

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI *NOOTO O KAIMASU* PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG KELAS XI JURUSAN BAHASA DI SMAN 1 WONOAYU

Ivonne Permata Surya

S-1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ivonnepermata.19042@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alimsumarno@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif materi *Nooto o Kaimasu* yang layak dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE. Adapun langkah pengembangan adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, Evaluasi. Pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, angket, dan tes. Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji kelayakan multimedia interaktif pada media mendapatkan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli materi mendapatkan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba yang dilakukan secara perorangan 3 siswa mendapatkan persentase 100%. Uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa mendapatkan persentase sebesar 97.2% dan uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 92,7%. Ketiga uji coba ini memperoleh hasil kualifikasi sangat baik dan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun hasil analisis data untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan uji t diperoleh hasil *p-value* sebesar 0,00 dimana nilai ini kurang dari 0.05. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *posttest* peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik yaitu 64,99% atau 0.65 dalam kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE telah digunakan dengan baik. Multimedia interaktif layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang kelas XI Jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu.

Kata Kunci : Pengembangan, multimedia interaktif, Bahasa Jepang,

ABSTRACT

The purpose of this research are (1) Developing interactive multimedia *Nooto o Kaimasu* material in Japanese language grade XI at SMA Negeri 1 Wonoayu which is feasible. (2) Knowing the effectiveness level of interactive multimedia on *Nooto o Kaimasu* material in Japanese language grade XI at SMA Negeri 1 Wonoayu. The development model used is ADDIE development. The development steps are Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection method used structured interviews, questionnaires, and tests. Based on the results of data analysis, the results of the feasibility test of interactive multimedia on learning design experts, material experts, media experts, as well as trials conducted individually, small groups, and large groups obtained very good qualification results and were very feasible to use for the learning process. The results of data analysis with the t-test obtained a *p-value* of 0.00 where this value is less than 0.05. So there is a significant difference between the pre-test and posttest of students in class XI Language Majors at SMA Negeri 1 Wonoayu. The test results show that the overall average increase in learning outcomes obtained by students is 64.99% in the "Moderate" category. The conclusion of this study shows that the development of interactive multimedia using the ADDIE development model has been used well. Interactive multimedia is feasible and effective enough to be used in learning Japanese language in class XI Language Majors at SMA Negeri 1 Wonoayu.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Japanese language.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Mendidik sendiri berarti suatu usaha untuk mengarahkan anak ke arah kedewasaan. Oleh karena itu, mendidik menjadi suatu upaya membentuk anak menjadi manusia yang berkepribadian baik dari pemikiran, tindakan dan perilaku serta dalam sikap, mental, dan akhlak.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memegang peranan yang sangat penting. Danasmita (2009, dalam Adrianti dkk., 2020) menyebutkan bahwa di Indonesia pendidikan bahasa Jepang dilaksanakan secara formal pada perkembangan fase ketiga, dimana dimulai dari sekolah menengah pertama hingga jenjang Perguruan Tinggi.

Pada jenjang SMA terdapat mata pelajaran yang belum pernah dipelajari pada jenjang-jenjang sebelumnya seperti mata pelajaran bahasa Jepang.. Pembelajaran bahasa Jepang saat ini sangat penting karena dapat meningkatkan daya saing pelajar di era global. Salah satu cara meningkatkan pemahaman dan kemampuan berbahasa Jepang adalah dengan mempelajari kosakata dan kemampuan membaca. Hal ini memungkinkan mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan lebih dalam tentang bahasa Jepang. Akan tetapi pembelajaran bahasa Jepang ini tidak mudah bagi peserta didik untuk dapat menyerap, memahami, serta menguasai materi yang telah diajarkan (Suci Lestari dkk., 2020).

Kesulitan yang sering dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang adalah menghafal kosakata baru dan sulitnya mengetahui cara pengucapan kosakata dalam Bahasa Jepang yang benar. Kesulitan lain juga dihadapi guru karena tidak mungkin guru mengulang kosakata bahasa Jepang secara terus menerus. Permasalahan lain adalah penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi cara belajar siswa dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Supriyono, 2022). Menurut Miarso (2004: 458) bahwa media pembelajaran mengacu pada alat atau sumber daya apapun yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memudahkan proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Neny Tri

Widiyaratna, S.Pd., Gr, ditemukan permasalahan pada siswa kelas XI Jurusan Bahasa pada mata pelajaran Bahasa Jepang. Guru menjelaskan bahwa sebesar 50% dari satu kelas yang berisi 36 siswa cenderung malas untuk menghafal kosakata dan siswa merasa kesulitan dalam menguasai keseluruhan materi. Hal ini diperkuat dengan keterangan Ibu Neny bila hasil belajar siswa kelas XI Bahasa separuhnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KBM). KBM yang harus dicapai untuk mata pelajaran Bahasa Jepang adalah 75. Pembelajaran di kelas XI Bahasa masih menggunakan LKS *fotocopy*, buku paket, dan *powerpoint*. Media tersebut belum bisa menunjang keterampilan siswa dalam menguasai materi seperti menghafal kosakata dan menyusun kalimat percakapan. Pada materi *Nooto o Kaimasu* peserta didik dituntut untuk menghafal kosakata baru dan mengetahui cara pengucapan setiap kosakata dengan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan kemampuan dan keinginan siswa untuk belajar menghafalkan kosakata secara mandiri (Marbun, 2021).

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan. Jika Media tidak sesuai dengan tujuan dan kebutuhan maka media tidak perlu digunakan (Kristanto, 2016:84). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Yuliana dkk., 2022) dalam Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada Bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dengan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris berhasil dan efektif digunakan pada peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Chabibullah dkk., (2022) dengan judul *Development of BSM Interactive Multimedia Based on Construct 2 as an English Language Learning Media*, diperoleh hasil bahwa penggunaan multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa Inggris mampu menarik perhatian siswa dan layak digunakan untuk membantu siswa belajar.

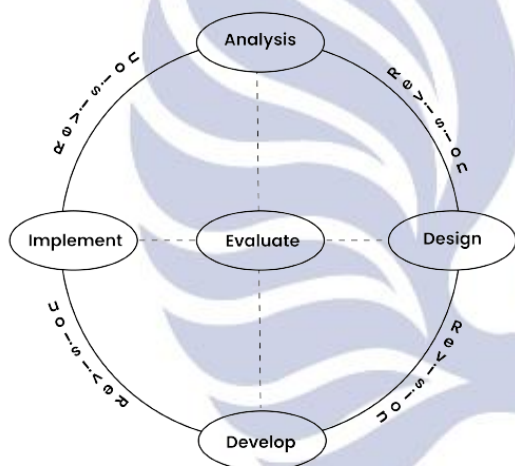
Multimedia sendiri adalah gabungan media paling minim dua media input atau output. Media dapat berupa audio, video, animasi, gambar, teks, dan grafik (Turban & dkk, 2002). Sedangkan definisi menurut (Darmawan dkk., 2017), "multimedia adalah kombinasi dua atau lebih media komunikasi untuk menyampaikan atau membuat sesuatu yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi

secara digital sehingga dapat dikontrol secara interaktif untuk menghasilkan presentasi yang menarik.”

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Wonoayu, maka tujuan peneliti adalah untuk memberikan solusi sesuai dengan kriteria pemilihan media yaitu dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu. Dengan asumsi bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dialami siswa.

METODE

Pada penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009). Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).



Subjek uji coba dalam pengembangan ini adalah a) ahli materi, b) ahli media, c) ahli desain pembelajaran, d) peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu dengan menggunakan desain penelitian one group pre-test post-test.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Data pada penelitian ini didapat melalui wawancara, penggunaan angket dan tes. Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur yang ditujukan kepada subjek uji coba, yaitu ahli media dan ahli materi. Selain itu, angket pendapat diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan skala

Guttman. Adapun tolok ukur teknik analisis data angket sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skala Penilaian Angket

Nilai	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Tidak baik

Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan, peneliti melakukan uji normalitas, Uji T, dan *N-Gain*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat Uji-t dengan tujuan untuk melihat varian data tes telah dinyatakan normal atau tidak.

$$X^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Nilai Observasi

E_i = Nilai yang diharapkan

2. Uji T

Uji t dilakukan mencari perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil perbandingan tersebut maka akan diketahui keefektifan media yang dikembangkan. Pada penelitian ini dalam menguji t menggunakan bantuan *microsoft excel* dengan *t-test : Paired Two Sample for Means*. Adapun rumus dari uji *paired two sample* sebagai berikut :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

T = nilai t hitung

\bar{D} = rata – rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selirih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sampel

3. *N-Gain*

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil nilai dari *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus *N-Gain* yang digunakan

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Minimal}$$

Adapun interpretasi Skor *N-Gain* sebagai berikut :

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu. Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jepang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut :

1. *Analyze (Analisis)*

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Wonoayu yaitu Ibu Neny Tri. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penyebab masalah yang terjadi. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh beberapa hal yang menjadi permasalahan :

- a) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru, terutama pada pemahaman dan pengucapan. Hasil wawancara yang dilakukan, guru mengatakan jika sebanyak 50% dari 36 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75.
- b) Guru dalam menjelaskan materi memanfaatkan media *power point*. Sehingga belum dapat memberikan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c) Belum tersedianya media yang bersifat mandiri, interaktif, dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap empat tujuan keterampilan berbahasa. Media dan bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran belum bisa digunakan peserta didik secara mandiri. Sehingga pembelajaran tidak dapat

berlangsung jika guru tidak berada di kelas.

b. Analisis Tujuan

Berdasarkan dari data yang diperoleh, maka multimedia interaktif menjadi penyalur informasi yang tepat untuk membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata dan keseluruhan materi secara mandiri. Multimedia interaktif materi *Noto o Kaimasu* akan dikemas secara menarik dengan menambahkan audio dan animasi yang dapat digunakan secara berulang-ulang.

c. Analisis Sasaran yang dituju

Sasaran yang dituju adalah peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa SMA Negeri 1 Wonoayu. Peserta didik memiliki tingkat kognitif yang berbeda-beda, dimana masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dengan dikembangkannya multimedia interaktif oleh peneliti, diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2. *Design (Desain)*

Tahap perancangan adalah tahap merancang media pembelajaran interaktif sesuai dengan yang ada pada tahap analisis. Dalam tahap ini, dilakukan beberapa hal untuk mengembangkan multimedia interaktif, yaitu menyusun RPP bermedia (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), membuat *flowchart* dan *storyboard*.

Flowchart merupakan struktur untuk menggambarkan suatu proses dari program multimedia interaktif. *Flowchart* digunakan untuk membantu menganalisis dan menampilkan alur penyajian media secara sistematis (George, 2021). Dalam multimedia interaktif terdapat 5 menu utama, yaitu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, soal, dan profil pengembang.

3. *Development (Pengembangan)*

a. Pembuatan Media

Tahap ini adalah tahap realisasi dari *flowchart*, *layout*, *storyboard* yang dilakukan pada tahap desain. Peneliti mulai menentukan materi, gambar, ilustrasi, musik dan bahan lainnya sesuai

dengan kebutuhan aplikasi multimedia interaktif. Program *Adobe Illustrator* dipilih peneliti untuk mendesain gambar-gambar yang kemudian diaplikasikan dengan program *Construct 2* untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan produksi sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya.

b. Pembuatan Bahan Penyerta

Pada tahap ini peneliti menyusun bahan penyerta sebagai panduan penggunaan media yang akan ditujukan kepada guru dan siswa. Bahan penyerta berisi identifikasi program, petunjuk penggunaan dan perawatan media, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Validasi Kelayakan oleh Ahli

Pada tahap ini media yang telah dibuat divalidasi oleh 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli materi, dan 1 ahli media. Validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dibuat. Validator akan memberikan saran dan masukan yang akan dijadikan dasar dalam revisi. Hasil dari validasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Hasil perhitungan validasi ahli desain pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 100%, termasuk dalam kriteria sangat layak.
- b) Hasil perhitungan validasi ahli media pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 100%, termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Hasil perhitungan ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 100%, termasuk dalam kategori sangat layak.
- d) Hasil perhitungan angket uji coba perorangan diperoleh hasil persentase sebesar 100%,

dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

- e) Hasil perhitungan angket uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase sebesar 97.2%, dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, dan materi serta uji coba yang dilakukan secara perorangan dan kelompok kecil diperoleh hasil persentase rentang 81% - 100% dan termasuk pada kategori sangat baik, sehingga multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation (implementasi)*

Hasil perhitungan uji coba kelompok besar didapatkan persentase menjawab “Ya” adalah sebesar 92,7%. Menurut Arikunto (2013), dengan persentase tersebut dalam kategori 81%-100% termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif layak untuk digunakan.

5. *Evaluatation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi ini, media telah layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran tanpa melalui revisi atau tinjauan ulang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif materi *Nooto o Kaimasu* mata pelajaran Bahasa Jepang untuk peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Wonoayu, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan Multimedia Interaktif

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan pada ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dan ahli media sebesar 100%. Serta uji coba yang telah dilakukan didapatkan hasil uji coba perorangan dengan persentase 100%, uji coba kelompok kecil dengan persentase 97.2% dan uji coba lapangan sebesar 92.7%. Berdasar pada persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Keefektifan Multimedia Interaktif

Berdasarkan pada uji coba lapangan dan analisis dan analisis data yang telah dilakukan diperoleh hasil uji dengan p value sebesar $0.00 \leq 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif. Adapun untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif menggunakan N -Gain yang diperoleh hasil sebesar 0.65 atau 64.99% yang termasuk dalam kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif.

3. Keunggulan Multimedia Interaktif

Berdasarkan dari pembahasan diperoleh bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki fitur durasi animasi disertai audio singkat yang dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menyimak pembelajaran. Selain itu, audio yang digunakan disesuaikan dengan cara pengucapan bahasa Jepang untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

SARAN

1. Saran pemanfaatan

Multimedia interaktif ini terbagi menjadi empat sub materi. Sehingga dalam pemanfaatan guru dapat memberikan penguatan materi dengan melakukan *games* kosa kata pada tiap akhir sub materi agar pembelajaran berjalan secara optimal.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan multimedia interaktif hanya ditujukan pada peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa dengan karakteristik peserta didik belum pernah menempuh mata pelajaran Bahasa Jepang pada pendidikan formal sebelumnya. Oleh karena itu, apabila multimedia interaktif digunakan di sekolah lain, maka terlebih dahulu memperhatikan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, kondisi sekolah yang mendukung dan sebagainya.

3. Saran Pengembangan Selanjutnya

Multimedia interaktif yang dikembangkan dan dimanfaatkan pada peserta didik kelas XI Jurusan Bahasa hanya menyajikan materi yang

bersumber dari buku *Nihongo Kirakira*. Sehingga pengembang selanjutnya dapat menambahkan materi dan sumber lain untuk menambah pengetahuan peserta didik terkait kosa kata materi *Kaimono*

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianti, N. K. A., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Bahasa Jepang Berbasis Adobe Flash untuk Sekolah Dasar Di Bali*. *JPBJ*, 6(2).
- Alnajdi, S. M. (2018). *The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk*. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- Azhar Arsyad. (2015). *Media pembelajaran* (Asfah Rahman, Ed.). Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chabibullah, M. W., Hidayat, R., & Darmawan, M. F. (2022). *Development of BSM Interactive Multimedia Based on Construct 2 as an English Language Learning Media for Grade 3. Application: Applied science in Learning Research*, 1(3), 157–165. <https://doi.org/10.32764/application.v1i3.1859>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di Stkip Garut*.
- Dzulfiqar, A. F. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto*.
- Ebi Praheto, B., Rohmadi, M., & Eko Wardani, N. (2020). *The Effectiveness of Interactive Multimedia in Learning Indonesian Language Skills in Higher Education*. <https://doi.org/10.21659/rupekatha.v12n1.34>
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*

- Bahasa dan Sastra*, 2(1), 138–144.
<https://doi.org/10.32696/OJS.V2I1.158>
- Fikri, H., & Madona, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Gagne, R. M., & Reiser, R. A. (1983). *Selecting Media for Instruction*.
- George, B. (2021). *Successful Strategic Plan Implementation in Public Organizations: Connecting People, Process, and Plan (3Ps)*. *Public Administration Review*, 81(4), 793–798.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/puar.13187>
- Gunawan, W., Atiqoh, Wiyarno, Y., Suharti, & Mastoah, I. (2023). *Development Of Interactive Media For English Learning*. *Journal on Education*, 05, 7747–7755. Website:
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Harianja, N., Soraya, T. R., & Fibriasari, H. (2021). *Development of Interactive Multimedia on Learning Descriptive Text for French Learners in North Sumatra*. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(2), 1322–1330. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I2.211180>
- Herlina. (2013). *Bibliotherapy : Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Pustaka Cendekia Utama.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). *Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 84.
- Kurniawan, Y., Septiani, F. A. N., Halim, E., & Bhutkar, G. (2022). *An Idea of Japanese Language Learning for Indonesians via Mobile Application Development*. *Proceedings of 2022 8th International HCI and UX Conference in Indonesia, CHIUXiD 2022*, 13–18.
<https://doi.org/10.1109/CHIUXID57244.2022.10009690>
- Marbun, S. (2021). *Development of Educational Game Media Based on Problem Based Learning in German Language in the First Grade Senior High School Students SMA Negeri 1 Sibolga*. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4, 165–172.
<https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1570>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Third Edition. New York : Cambridge University Press.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Newby, T. J., Donald A. Stepich, James D. Lehman, & James D. Russel. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning* (2 ed.). Upper Saddle River.
- Rusjiono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Suci Lestari, K., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2020). *Multimedia Drill And Practice Belajar Kosa Kata Bahasa Jepang Untuk Siswa Lintas Minat*. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 415–424.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p415>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Supriyono. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Turban, & dkk. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma*.
- WangZhiguo, & NaHongwei. (2023). *Multimedia Technology Based Interactive Translation Learning for Students*. *ACM Transactions on Asian and Low-Resource Language Processing*.
<https://doi.org/10.1145/3588569>
- Wati, D. M. W., Sadyana, I. W., & Mardani, D. M. S. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Melaya*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(1), 109.
<https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i1.23679>
- Wibawanto Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayani, T. A. (2017). *Using Digital Audio Recording in Learning Speaking*. *Journal of*

English and Education, 4(2), 37–51.
<https://doi.org/10.20885/jee.vol4.iss2.art4>

Yuliana, F. D., Susilaningih, & Abidin, Z. (2022a).
Pengembangan Multimedia Interaktif
Berbasis Mobile pada Bahasa Inggris. *JKTP*:

Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(1),
11–21.

<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p01>
1



UNESA

Universitas Negeri Surabaya