



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DRAMA UNTUK SISWA KELAS XI SMA

**Mia Anggun Puspitasari<sup>1\*</sup>, Gde Artawan<sup>2</sup>, Made Sri Indriani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [miaanggunpuspitasari24@undiksha.ac.id](mailto:miaanggunpuspitasari24@undiksha.ac.id)

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>            Disubmit : 12 Oktober 2021            Direvisi : 20 Januari 2022            Diterima : 12 Juni 2022            Dipublikasi : 30 Juni 2022</p> <p><b>Keywords:</b>            Development            Drama Learning            Interactive Multimedia            XI Class</p>	<p><i>This research aims to develop a product in the form of interactive multimedia for drama learning of XI class. This research is a type of research and development, with the ADDIE design, which has 5 stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. To find out the validity of the developed media, validation of learning media experts was carried out. Next, the product is tested on selected subjects. Data collection methods used observation and questionnaire methods. The next, data will be analyzed with quantitative descriptive. The results of the multimedia validation show that the media expert test scores 80% with good criteria. The interactive multimedia features for drama learning for class XI SMA are also very good and complete. Based on the results of the research, the interactive multimedia developed can be used as a medium for drama learning in XI class.</i></p>
<p><b>Kata Kunci:</b>            Multimedia Interaktif            Pengembangan            Pembelajaran Drama            Kelas XI</p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan, dengan desain ADDIE, yang memiliki 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan, maka dilakukan validasi ahli media pembelajaran. Selanjutnya, produk diujicobakan pada subjek terpilih. Metode pengumpulan data yang digunakan metode observasi dan kuesioner. Data selanjutnya akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil validasi multimedia menunjukkan bahwa uji ahli media mendapat nilai 80% dengan kriteria baik. Fitur-fitur dalam multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA juga sudah sangat baik dan lengkap. Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran drama kelas XI SMA.</i></p>



## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran ataupun sebuah media tertentu kepada penerima pesan (Sudhata dan Tegeh, 2015). Dalam hal ini, pesan yang dimaksud adalah isi/materi pembelajaran yang termuat dalam kurikulum satuan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka keberadaan media sebagai penyampai materi pembelajaran menjadi sangat penting. Hal tersebut didukung pula oleh pendapat Prasetyo (2021), bahwa media pembelajaran memegang peran penting sebagai perantara ilmu antara guru dan siswa. Sudhata dan Tegeh (2009) juga menekankan bahwa media adalah suatu komponen dalam sistem yang memiliki fungsi dan peran sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat membawa kemajuan bagi kehidupan manusia. Menurut Santoso dkk. (2021), kehidupan manusia yang tadinya menggunakan skema tradisional kini telah beralih pada model digital. Hal tersebut tentunya juga berlaku di dunia pendidikan. Misalnya pada penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi harus dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran, supaya pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tidak hanya itu saja, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan bermanfaat untuk menjadikan kelas lebih efektif, terlebih di masa pandemi Covid-19 seperti ini.

Walaupun demikian, ternyata pemanfaatan media teknologi kerap kali belum tepat dan optimal. Masih ada guru yang belum dapat menemukan media apa yang cocok untuk suatu pembelajaran. Bahkan masih ada guru yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi sama sekali dalam media pembelajaran. Misalnya adalah pada pembelajaran drama kelas XI di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan fakta bahwa siswa tidak tertarik dengan pengajaran yang guru lakukan menggunakan media Microsoft Powerpoint dan Microsoft Word.

Melihat kondisi tersebut, maka penulis melakukan pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran drama untuk siswa kelas XI SMA, di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Multimedia sendiri adalah sebuah produk hasil dari pemanfaatan komputer, melalui pembuatan/penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan tautan dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan berkreasi (Suyanto, dalam Kurniawati & Sekreningsih, 2018). Multimedia interaktif ini dikembangkan salah satunya dengan alasan bahwa siswa saat ini sangat lekat dengan teknologi. Seperti kata Santoso dan Negara (2021), bahwa saat ini kondisi sekarang manusia memiliki ketergantungan yang berat pada teknologi.



Dalam penelitian ini, multimedia interaktif yang dikembangkan mengangkat topik materi drama untuk siswa kelas XI SMA, karena drama adalah salah satu materi yang wajib dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kosasih (dalam Awwaludin dkk., 2020) menyatakan, drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan memvisualisasikan kehidupan manusia dengan menyampaikan persoalan dan emosi melalui peragaan dan dialog. Dalam silabus Bahasa Indonesia kelas XI, terdapat dua KD (Kompetensi Dasar) mengenai drama, yakni KD 3.7 “menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton”; dan KD 4.7 “mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi kebahasaan”.

Penelitian-penelitian sejenis yang sebelumnya juga melakukan penelitian pengembangan pada pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Septiani (2016) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis Flash untuk Kelas XI SMA/SMK/MA*; penelitian Nurwena (2019) berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang*; dan penelitian Setiawati dan Sumarno (2020) berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya*. Berdasarkan analisis dari ketiga penelitian sebelumnya, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan variabel. Yang mana penelitian pengembangan yang akan dilakukan mengembangkan media interaktif untuk pembelajaran drama. Dari sini, maka kebaruan sudah sangat terlihat.

Selaras dengan pengembangan yang dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk mata pelajaran drama kelas XI SMA, agar pembelajaran dapat berjalan lebih menarik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan Pendidikan Bahasa Indonesia, serta memantik peneliti selanjutnya agar membuat produk serupa yang lebih baik, sehingga mampu memberi kontribusi lebih untuk dunia pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)*. Penelitian R&D sendiri adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk, sekaligus menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini penulis mengembangkan produk berupa multimedia interaktif pembelajaran drama untuk siswa kelas XI SMA dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2010), model ADDIE memiliki lima langkah dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*).



Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Observasi adalah pengamatan pada sesuatu secara mendalam (Nugrahani, 2014). Observasi dilakukan untuk mengamati fenomena yang terjadi di lapangan, yakni terkait dengan pembelajaran drama. Kuesioner adalah pertanyaan tertulis untuk responden, yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian (Nugrahani, 2014). Angket digunakan untuk mencari data validasi multimedia yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam validasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran  
(Sumber: Rolis Guntur, 2016)

Uji	Kriteria
Ahli Media Pembelajaran	Kesesuaian pemilihan ukuran teks
	Kesesuaian pemilihan jenis teks
	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>
	Kualitas warna
	Kesesuaian penggunaan warna
	Kualitas suara video
	Kualitas video
	Kesesuaian video dengan materi
	Kejelasan sajian gambar
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kejelasan bentuk <i>menu</i>
	Konsisten tampilan <i>menu</i>
	Kemudahan memahami struktur navigasi
	Kecepatan fungsi menu (kinerja navigasi)
	Ketepatan reaksi menu (tombol navigasi)
	Kemudahan memilih menu multimedia interaktif
Penonjolan hal penting pada multimedia interaktif	
Kemudahan akses multimedia interaktif	
Kemudahan keluar dari multimedia interaktif	
Kekuatan/keawetan multimedia interaktif	

Setelah dilakukan validasi ahli, maka digunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{presentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket



Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakanlah ketetapan seperti yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5  
(Adaptasi dari Agung, 2010)

Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 – 79	Cukup	Direvisi
55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat Kurang	Direvisi

Data-data hasil pengumpulan nantinya akan disajikan dalam analisis deskriptif kuantitatif. Untuk uji penerapan, subjek yang akan dijadikan sasaran adalah siswa kelas XI MIPA-2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, dengan jumlah 31 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahapan Pengembangan yang Dilakukan

Pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA dilaksanakan dengan alur pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki rangkaian yang sistematis. Sugihartini dan Yudiana (2018) juga mendukung pernyataan tersebut, menurut mereka ADDIE sangat efektif sebagai model pengembangan sebuah produk karena sangat sistematis dan efektif. Berikut ini adalah tahap-tahap dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA.

#### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis lingkungan/fasilitas, dan analisis mata pelajaran. Pertama, analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Tegaldlimo, juga hasil pengamatan proses belajar mengajar yang dilakukan. Setelah itu, barulah penulis menemukan masalah bahwa proses pembelajaran drama di SMA Negeri 1 Tegaldlimo masih menggunakan media yang kurang menarik. Kedua, analisis lingkungan/fasilitas dilakukan dengan mengamati fasilitas yang sudah ada. Setelah dilakukan analisis ini, ditemukan hasil bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD, laboratorium komputer, serta laboratorium bahasa. Hanya saja, penggunaannya masih belum optimal di



tengah pandemi ini. Ketiga, analisis mata pelajaran dilakukan dengan menganalisis materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Karena keterbatasan di tengah pandemi, maka guru nantinya diarahkan untuk meminta siswa membuat video monolog, dan selanjutnya akan ditampilkan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan (bagi beberapa karya terbaik sebagai referensi).

## 2. Perencanaan (*Design*)

Perencanaan produk dilakukan dengan beberapa tahapan yakni: 1) merumuskan materi, 2) menentukan perangkat lunak yang dipakai, 3) membuat *flowchat*, dan 4) menerapkan *storyboard*. Pertama, merumuskan materi dilakukan dengan tujuan menentukan materi apa yang akan digunakan dalam pengembangan. Kedua, pemilihan dan penetapan perangkat lunak dilakukan dengan memilih Articulate Storyline 3, yang didukung juga dengan beberapa perangkat lunak lainnya seperti html5 dan drv.tw. Ketiga, membuat *flowchat* dilakukan untuk membuat langkah pembuatan media yang runtut. Terakhir, menerapkan *storyboard* agar siap menuju tahap pengerjaan selanjutnya.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah tahap pembuatan multimedia berdasarkan desain yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Multimedia yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli yang sudah dipilih untuk mendapatkan kevalidan dan perbaikan. Setelah dilakukan beberapa perbaikan, maka barulah multimedia ini diujicobakan ke siswa. Setelah pengembangan multimedia selesai, maka digunakanlah bantuan aplikasi perangkat lunak Google Drive, html5, dan drv.tw agar multimedia interaktif dapat diakses melalui gawai, piranti, dan juga komputer sekolah.

## 4. Penerapan (*Implementation*)

Penerapan adalah tahap yang dilanjutkan setelah pengembangan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan akan diimplementasikan pada sasaran, yang dalam hal ini adalah siswa kelas XI MIPA-2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo, sebanyak 31 orang. Pada saat pengujian, pembelajaran sudah dalam model tatap muka dengan protokol kesehatan ketat. Penerapan ini dilaksanakan dengan kurun waktu dua hari.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahap ini data yang diperoleh dari validator dikumpulkan dan dianalisis sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk ke depannya. Evaluasi perlu dilakukan agar pengembangan yang dibuat dapat semakin baik dan berdaya optimal ke depannya.



Bertolak dari tahap-tahap yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik fakta bahwa penelitian pengembangan ini sudah melakukan tahapan secara penuh sesuai dengan tahapan yang ada dalam model ADDIE. Hal ini berbeda dengan penelitian Wahyundari & Handayani (2021), yang membuat pengembangan media gambar berseri untuk anak usia dini, namun tidak melaksanakan semua tahapan yang ada dalam ADDIE. Penelitian Wahyundari & Handayani (2021) hanya menggunakan tiga tahapan, yakni analisis, desain, dan pengembangan. Dengan demikian, penelitian pengembangan yang penulis lakukan dapat dikatakan lebih baik dari segi hasil dan prosedur.

### Tingkat Validitas Multimedia Interaktif Pembelajaran Drama

Validasi ahli sangat penting untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan, sebelum diujicobakan kepada siswa. Dalam hal ini, validasi yang akan dijabarkan adalah validasi dari ahli media pembelajaran. Ahli yang menjadi validator dalam hal ini adalah Dr. N.M.R.W., S.Pd., M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli	Skor (%)	Kriteria
Dr. N.M.R.W., S.Pd., M.Pd.	80%	Baik

Presentase validasi media dari multimedia interaktif pembelajaran drama adalah 80%, dengan demikian multimedia interaktif yang dikembangkan berada pada kategori baik. Sehingga, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran drama dan tidak perlu direvisi. Walaupun demikian, terdapat masukan, saran, dan komentar dari ahli media pembelajaran guna menyempurnakan produk pengembangan yang dibuat. Adapun masukan, saran dan komentarnya adalah sebagai berikut.

1. Dalam fitur *Home*, tulisan “DRAMA” sebagai topik pembelajaran masih perlu dicermati kembali. Jenis dan ukuran tulisan perlu dicermati agar menjadi lebih jelas. Gambar drama juga perlu dipilih pula yang dapat menunjukkan topik pembelajaran. Jenis huruf untuk identitas kelas dan sekolah perlu dipilih yang lebih formal.
2. Cermati kembali KD yang diturunkan dalam pengembangan media pembelajaran ini, karena secara konten penurunan KD menjadi indikator dan tujuan pembelajaran masih belum tepat.
3. Perhatikan sistematika materi. Bagian krusial dalam pembelajaran bahasa dalam konteks K13 adalah teks. Seharusnya, tekslah yang menjadi rancangan media yang ditampilkan dalam



pencapaian materi. Selain itu, juga bisa diberdayakan tautan (mungkin Youtube) yang dapat mengarahkan siswa pada konsep materi.

4. Buatlah soal dengan berbagai jenis, mulai dari soal yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, sedang, dan ringan.
5. Alangkah baiknya ditambahkan fitur pustaka digital sebagai tambahan referensi yang dapat diakses oleh siswa terkait dengan materi pembelajaran.

### Konsep Multimedia Interaktif Pembelajaran Drama

Multimedia interaktif pembelajaran drama siswa kelas XI SMA yang dikembangkan menggunakan basis aplikasi web. Adapun tautan yang digunakan untuk mengakses multimedia yang dikembangkan adalah [bit.ly/belajardrama1](http://bit.ly/belajardrama1). Berikut ini adalah konsep-konsep gambaran dan fitur dari multimedia interaktif pembelajaran drama siswa kelas XI SMA yang dikembangkan, setelah mengalami perbaikan dari validator.

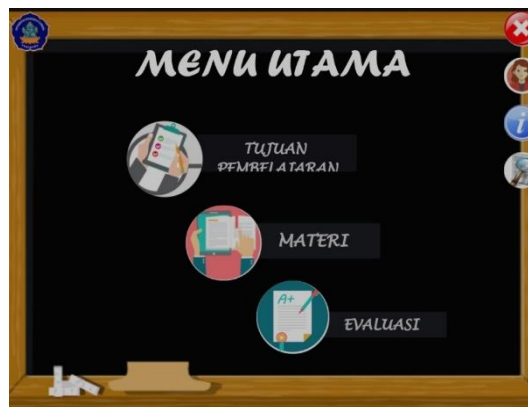
Gambar 1. Tampilan Tampilan Menu Biodata Pengguna Media

Dalam tampilan awal multimedia interaktif pembelajaran drama siswa kelas XI SMA yang dikembangkan terdapat nama dan kelas yang harus diisi siswa yang hendak menggunakannya. Pengisian berfungsi agar guru mengetahui biodata siswa, karena juga akan ada tes evaluasi.



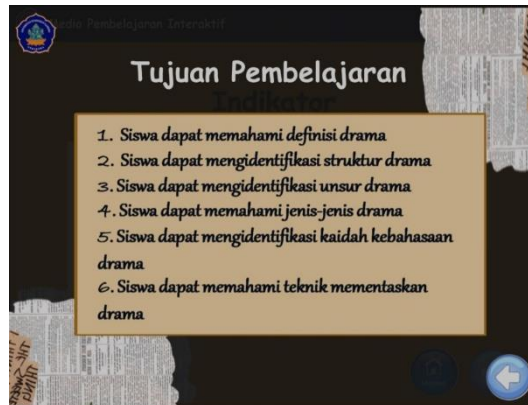
Gambar 2. Tampilan Judul Multimedia Interaktif

Gambar di atas adalah tampilan dari judul multimedia interaktif yang dikembangkan. Penampilan judul ini bertujuan agar siswa tahu materi apa yang hendak dipelajari. Jika sudah siap belajar, siswa dapat menekan “mulai”.



Gambar 3. Menu Utama Multimedia Interaktif

Setelah siswa menekan “mulai”, maka akan tampak tiga menu yang bisa dipelajari/digunakan, yakni tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Ketiga menu tersebut disusun berdasarkan kebutuhan siswa dalam pembelajaran drama.



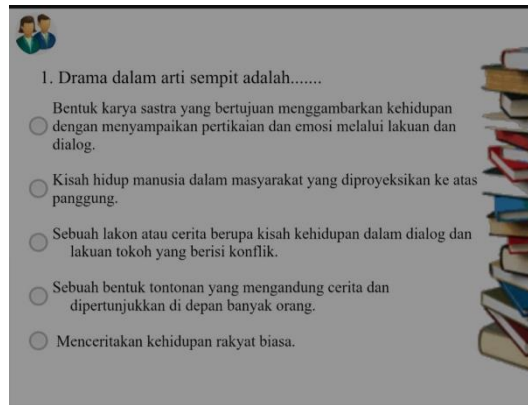
Gambar 4. Tampilan dari Tujuan Pembelajaran

Menu Tujuan Pembelajaran akan menampilkan tujuan pembelajaran apa saja yang diharapkan dalam pembelajaran drama. Hal ini sesuai dengan yaitu “KI/KD” yang menyajikan kompetensi dasar dan inti, yang terdapat dalam silabus.



Gambar 5. Materi Drama dalam Multimedia Interaktif

Menu Materi Drama berisi pokok-pokok pembelajaran, seperti definisi drama, struktur drama, unsur pembangun drama, jenis-jenis drama, teknik mementaskan drama, dan kaidah kebahasaan, drama, dan referensi. Semua yang ada dalam materi sudah sangat lengkap dan membantu siswa dalam belajar secara aktif.



Gambar 6. Evaluasi Pilihan Ganda

Jika telah selesai memperhatikan materi, siswa dapat memilih menu “Evaluasi” untuk mengujicobakan pemahamannya mengenai materi drama yang sudah dipelajari. Terdapat 20 soal pilihan ganda yang terbagi atas soal penalaran tingkat tinggi, sedang, dan rendah.

## SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA dilaksanakan dengan alur pengembangan model ADDIE, yang meliputi 5 tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Kelima tahap tersebut sudah dilaksanakan secara penuh, sehingga pengembangan menjadi lebih lengkap dan baik secara prosedur. Presentase validasi media yang didapatkan adalah 80%, dan dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan berada pada kategori baik, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran drama tanpa direvisi. Fitur-fitur dalam multimedia interaktif untuk pelajaran drama kelas XI SMA juga sudah sangat baik dan lengkap. Soal evaluasi yang dibuat juga sudah bertingkat dari mulai yang mudah hingga sukar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. (2010). *Evaluasi pendidikan*. Singaraja: Undiksha
- Awwaludin, Sanjaya, M.D., dan Sevriyani, N. 2020. *Kemampuan dan Kesulitan Siswa Kelas VIII Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama*. <file:///C:/Users/user/Downloads/2284-5322-1-PB.pdf>. Diakses pada 13 April 2021.
- Kurniawati, I.D., dan Sekreningsih, N. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. [file:///C:/Users/user/Downloads/1540-5452-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/1540-5452-1-PB%20(2).pdf). Diakses pada 27 Maret 2021.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Jakarta: \_\_\_\_



- Nurwena. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang*. Skripsi (tidak diterbitkan). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Sriwijaya Palembang.
- Prasetyo, N. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. [www.lpmgorontalo.kembikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-di-sekolah](http://www.lpmgorontalo.kembikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-di-sekolah). Diakses pada 13 April 2021.
- Rolies, G. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pola Hidup Sehat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Siswa kelas VII SMP Negeri Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Santoso, S., dan Negara, I. H. P. (2021). Penanaman Minat Bertani Pada Siswa TK melalui Aplikasi Edutani. *Jurnal Sistema*, 2(1). <https://doi.org/10.2493/sjp.v2i1.733>
- Santoso, S., Wahyuni, N. M. S. I., & Artika, I. W. (2021). Features and themes of poetry in KOPI (komunitas puisi Indonesia) facebook group. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra dan Pengajarannya (e-Journal)*, 7(1), 34-52. doi: <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.15870>
- Septiani, E. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis Flash untuk Kelas XI SMA/SMK/MA*. <http://lib.unnes.ac.id/28516/1/2101411003.pdf>. Diakses pada 27 Maret 2021.
- Setiawati, M. dan Sumarno, A. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/34447>. Diakses pada 27 Maret 2021.
- Sudatha, I.G.W., dan Tegeh, I.M. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudatha, I.G.W., dan Tegeh, I.M.. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugihartini, N., dan Yudianta, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I.M., dan Kirna, I.M. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Singaraja: Undiksha.
- Wahyundari, N.W.S. dan Handayani, D.A.P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80-88.