

HASIL CEK_44402-96584-1-SM

by Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 46

Submission date: 23-Nov-2023 01:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2236766812

File name: 44402-96584-1-SM_1.pdf (624.19K)

Word count: 3559

Character count: 23189

Pengembangan Media Pembelajaran Wacana dengan Aplikasi Flash Berbasis Literasi Lingkungan

Dedi Wijayanti¹, Ariesty Fujiastuti²

E-mail: dedi.wijayanti@pbsi.uad.ac.id¹, ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id²

Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Wacana; Flash; Literasi Lingkungan*

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menganalisis sebuah wacana yang ada di lingkungan sekitarnya. Mata kuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa tentang jenis-jenis wacana serta teknik dalam memahami serta menganalisis wacana. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran ini mengalami kendala. Seharusnya dosen sudah memiliki media pembelajaran yang berisi materi dalam satu semester. Hal ini dilakukan supaya mahasiswa bisa belajar secara mandiri sehingga pada saat perkuliahan berlangsung mahasiswa dan dosen hanya mendiskusikan materi yang sulit dimengerti. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media yang dapat menarik perhatian mahasiswa yaitu media berbasis flash. Tujuan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran Wacana dengan aplikasi Flash berbasis literasi lingkungan untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode research and Development (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Hasil dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran.

Key word:

Learning Media; Discourse; Flash; Environmental Literacy

ABSTRACT

This course teaches students about the types of discourse and techniques in understanding and analyzing discourse. However, in this learning process there are obstacles. The lecturer should already have learning media containing material in one semester. This is done so that students can learn independently so that during lectures students and lecturers only discuss material that is difficult to understand. Therefore, learning media is needed that can support the learning process. Media that can attract students' attention is flash-based media. The purpose of this study is to develop Discourse learning media with Flash applications based on environmental literacy for Indonesian Language and Literature Education Students. The development of learning media in this study uses the research and development (R&D) method. The development procedure used in this research is the development procedure proposed by Borg and Gall. Data collection methods using questionnaires. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. The results in this study are learning media Discourse with flash applications based on environmental literacy.

PENDAHULUAN

Mata kuliah wacana merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menganalisis sebuah wacana yang ada di lingkungan

sekitarnya. Mata kuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa tentang jenis-jenis wacana serta teknik dalam memahami serta menganalisis wacana. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran ini mengalami kendala. Pada saat ini, proses pembelajaran dilakukan secara blended. Saat proses pembelajaran mahasiswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena dosen hanya menjelaskan teori menggunakan PPT kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas. Mahasiswa langsung diminta untuk membuat karya ilmiah. Selain itu, mahasiswa tidak dapat belajar secara mandiri karena materi diberikan dosen pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan mahasiswa tidak bisa belajar materi pada pertemuan berikutnya. Seharusnya dosen sudah memiliki media pembelajaran yang berisi materi dalam satu semester. Hal ini dilakukan supaya mahasiswa bisa belajar secara mandiri sehingga pada saat perkuliahan berlangsung mahasiswa dan dosen hanya mendiskusikan materi yang sulit dimengerti. Jadi, dalam perkuliahan lebih banyak diskusi dan praktik. Akan tetapi, dosen belum memiliki media pembelajaran sehingga mahasiswa kurang tertarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Media yang dapat menarik perhatian mahasiswa yaitu media berbasis flash. Hal ini dikarenakan, media flash dapat meningkatkan mahasiswa belajar secara mandiri. Dalam media flash ini juga meliputi materi pembelajaran yang dibagi disetiap pertemuan sehingga mahasiswa bisa belajar secara urut berdasarkan materi yang ada disetiap pertemuan. Dalam media ini juga akan disusun secara sistematis, dengan gambar dan musik supaya tidak jenuh serta tertarik dalam belajar secara mandiri. Dalam media flash ini juga akan diberikan contoh-contoh karya ilmiah yang ditulis oleh dosen yang sudah dipublikasikan dalam jurnal dan prosiding.

Di sisi lain, salah satu persoalan penting yang sekarang dihadapi di tingkat nasional adalah kerusakan lingkungan yang beberapa di antaranya bersumber dari polusi udara yang semakin mengkhawatirkan, hingga pengelolaan sampah yang belum terselesaikan dengan baik. Akibatnya dampak atas kerusakan lingkungan semakin sering dirasakan seperti iklim tidak menentu, bencana banjir dan tanah longsor hingga pemanasan global. Atas dasar itulah, kerusakan lingkungan ini menjadi perhatian semua pihak. Untuk membangun paradigma berpikir inilah pendidikan menjadi ujung tombak pertama dalam menanamkan pengetahuan ekologi tak terkecuali untuk mahasiswa sehingga untuk mewujudkan pendidikan yang ramah dan berpihak pada kelestarian lingkungan dibutuhkan konseptualisasi materi belajar yang

berwawasan literasi lingkungan. Materi ajar mata kuliah wacana yang berwawasan lingkungan menjadi penting keberadaannya. Melalui materi seperti ini, mahasiswa di satu sisi akan belajar materi analisis wacana dengan baik, dan di sisi lainnya pemahaman dan internalisasi wawasan lingkungan akan terjadi dalam diri pembelajar.

¹¹ Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini penting untuk dilakukan segera agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jadi, penelitian ini dapat menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan pembelajaran serta permasalahan sosial yaitu mengenai kerusakan lingkungan. Penelitian ini akan dilakukan secara bertahap yaitu selama dua tahun. Tahun pertama sampai tahap revisi media. Tahun ke dua sampai tahap implementasi media. Tujuan ¹⁷ dalam penelitian ini yaitu mengembangkan ¹⁵ media pembelajaran Wacana dengan aplikasi Flash berbasis literasi lingkungan untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Dasar. Hal ini dikarenakan, dalam penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan media.

KAJIAN TEORI

Wacana merupakan mata kuliah linguistik yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam memahami sebuah wacana dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menganalisis sebuah wacana yang ada di lingkungan sekitarnya. wacana adalah satuan bahasa yang terlengkap di atas kalimat dan satuan gramatikal yang tertinggi dalam hierarki gramatikal. Sebagai satuan bahasa terlengkap, wacana mempunyai konsep, gagasan, pikiran, atau ide yang dapat dipahami oleh pembaca dan pendengar. Sebagai satuan gramatikal tertinggi, wacana dibentuk dari kalimat-kalimat yang memenuhi persyaratan gramatikal dan persyaratan kewacanaan yang lainnya. Wacana adalah satuan kebahasaan yang unsurnya terlengkap, tersusun oleh kalimat atau kalimat-kalimat, baik lisan maupun tulis yang membentuk suatu pengertian yang serasi dan terpadu, baik dalam pengertian maupun dalam manifestasi fonetisnya (Widiatmoko, 2015). Wujud ide yang tertuang dalam kalimat dan pernyataan dapat saja menimbulkan pemahaman tertentu selama mengikuti aturan (Charlina, 2017). Wacana yang mengikuti aturan menjadi wacana yang padu sehingga bersifat kohesi dan koheren (Kuswandari & Ary Yuhanda, 2017). Keberadaan wacana tidak hanya di atas kalimat, tetapi juga berkaitan dengan paragraf, monolog, dan dialog. Wacana menjadi

tingkatan tertinggi dalam bahasa. Wacana dapat berbentuk lisan dan tulisan (Setiawan, 2014).

Kata media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius, yang berarti “tengah”. Dalam bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai antara atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Sidik & Susilowati, 2013). Istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad, 2015). Media merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan agar dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa (Lailiyah, 2018). Ada beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yaitu; a. Pertimbangan siswa, b. Pertimbangan tujuan pembelajaran, c. Pertimbangan strategi pembelajaran, d. Pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, e. Pertimbangan biaya, f. Pertimbangan sarana dan prasarana, dan g. Pertimbangan efesiensi dan efektifitas (Mahnun, 2012).

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems (Supriyono, dkk, 2015). Adobe Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (Prasetyo & Lantip Diat Prasajo, 2016). Makromedia flash memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa (Mardhatillah & Esi Trisdania, 2018). Pemanfaatan media flash memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran (Fujiastuti, 2016) (Rahmaibu, Farid Ahmadi, & Fitria Dwi Prasetyaningsih, 2016). Di dalam flash dilengkapi oleh action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih bervariasi dan tentunya akan lebih menarik jika dibandingkan dengan program presentasi lainnya (Fujiastuti, 2018).

Disiplin ilmu linguistik telah berkembang ke berbagai arah, dari psikolinguistik, sosiolinguistik, dan linguistik antropologi, hingga linguistik kognitif, linguistik korpus, linguistikforensik dan banyak lagi. Tidak terkecuali dengan ekolinguistik. Bidang linguistik yang bersifat ekolinguistik merupakan bidang kajian bahasa yang mempertimbangkan peran bahasa dalam interaksi manusia menopang kehidupan dengan manusia lain, organisme lain, dan lingkungan (Stibbe, 2021). Istilah “ekolinguistik” telah digunakan untuk menggambarkan kajian-kajian tentang interaksi dan keragaman bahasa; kajian tentang teks-teks seperti papan

penunjuk arah yang berada di luar ruangan; analisis teks yang berkaitan dengan lingkungan; kajian tentang bagaimana kata-kata dalam bahasa berhubungan dengan objek-objek lingkungan sekitar.

Literasi lingkungan (ekoliterasi) atau melek ekologi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan manusia sudah mencapai tingkat kesadaran tinggi tentang pentingnya lingkungan hidup (Suwandi, 2021). Istilah lain yang digunakan untuk pengertian yang sama adalah *ecological literacy*. Kesadaran lingkungan dalam upaya membangun sebuah masyarakat berkelanjutan, baik pada tingkat global, nasional, ataupun daerah makin dipandang penting. Masyarakat berkelanjutan membangun dan menata kehidupannya secara Bersama dengan bertumpu pada kesadaran tentang pentingnya lingkungan hidup. Kesadaran itulah yang disebut sebagai ekoliterasi atau literasi lingkungan.

16

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode *research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2019). Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R and D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu rancangan produk baru dan akan diuji keefektifan produk yang dihasilkan (Stibbe, 2021).

Pada penelitian ini baru sampai langkah ke tiga yaitu evaluasi ahli media dan materi. Langkah selanjutnya akan dilanjutkan pada tahun ke dua. Tahap pertama yaitu *define* (analisis kebutuhan media): analisis kebutuhan, analisis konsep, pengumpulan referensi, dan spesifikasi tujuan. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) ini merupakan perancangan media pembelajaran bahasa Indonesia, tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan): implementasi rancangan awal, validasi ahli materi dan media, revisi 1 evaluasi ahli materi dan ahli media. Uji coba produk pengembangan dilakukan dalam 2 tahap. Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Diagram alir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ³ media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode ⁸ *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Ada lima Langkah dalam model ADDIE yaitu *define/analisis*, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini baru sampai langkah ke tiga yaitu pengembangan. Langkah selanjutnya akan dilanjutkan pada tahun ke dua. Tahap pertama yaitu *define/analisis*: analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) ini merupakan perancangan media pembelajaran Ekspresi Tulis, tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan): pengembangan media Ekspresi Tulis, validasi ahli materi dan media, revisi 1 evaluasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba terbatas ke peserta didik. Secara lengkap proses pembuatan media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. *Define/Analisis*

Proses pembuatan media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia diawali dengan tahap analisis kebutuhan yaitu analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik. Analisis kurikulum yaitu mengkaji kurikulum berdasarkan RPS yang ada supaya media pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran di PBSI UAD dan dapat dicapai sesuai yang diharapkan. Media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum terbaru yang digunakan dalam proses pembelajaran di PBSI UAD. Kurikulum yang digunakan saat ini sudah berbasis OBE.

Tahap analisis selanjutnya yaitu analisis materi. Dalam menentukan materi pembelajaran peneliti berkonsultasi dengan team dosen pengampu mata kuliah Wacana

Bahasa Indonesia. Konsultasi ini dilakukan untuk mengetahui materi mana saja yang membutuhkan bantuan media pembelajaran dan mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang disajikan supaya dapat menarik perhatian mahasiswa sehingga media pembelajaran yang sudah dibuat dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam mata kuliah Wacana Bahasa Indonesia di Universitas Ahmad Dahlan terdiri dari dua dosen tim sehingga diperlukan adanya tukar pendapat dalam menentukan materi. Materi yang dituangkan dalam media pembelajaran diharapkan dapat memenuhi capaian pembelajaran program studi, capaian mata kuliah, dan indikator sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tahap analisis terakhir yaitu analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan ²¹ hasil observasi dalam proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik, dapat digunakan mahasiswa secara mandiri dan berisi materi dalam satu semester. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran dosen hanya memberikan materi berupa PPT pada setiap pertemuan saja. Dalam pembelajaran mahasiswa membutuhkan media yang dapat digunakan secara mandiri yang berisi semua materi dalam satu semester. Oleh karena itu, pengembangan media flash berbasis android merupakan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam media flash dapat digunakan secara mandiri dengan menggunakan Hp oleh mahasiswa dan berisi semua materi dalam satu semester.

2. Perancangan

Pada tahap ini peneliti ¹⁰ membuat rancangan media pembelajaran yang akan dibuat. Rancangan media pembelajaran tersebut dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menentukan dan merumuskan isi media pembelajaran agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Peneliti menentukan materi dan komponen apa saja yang akan dimasukkan dalam media Wacana Bahasa Indonesia.

Pada tahap perancangan peneliti membuat materi dalam bentuk PPT untuk memudahkan dalam membuat dalam bentuk flash.

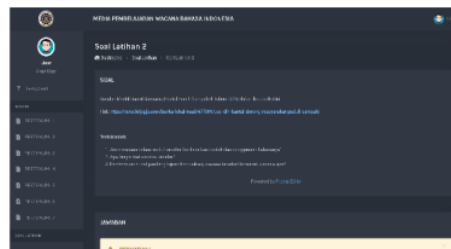
3. Pengembangan

Tahap ini media Wacana Bahasa Indonesia disusun berdasarkan rancangan media pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Media pembelajaran Wacana

Bahasa Indonesia terdiri dari capaian dan indikator pembelajaran, referensi, materi, contoh, latihan, kuis, dan profil. Penentuan materi ini sudah disesuaikan dengan RPS.

a. Penyusunan Media Pembelajaran

Berikut ini dijabarkan isi dari media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran Wacana bahasa Indonesia pada pertemuan 1-7 yaitu hakikat wacana dan kedudukan wacana dalam hierarki linguistic, persyaratan kewacanaan, ²³ teks, konteks, dan konteks, struktur wacana bahasa Indonesia, kohesi dan koherensi, praanggapan, implikatur dan entailment. Sedangkan pada pertemuan 8-14 materinya yaitu, inferensi, deiksis, dan tindak ujar; jenis-jenis wacana; hakikat analisis wacana; ²⁵ analisis wacana kritis; praktik analisis wacana dan kaitan penerapan analisis wacana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan tampilan media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia.



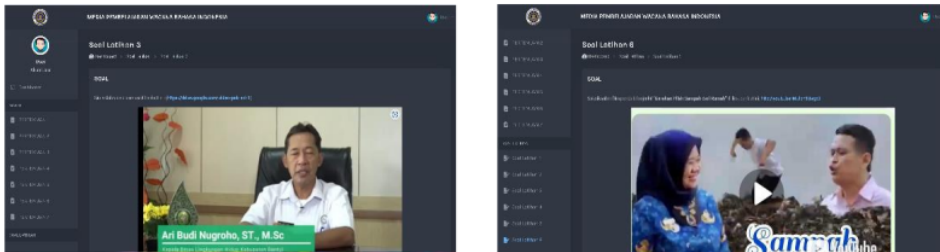
Gambar 1. Tampilan Media



Gambar 2. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Soal Latihan yang dilinkan dengan Surat Kabar *Online*



Gambar 4 dan 5. Tampilan Soal Latihan yang dilinkan YouTube

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah media pembelajaran berhasil dibuat, peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran tersebut ke ahli materi yaitu dosen pengajaran dan ahli media yaitu dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Apabila terdapat kekurangan menurut para ahli, maka akan dilakukan revisi. Setelah dilakukan validasi dan evaluasi oleh para ahli dan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, maka media pembelajaran pembelajaran tersebut dilakukan uji kelayakan media pembelajaran kepada mahasiswa. Penentuan kelayakan media Wacana Bahasa Indonesia diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli media dosen PBSI UAD (Hermanto, M.Pd.), dan ahli materi dosen pengajaran PBSI UAD (Dr. Purwati Sisca Diana, M.Pd.). Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

1) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam media pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Berdasarkan perhitungan data pada 1 dosen dengan jumlah butir soal sebanyak 20 butir soal. **Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal**

berdasarkan skor data penelitian dengan skala liker dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 20 sampai dengan 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 50,0 dan standar deviasi (SDi) sebesar 10,00. Berdasarkan perhitungan bahwa tingkat kelayakan media Wacana Bahasa Indonesia menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan pada Ahli Media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 61,50$	Sangat Layak	1	100 %
$50,00 \leq X < 61,50$	Layak	0	0
$38,50 \leq X < 50,00$	Tidak Layak	0	0
$X < 38,50$	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		1	100 %

Berdasarkan tabel 1 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran pembelajaran ditinjau dari aspek media termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Hal ini menunjukkan bahwa media Wacana Bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria sangat layak dan siap diimplementasi ke peserta didik.

2) Ahli Media Pembelajaran

Ahli materi memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam media pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Berdasarkan perhitungan data pada 1 dosen dengan jumlah butir soal sebanyak 15 butir soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala liker dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 15 sampai dengan 60 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 37,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 7,5. Berdasarkan perhitungan bahwa tingkat kelayakan media Ekspresi Tulis menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan pada Ahli Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 46,50$	Sangat Layak	1	100 %

$37,50 \leq X < 46,50$	Layak	0	0
$28,50 \leq X < 37,50$	Tidak Layak	0	0
$X < 28,50$	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		1	100 %

Berdasarkan tabel 2 dapat diartikan bahwa kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100,00 %. Hal ini menunjukkan bahwa media Wacana telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai materi pembelajaran yang baik.

3) Revisi Media Pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia

Berikut saran yang disampaikan oleh para ahli, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Saran Para Ahli

No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Materi kurang mendalam	Diperbaiki mengikuti saran ahli materi dengan menambahkan materi lebih dalam lagi
2.	Soal Latihan sebaiknya digabungkan dengan materi, sehingga tidak berdiri sendiri.	Diperbaiki mengikuti saran para ahli
3.	Referensi ditambah lagi	Diperbaiki mengikuti saran para ahli

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa saran dari para Ahli berkaitan dengan materi, Bahasa, dan referensi. Saran yang diberikan diterima dengan baik oleh penulis dan dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para Ahli.

KESIMPULAN

Media pembelajaran wacana Bahasa Indonesia dapat diimplementasikan ke mahasiswa sehingga dapat digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media ini dapat mempermudah dan mengatasi kesulitan siswa dalam belajar mandiri. Penggunaan media pembelajaran Wacana Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi flash berbasis literasi sangat bermanfaat bagi mahasiswa karena selain juga melatih

mahasiswa untuk memperdalam kajian wacana juga menambah literasi mahasiswa dalam hal upaya menjaga lingkungan di sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlina. (2017). *Analisis Wacana Bahasa Indonesia*. Pekanbaru: FKIP Universitas Riau.
- Setiawan, T. (2014). *Modul: Hakikat Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Sidik, & Susilowati. (2013). Desain Media Edukasi Animasi Interaktif Cara Pemanfaatan Limbah Sampah Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal Techno Nusa Mandiri, Volume: X, no.1. September* , 195--206.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lailiyah, W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume: 6, no. 7, pp. 1150-1159, 2018*.
- Kuswandari, & Ary Yuhanda. (2017). Analisis Wacana: Representasi Pendidikan Indonesia pada Berita Online Detik.Com. *Jurnal Metalingua, 15(2): 145--152*.
- Widiatmoko, W. (2015). Analisis Kohesi dan Koherensi Wacana Berita Rubrik Nasional di Majalah Online Detik. *Jurnal Sastra Indonesia, 4(1): 1--12*.
- Mahnun, O. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Islam, Volume: 37, no. 1, pp. 27-35, 2012*.
- Supriyono, H., Endah Sudarmilah, Umi Fadlilah, Endah Tri Rahayu, & Agus Purwohartono. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional. The 2nd University Research Coloquium 2015*.
- Prasetyo, G., & Lantip Diat Prasajo. (2016). Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Jurnal Prima Edukasia, Volume: 4, no. 1*.
- Mardhatillah, & Esi Trisdania. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik, Volume: 5, no. 1, pp. 91-102*.
- Fujiastuti, A. (2016). Pemanfaatan teknologi informasi dengan aplikasi flash pada pembelajaran menyimak dalam kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam, 271-360*.
- Rahmaibu, F. H., Farid Ahmadi, & Fitria Dwi Prasetyaningsih. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif, Volume: 7, no. 1*.

- Fujiastuti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Retorika Berbasis ARCS dengan Aplikasi Flash. *Prosiding SAGA, Volume: 1, no. 1*.
- Stibbe, A. (2021). *Ekolinguistik: bahasa, ekologi, dan cerita-cerita yang kita jalani*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwandi, S. (2021). *Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Ekologis (Ecoliteracy), Teori Strategi Membangun Generasi Literat*. Jawa Tengah: SIP.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.

HASIL CEK_44402-96584-1-SM

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1%
2	jurnal.itscience.org Internet Source	1%
3	repo-mhs.ulm.ac.id Internet Source	<1%
4	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1%
5	jurnal.unswagati.ac.id Internet Source	<1%
6	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1%
7	ojs.unimal.ac.id Internet Source	<1%
8	Chresty Anggreani, Adrie Satrio. "Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1%

9

Panji Ardiansyah, Ospa Pea Yuanita Meishanti. "Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA) Materi Sistem Peredaran Darah", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021

Publication

<1 %

10

ar.scribd.com

Internet Source

<1 %

11

ejournal.stkip-mmb.ac.id

Internet Source

<1 %

12

fib.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

13

jptam.org

Internet Source

<1 %

14

jurnal.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

15

ojs3.unpatti.ac.id

Internet Source

<1 %

16

www.jurnalstkipmelawi.ac.id

Internet Source

<1 %

17

Supriadi Supriadi. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 309 Ujung Bassiang Menggunakan Aplikasi Adobe

<1 %

Flash", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2021

Publication

18

Tika Pratiwi, Dedeh Kurniasih, Rizmahardian Azhari Kurniawan. "PENGEMBANGAN PENUNTUN PRAKTIKUM KOLOID BERBASIS INKUIRI TERBIMBING PADA SISWA DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018

Publication

<1 %

19

a-research.upi.edu

Internet Source

<1 %

20

ejurnal.untag-smd.ac.id

Internet Source

<1 %

21

ml.scribd.com

Internet Source

<1 %

22

pendidikankarakterbagigenerasimuda.blogspot.com

Internet Source

<1 %

23

wafamamol.blogspot.com

Internet Source

<1 %

24

I. Ismadarni, M. Sutrisno, S.P. Lestari, R. Rochmad. "Kinerja Persimpangan Jalan Emmy Saelan – Jalan Maluku, Jalan Wolter Monginsidi – Jalan Tj. Karang dan Jalan Emmy Saelan – Jalan Tj. Manimbaya",

<1 %

REKONSTRUKSI TADULAKO: Civil Engineering Journal on Research and Development, 2022

Publication

25

ratnaagustin156124b.blogspot.com

Internet Source

<1 %

26

Rizki Intan Sari, Jufrida Jufrida, Wawan Kurniawan, Fibrika Basuki. "PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI SUHU DAN KALOR SMA KELAS XI BERBASIS ETHNOPHYSICS", Physics and Science Education Journal (PSEJ), 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On