



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENULIS DESKRIPTIF KELAS VIII

Satrio Ali Rofiq, Dedi Kuswandi, Henry Praherdhiono
Universitas Negeri Malang

Article History

Received: March 21, 2019

Accepted: April 30, 2019

Published: April 30, 2019

Keywords

Development, Multimedia
Learning, Learning
Indonesian

Abstrak

Tujuan pengembangan media sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis deskriptif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Malang. Metode pengembangan menggunakan metode pengembangan multimedia dari William W. Lee Diana L. Owens yang pada tahapannya perlu dilakukan empat tahapan, antara lain (1) analisis dan penilaian, (2) design, (3) implementasi dan pengembangan, dan (4) evaluasi. Multimedia Pembelajaran diujikan kepada ahli media sebanyak 1 orang, ahli materi sebanyak 1 orang, dan 40 peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Malang sebagai audiens. Uji coba ahli media didapat persentase 85% berdasarkan kriteria hasil kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba ahli materi didapat persentase 85% berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif ini termasuk kualifikasi valid. Uji coba siswa perorangan didapat persentase 86% kesimpulan berdasarkan kriteria kelayakan ini termasuk kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok kecil didapat persentase 85% berdasarkan kriteria kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok besar didapat persentase 84% berdasarkan kriteria kelayakan multimedia pembelajaran termasuk dalam kualifikasi valid.

Abstract

The aims of development of the media as a learning tool Indonesian in descriptive writing in the eighth grade students of Junior High School 4 Malang. Development methods used by using multimedia development from William W. Lee Diana L. Owens that needs to be done in stages four stages, including (1) the analysis and assessment, (2) design, (3) the implementation and development, and (4) evaluation. Multimedia Learning tested on media expert by 1 person, 1 person as much matter experts, and 40 Class VIII students of Junior High School 4 Malang as the audience. Media expert trial obtained a percentage 85 % based on the results of eligibility criteria including qualifications valid media, material testing experts obtained a percentage of 85 % based on the eligibility criteria of this interactive learning media including a valid qualification. The trials of individual students obtained 86 % the percentage of conclusions based on the eligibility criteria include a valid qualification, test a small group of students obtained a percentage of 85 % based on the eligibility criteria of this media include a valid qualification, testing a large group of students obtained a percentage of 84 % based on the eligibility criteria including multimedia learning the qualification is valid.

Corresponding author : **Satrio Ali Rofiq**,
Adress: Jalan Semarang No. 5 Malang,
Instansi: Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang
E-mail: satrioalirofiq@yahoo.com

2019 Universitas Negeri Malang
p-ISSN 2406-8780
e-ISSN 2654-7953

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran, dapat dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Gestalt-field (dalam Dahar, 1996), belajar merupakan suatu proses perolehan atau perubahan terhadap pengertian-pengertian yang mendalam (*insights*), pandangan-pandangan (*outlooks*), harapan-harapan, atau pola-pola berpikir. Proses (*insights*) memerlukan suatu alat pendidikan ataupun media pembelajaran. Media Pembelajaran itu sendiri juga harus menjadi daya tarik untuk siswa. Hamalik (1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa dengan sesuatu hal yang baru, membangkitkan motivasi belajar, merangsang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII sekolah menengah pertama mengajarkan siswa untuk terampil menulis. Tujuan pembelajaran menulis adalah membina keterampilan menulis peserta didik dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pembelajaran menulis diharapkan mampu menjadikan siswa terampil menulis. Dengan memiliki keterampilan menulis secara tepat, siswa sebagai bagian dari masyarakat Indonesia mampu berkomunikasi yang baik dan meningkatkan peradaban. Syafi'ie (2001) menyatakan bahwa, menulis adalah kemampuan menggunakan bahasa secara tertulis untuk menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa, sehingga ada komunikasi (dalam Oktaviolina, 2001:16).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis dan kemampuan menulis siswa, maka penulis beranggapan bahwa sangat penting untuk melakukan penelitian pengembangan media. Pengembangan media sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis deskripsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Malang. Pengembangan media ini dirasa sangat mungkin dilakukan di SMP Negeri 4 Malang karena di SMP Negeri 4 Malang telah tersedia

Ruang kelas yang menyediakan komputer dan laptop siswa untuk pengoperasian multimedia.

Pengembangan media dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran, alasan dipilihnya multimedia adalah untuk menarik minat siswa terhadap suatu hal yang baru dalam pembelajaran menulis, sehingga pembelajaran menulis lebih menarik. Alasan dipilih materi terampil menulis, karena ditemukan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menulis yang berakibat pada rendahnya keterampilan menulis siswa.

Multimedia merupakan sebuah media yang menekankan pada pemanfaatan beberapa media. Pengertian multimedia menurut Agus Suheri (2006: 3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Pembelajaran dengan Multimedia diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Kelebihan multimedia, yaitu dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto, 2003: 18).

Menurut Asriyanti (2008) membangun pemahaman dari hasil pengamatan akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari hasil uraian lisan. melalui multimedia, siswa akan memiliki gambaran atau ide tentang apa yang akan dituangkan dalam tulisannya. Untuk itulah pemanfaatan multimedia sebagai media belajar bagi siswa dalam pembelajaran menulis bahasa Indonesia, khususnya menulis deskriptif di kelas VIII SMPN 4 Malang sangat penting. Jadi, dengan menggunakan multimedia dalam kegiatan pembelajaran menulis di kelas diharapkan hasil belajar menulis dapat lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMP Negeri 4 Malang, ditemukan persoalan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menulis yang berakibat pada rendahnya kemampuan menulis siswa. Siswa sering merasa malas ketika akan mengerjakan tugas menulis yang diberikan guru. Dengan berkurangnya keaktifan belajar siswa dalam menulis mengakibatkan minat dan motivasi siswa untuk mengerjakan tugas menulis menjadi rendah. Sehingga hasil belajar menulis siswa tidak mencapai nilai yang maksimal.

Berdasarkan jabaran permasalahan di atas, maka penulis menentukan untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia. Judul dari pengembangan ini adalah “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menulis Deskriptif Kelas VIII Semester Gasal Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Malang”

METODE

Model yang akan diterapkan pada pengembangan ini mengacu pada Desain Pembelajaran berbasis multimedia (multimedia based instructional design) yang dikembangkan oleh William W. Lee dan Diana L. Owens (2004). William dan Diana menyebutkan ada empat bagian dalam pengembangan multimedia. Tahap pertama adalah tahap analisis, merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pebelajar, tahap yang kedua adalah desain multimedia pembelajaran, tahap yang ketiga yaitu pengembangan dan implementasi multimedia yaitu mewujudkan desain menjadi kenyataan, dan tahap terakhir evaluasi.

Tahap pertama adalah tahap analisis, merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pebelajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*), mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas (*task analysis*) yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi di SMP Negeri 4 Malang bisa diketahui memang membutuhkan pengembangan multimedia dengan karakteristik siswa SMPN 4 Malang yang cenderung menyukai hal baru, khususnya dalam kegiatan pembelajaran menulis. Di SMP

Negeri 4 juga terdapat fasilitas komputer dan laptop siswa sebagai sarana memutar multimedia pembelajaran.

Tahap yang kedua adalah desain multimedia pembelajaran, tahap untuk menentukan jadwal pelaksanaan, pembentukan tim pengembang, menjabarkan spesifikasi media, penyesuaian materi serta desain navigasi multimedia. Multimedia ini berisikan penjelasan materi tentang menulis deskriptif. Selain materi, media ini juga terdapat video yang akan siswa amati, kemudian siswa menulis deskriptif berdasarkan video yang telah diamati.

Tahap yang ketiga yaitu pengembangan dan implementasi multimedia yaitu mewujudkan desain menjadi kenyataan. Artinya jika dalam desain diperlukan suatu software, maka software tersebut harus dikembangkan. Pengembangan multimedia ini dikembangkan dengan visualisasi video yang akan diamati siswa yang selanjutnya dideskripsikan dalam tulisan deskriptif. Implementasi produk dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berurutan tentang tinjauan ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tahap yang keempat yaitu evaluasi media, Pada tahap ini dilaksanakan *review and revise product* (kegiatan validasi) oleh tim ahli dan uji coba kelompok kecil. Evaluasi dikhususkan pada hasil pengembangannya. Sedangkan untuk alat ukur keberhasilan siswa dapat dievaluasi lewat penelitian lain. Validitas yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah validitas *content/isi* dan validitas *construct/bangun* pengertian. Validitas *content* menyangkut kesesuaian materi yang digunakan dalam pembuatan media dengan tujuan yang ingin dicapai dan kurikulum yang berlaku. Sedangkan validitas *construct* menyangkut kemudahan dalam memahami materi melalui media yang dibuat. Pada kegiatan ini uji coba produk dilaksanakan.

HASIL

Hasil uji lapangan, semua siswa mendapatkan hasil belajar berhasil memenuhi SKM (≥ 75). Skor rata-rata yang didapat adalah

84,03. Dari data ditabel juga terlihat hasil belajar siswa yang memenuhi SKM (≥ 75).

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan menulis deskriptif kelas VIII SMP Negeri 4 Malang, hasil belajarnya dapat memenuhi SKM. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menulis deskriptif menggunakan multimedia pembelajaran termasuk efektif.

Desain multimedia pembelajaran sesuai dengan tujuan umum dan khusus pada materi Menulis Deskriptif pelajaran Bahasa Indonesia yang kemudian secara bertahap didesain melalui *blue print*.

Pada tahap ini *blue print* akan diwujudkan dalam bentuk multimedia pembelajaran dengan menggabungkan beberapa media serta materi yang dapat membantu siswa untuk lebih paham pada materi yang akan disampaikan. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan video sebagai tayangan yang dapat membantu siswa dalam menulis deskriptif.

Pengembangan multimedia yang dihasilkan terdapat revisi dan penyempurnaan, hal ini diperlukan apabila setelah di ujicobakan masih terdapat kekurangan atau belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Adapaun revisi produk tersebut meliputi (1) Pemilihan desain latar belakang multimedia perlu dikaburkan agar tampilan utama multimedia lebih mendapat perhatian (2) Penjelasan materi tentang menulis deskriptif perlu dijabarkan lebih banyak agar siswa bisa lebih mudah memahami materi.

Validasi multimedia pembelajaran dalam pengembangan ini terdiri dari ahli media uji coba adalah 1 Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan UM dan Ahli Materi adalah 1 orang Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Malang. Sedangkan siswa yang digunakan sebagai subjek coba adalah siswa SMP Negeri 4 Malang Kelas VIII sebanyak 40 siswa.

Multimedia pembelajaran ini divalidasikan oleh ahli media sebanyak 1 orang, ahli materi sebanyak 1 orang, dan audiens siswa individual sebanyak 5 orang, audiens, siswa kelompok kecil sebanyak 15 orang, dan uji coba lapangan sebanyak 20 orang. Multimedia pembelajaran ini dinyatakan valid sesuai dengan kapasitasnya sebagai media

pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Materi menulis Deskriptif. Perhitungan ahli media 85%, ahli materi 85%, dan siswa individual 86%, siswa kelompok kecil 85%, serta siswa kelompok besar 84%.

Temuan tersebut sejalan dengan beberapa temuan pada penelitian yang serupa lainnya. Yusuf (2018) menyatakan hal sama bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan bantuan multimedia pembelajaran. Prasetyo (2015) menjelaskan hasil penelitiannya disimpulkan efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil yang sama dari penelitian Indahini (2018) menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran khususnya berbasis blended dapat mendukung peningkatan proses pembelajaran. Handayani (2018) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran efektif untuk membantu belajar mandiri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.. Temuan tersebut sejalan dengan temuan Wiyaja (2018) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran terbukti efektif untuk melampaui kriteria ketuntasan minimal hasil belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran merupakan media yang dapat membantu pebelajar akan mendapatkan ide/ gambaran dalam menggambarkan atau mengemukakan secara alamiah/nyata untuk menulis deskriptif melalui pengamatan video multimedia. Hal ini disebabkan karena dalam materi menulis deskriptif, pebelajar diharapkan mampu membuat tulisan deskripsi dengan membentuk citra (imajinasi) tentang sesuatu kepada pembaca atau penerima pesan dengan cara menggambarkan keadaan tertentu yang dideskripsikan. Sesuai dengan yang diutarakan Semi (dalam Oktaviolina, 2001:18) bahwa dalam deskripsi penulis hendaknya memilih kata-kata yang mungkin dapat membuat pembaca melihat, mendengar, membaui, merasakan, dan mengecap tentang deskripsi yang dimaksud.

Dengan demikian multimedia pembelajaran adalah media yang dapat membuat pebelajar tidak jenuh dan merasa bosan. Sebab media sudah dikemas dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Meskipun demikian media tidak sepenuhnya

bisa menggantikan peran guru dalam mengajar, akan tetapi penggunaan multimedia pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran. Sehingga nantinya tidak akan mengurangi konsep belajar yang lama tetapi bisa digabungkan dengan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran modern. Maka pebelajar tidak berpedoman pada 1 buku paket, namun pebelajar dapat mempunyai lebih dari satu narasumber buku. Dimana narasumber tersebut di jadikan satu dalam bentuk multimedia pembelajaran

Pada mekanisme pengembangan model Desain Pembelajaran berbasis multimedia (multimedia based instructional design) yang dikembangkan oleh William W. LeeDiana L. Owens (2004). William dan Diana menyebutkan ada empat bagian dalam pengembangan multimedia, yaitu meliputi :

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli media diperoleh hasil 85%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menulis Deskriptif kelas VIII memenuhi kriteria *valid*.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden ahli materi diperoleh hasil 85% Berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa multimedia pembelajaran pada Bahasa Indonesia tentang pengembangan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menulis Deskriptif kelas VIII memenuhi kriteria *valid*.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden kepada siswa perorangan diperoleh hasil 86%, berdasarkan kriteria yang ditentukan maka dapat dijelaskan multimedia pembelajaran memenuhi kriteria *valid*.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden kepada siswa kelompok kecil diperoleh hasil 85%, berdasarkan kriteria yang ditentukan maka dapat dijelaskan multimedia pembelajaran memenuhi kriteria *valid*.

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan responden kepada siswa kelompok besar diperoleh hasil 84%, berdasarkan kriteria yang ditentukan maka dapat dijelaskan multimedia pembelajaran memenuhi kriteria *valid*. Sehingga

multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dengan perbaikan disisi back musik.

Paket produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki kelebihan antara lain: (1) berisi tampilan yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar, (2) memberi variasi belajar untuk guru dan siswa, (3) meningkatkan partisipasi belajar siswa terhadap teks, gambar, suara dan video yang mendukung penyajian materi, (4) terdapat buku petunjuk untuk guru dan siswa sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pemanfaatannya. Sedangkan kelemahan yang dimiliki CD multimedia pembelajaran ini yaitu CD multimedia pembelajaran hanya bisa digunakan melalui media computer berbasis sistem operasi.

Adapun produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan meliputi ; CD Produk multimedia pembelajaran berupa file extension. Exe yang dikemas dalam bentuk CD (*Compac Disk*). Materi Pada produk ini terdapat teks dan gambar yang sesuai dengan materi. Video Produk media ini juga disertai dengan video untuk membantu siswa menulis deskriptif. Petunjuk Berupa buku petunjuk pemanfaatan dan penggunaan yang didalamnya sudah dilengkapi beberapa hal misalnya saja cara penggunaan Multimedia pembelajaran dan rancangan pelaksanaan pembelajaran.

Hasil akhir dari pengembangan produk ini berupa produk yang telah tervalidasi sebelumnya oleh ahli media, ahli materi, dan juga audiens. Multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang ini dinyatakan *valid* atau layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi kemampuan menulis deskriptif. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan statistik yaitu dari ahli media didapatkan skor presentase sebesar 85%, ahli materi didapatkan skor presentase sebesar 85%, dan dari siswa atau *audiens* perseorangan didapatkan skor presentase sebesar 86%, dari siswa atau *audiens* kelompok kecil didapatkan skor presentase sebesar 85%, serta dari siswa atau *audiens* kelompok besar didapatkan skor presentase sebesar 84%.

Hal ini menunjukan bahwa multimedia pembelajaran untuk SMP Negeri 4 Malang Kelas VIII mata pelajaran Bahasa Indonesia

termasuk dalam kualifikasi *valid* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menulis Deskriptif kelas VIII SMP Negeri 4 Malang layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut, bagi guru, pada saat guru memanfaatkan multimedia pembelajar hendaknya dipersiapkan beberapa hal diantaranya perangkat komputer, memperhatikan petunjuk pemanfaatan, dan membimbing siswa pada saat menggunakan media. Sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Bagi Sekolah, adanya pengembangan multimedia pembelajaran untuk SMP Negeri 4 ini dapat dijadikan bahan pertimbangan alternatif media. Yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, agar dapat meningkatkan prestasi siswa. Jika sekolah ingin memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebaiknya memiliki fasilitas yang mendukung dan perangkat komputer yang memadai untuk menunjang pemanfaatan media ini.

Bagi pengembang berikutnya, sebaiknya mampu mengembangkan multimedia pembelajaran yang berisi materi lebih luas berdasarkan kurikulum yang berlaku. Sehingga tidak terpaku pada satu pokok bahasan maupun matapelajaran tertentu.

DAFTAR RUJUKAN

Asriyanti, 2008. *Pengaruh Media Visual dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Namber Heads Together (NHT) Terhadap hasil*

belajar Biologi Peserta didik Kelas X. UM. Malang

Dahar, R. W. (1996). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63-70.

Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141-148.

Lee, W.W., & Owens, D.L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition*. San Francisco: Pfeiffer.

Oktaviolina, R. 2001. *Wacana Bahasa Indonesia Dalam Rubrik Iklan Jodoh*. Skripsi. Malang:Universitas Negeri Malang.

Prasetyo, A. E., Soepriyanto, Y., Ulfa, S., & Toenlloe, A. J. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Interactive Whiteboard Mata Pelajaran Transmisi Manual Motorkelas XII Semester Genap Di SMK Negeri 9 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 205-213.

Wijaya, A. R., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan topik kolonialisme dan imperialisme di indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 38-42.

Yusuf, W. L., & Adi, E. P. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas Iv Sd. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 95-98.