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Yazid, A. S., & Winarko, E. (2023). Fine-Tuning BERT untuk Menangani Ambiguitas pada POS Tagging Bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistik Komputasional (JLK)*, 6(2), 57–64. <https://doi.org/10.26418/jlk.v6i2.148>
- Yule, George. (2014). *Pragmatik* (Ed. II). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zafiera, F. D., Anugerah, S. K., Huwaida, J. H., Zatayumnia, N. A., Pramesti, T. C. C. S. E. G., & Utomo, A. P. Y. (2024). Analisis Tindak Tutur Ekspresif dan Direktif dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka dalam Kanal Youtube Catatan Guru Muda. *Aspirasi Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 187–215. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i1.251>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zani, Y. (2022). Penerapan Prinsip Kerja Sama pada Tuturan Penjual dan Pembeli di Pasar Simpang Bata Kota Jambi. *Dikbastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 30–40. <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v5i2.26289>

Penerapan