

PERCEPTIONS OF UNRI JAPANESE LANGUAGE EDUCATION PROGRAM STUDENTS' PERCEPTIONS OF MINATO E-LEARNING AS MULTIMEDIA LEARNING

Isnaini Sucitra¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

isnaini.sucitra4815@student.unri.ac.id¹, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id², adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³
Phone Number: 081277081054

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Department Educations
Faculty of Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: *This research is a quantitative descriptive study which aims to determine the perceptions of class 2020 students regarding the use of E-Learning Minato. The population and sample in this research are all students from the class of 2020, totaling 25 students. The instrument used in this research was a questionnaire consisting of 26 statements. Based on the results of the questionnaire analysis, it is known that the use of E-Learning Minato includes 7 principles, namely multimedia principles, spatial proximity principles, temporal proximity principles, coherence principles, modality principles, signaling principles, and interactivity principles.*

Keywords: *Perception, E-Learning Minato, Multimedia Learning*

PERSEPSI MAHASISWA ANGKATAN 2020 PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNRI TERHADAP E-LEARNING *MINATO* SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Isnaini Sucitra¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

isnaini.sucitra4815@student.unri.ac.id¹, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id², adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³

Nomor Hp : 081277081054

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa angkatan 2020 terhadap penggunaan E-Learning Minato. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2020 yang berjumlah 25 mahasiswa. Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa angket yang berjumlah 26 pernyataan. Berdasarkan hasil analisis angket diketahui bahwa penggunaan E-Learning Minato mencakup 7 prinsip yaitu prinsip multimedia, prinsip keterdekatan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prinsip koherensi, prinsip modalitas, prinsip signaling, dan prinsip interaktivitas.

Kata Kunci: Persepsi, E-Learning Minato, Multimedia Pembelajaran

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut merupakan dasar pengembangan keterampilan berkomunikasi yang efektif karena setiap aspeknya menuntut pencapaian pada indikator yang mengarah pada berlangsungnya keterampilan berkomunikasi yang ideal. Keempat komponen berbahasa saling berhubungan erat antara satu dengan lainnya yang dilalui secara berurutan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan multimedia sebagai penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafik, animasi, dan teks. Multimedia pada buku Prinsip-Prinsip dan Aplikasi Multimedia Learning, berarti merujuk pada presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar. Yang dimaksud dengan ‘kata’ disini adalah materinya disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang dimaksud dengan ‘gambar’ adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (termasuk; ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk; animasi dan video). Kasus yang mendukung multimedia ini terletak pada premis bahwa *learner* (orang yang sedang belajar) lebih bisa memahami penjelasan jika disampaikan dalam kata-kata dan gambar-gambar daripada jika disampaikan hanya dalam kata-kata. Pesan-pesan multimedia bisa digambarkan dalam bentuk; media pengirimannya (misalnya: layar komputer dan pengeras suara), mode penyajiannya (misalnya: kata-kata dan gambar-gambar), atau modalitas-modalitas inderawi untuk menangkapnya (misalnya: auditori dan visual). Proses *multimedia learning* bisa dipandang sebagai akuisisi informasi (pesan-pesan multimedia adalah kendaraan pengirim informasi), atau sebagai konstruksi pengetahuan (pesan-pesan multimedia adalah alat bantu untuk menciptakan penalaran). Dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya. Saat digunakan sebagai kata benda, multimedia merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Dalam hal ini, multimedia berarti “teknologi multimedia” yaitu alat yang digunakan untuk menyajikan materi verbal dan visual.

Pada perkuliahan angkatan 2020 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI, mahasiswa menggunakan situs belajar “E-Learning Minato” sebagai teknologi multimedia pembelajaran. ‘Minato’ E-Learning Bahasa Jepang JF adalah sebuah landasan belajar bahasa Jepang yang diadakan oleh The Japan Foundation. *The Japan Foundation* memiliki standar Pendidikan Bahasa Jepang JF. Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF adalah alat untuk mempertimbangkan cara mengajar, cara belajar, dan cara menilai hasil belajar bahasa Jepang. Standar ini dibuat berdasarkan pola pikir (*Common European Framework of Reference for Language: Learning, Teaching, Assessment*) yang merupakan standar pendidikan bahasa di Eropa. Dengan memakai Standar Pendidikan JF, akan dapat mengetahui kemampuan diri sendiri, apa dan sampai mana seseorang bisa berbahasa Jepang.

Berdasarkan diskusi internal Prodi dengan *stakeholder* pihak The Japan Foundation Jakarta mengenai perubahan kurikulum 2014 ke kurikulum 2020, mendapatkan hasil diskusi yang salah satunya membahas tentang keterampilan berkomunikasi, yaitu “Perubahan orientasi pengajaran bahasa yang lebih berfokus pada mendidik

keterampilan berkomunikasi dengan mengurangi bobot pembelajaran tata bahasa dan menambah bobot mata kuliah keterampilan berkomunikasi”.

Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 FKIP UNRI menggunakan E-Learning Minato sebagai multimedia pembelajaran sebelum dan sesudah perubahan kurikulum 2014 ke kurikulum 2020. Oleh karena itu, peneliti membutuhkan persepsi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 FKIP UNRI.

Berdasarkan ulasan di atas, maka penulis akan meneliti persepsi mahasiswa angkatan 2020 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI setelah menggunakan E-Learning Minato sebagai multimedia pembelajaran Bahasa Jepang.

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (2014) Persepsi adalah kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan, kemampuan tersebut antara lain : kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokkan, dan kemampuan untuk memfokuskan. Oleh karena itu, seseorang bisa saja memiliki persepsi yang berbeda, walaupun objeknya sama. Hal tersebut dimungkinkan karena adanya perbedaan dalam hal sistem nilai dan ciri kepribadian individu yang bersangkutan.

Multimedia didefinisikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar (Richard E. Mayer: 2009). . Di dalam buku Multimedia Pembelajaran Interaktif oleh Hermawan Dwi Surjono pada prinsip multimedia pembelajaran juga didasarkan pada buku Multimedia Learning oleh Richard E. Mayer, tetapi ada satu poin tambahan.

Prinsip-prinsip multimedia learning menurut Richard E. Mayer :

1. Prinsip multimedia, yaitu murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja.
Alasan teoretis: Saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara bersamaan, murid punya kesempatan untuk mengontruksi model-model mental *verbal* dan *pictorial* dan membangun hubungan di antara keduanya. Saat kata-kata saja yang disajikan, murid punya kesempatan untuk membangun model mental *verbal* namun lebih kecil kemungkinannya membangun mental *pictorial* dan lebih kecil kemungkinan membuat hubungan di antara model-model mental *verbal* dan *pictorial* itu.
Alasan empiris: Dalam enam dari sembilan tes, murid yang menerima teks dan ilustrasi atau narasi dan animasi terbukti berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada murid yang menerima teks saja atau narasi saja. Dalam sembilan dari sembilan tes, murid yang menerima teks dan ilustrasi atau narasi dan animasi berkinerja lebih baik dalam tes transfer daripada murid yang menerima teks saja atau narasi saja.
2. Prinsip keterdekatan ruang, yaitu murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saat disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar.
Alasan teoretis: Saat kata-kata dan gambar-gambar terkait saling berdekatan di halaman (dalam buku) atau layar (komputer), maka murid tidak harus menggunakan sumber-sumber kognitif untuk secara visual mencari mereka di halaman atau layar itu. Murid akan lebih bisa menangkap dan menyimpan secara bersamaan di dalam memori kerja pada waktu yang sama. Jika kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan berjauhan, maka murid yang sedang belajar tersebut harus lebih dulu menggunakan sumber-sumber kognitif untuk secara visual mencari mereka di

halaman atau layar. Jadi, murid berkemungkinan kecil bisa menangkap dan menyimpan mereka dalam memori kerja pada waktu yang bersamaan. Alasan empiris: dalam dua dari dua tes, murid-murid berkinerja lebih baik untuk tes retensi saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan berdekatan dalam halaman buku (atau saat teks *on-screen* dan segmen animasi terkait disajikan berdekatan dalam layar komputer) daripada saat mereka disajikan saling berjauhan. Dalam lima dari lima tes, murid-murid berkinerja lebih baik dalam tes transfer saat kata-kata dan ilustrasi terkait disajikan saling berdekatan dalam halaman buku (atau saat teks *on-screen* dan segmen animasi terkait disajikan berdekatan dalam layar komputer) daripada saat mereka disajikan saling berjauhan.

3. Prinsip Keterdekatan Waktu, yaitu murid bisa belajar lebih baik jika kata-kata dan gambar-gambar yang berhubungan disajikan secara simultan (berbarengan) daripada secara suksesif (bergantian).

Alasan teoritis: Saat bagian narasi dan bagian animasi terkait disajikan dalam waktu bersamaan. Hal ini membuat murid-murid lebih mungkin bisa membangun hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual. Sebaliknya, saat bagian narasi dan bagian animasi dipisahkan berdasarkan waktu, murid-murid akan kurang bisa membentuk representasi mental atas keduanya dalam memori kerja pada saat bersamaan. Hal ini membuat murid-murid kurang bisa membangun koneksi mental antara representasi verbal dan representasi visual. Jika tempo/waktu antara “mendengar kalimat” dan “melihat animasi” relatif pendek, maka murid bisa membangun koneksi antara kata-kata dan gambar-gambar. Namun demikian, jika mendengar keseluruhan narasi yang panjang lalu melihat keseluruhan animasi dalam waktu yang terpisah, maka murid akan kesulitan membangun hubungan antara kata-kata dan gambar-gambar.

Alasan empiris: Dalam tiga dari lima tes, murid-murid berkinerja lebih baik dalam tes retensi saat bagian animasi dan bagian narasi terkait disajikan secara simultan daripada saat animasi dan narasi disajikan secara berbeda waktu. Dalam delapan dari delapan tes, murid-murid berkinerja lebih bagus dalam tes transfer saat bagian animasi dan bagian narasi terkait disajikan secara simultan daripada saat animasi dan narasi disajikan secara berbeda waktu.

4. Prinsip Koherensi, yaitu murid-murid bisa belajar lebih baik jika materi ekstra disisihkan daripada dimasukkan. Prinsip koherensi bisa dipecah menjadi tiga versi yang saling melengkapi: (1) pembelajaran murid bisa terganggu jika kata-kata dan gambar-gambar menarik, namun tidak relevan, ditambahkan ke presentasi multimedia; (2) pembelajaran murid terganggu jika suara dan musik menarik, namun tidak relevan, ditambahkan pada presentasi multimedia; dan (3) pembelajaran murid jadi meningkat jika kata-kata, yang tidak diperlukan, disingkirkan dari presentasi multimedia

Alasan teoretik: materi ekstra selalu bersaing memperebutkan sumber-sumber kognitif dalam memori kerja sehingga bisa mengalihkan perhatian murid dari materi yang penting, bisa mengganggu proses penataan materi, dan bisa menggiring murid untuk menata materi di atas landasan tema yang tidak sesuai.

Alasan empiris: dalam semua dari sebelas tes, murid-murid yang menerima presentasi multimedia singkat/padat bisa berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada yang dilakukan murid-murid yang menerima pesan-pesan multimedia berisi materi ekstra. Dalam sebelas dari sebelas tes, murid yang menerima presentasi multimedia singkat/padat bisa berkinerja lebih baik dalam tes transfer daripada yang

- dilakukan murid-murid yang menerima pesan-pesan multimedia berisi materi ekstra.
5. Prinsip Modalitas, yaitu murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari narasi dan teks *on-screen*; yakni, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dalam pesan multimedia disajikan sebagai teks yang terucapkan daripada teks yang tercetak.
 Alasan teoretik: jika gambar-gambar dan kata-kata sama-sama disajikan secara visual (yakni; sebagai animasi dan teks), maka saluran visual/*pictorial* bisa menderita kelebihan beban tapi saluran auditori/verbal tak termanfaatkan. Jika kata-kata disajikan secara auditori, mereka bisa diproses dalam saluran auditori/verbal, sehingga saluran visual/*pictorial* jadi bisa memproses hanya gambar-gambar.
 Alasan empiris: dalam empat dari empat tes, murid-murid yang menerima animasi dan narasi berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada murid-murid yang menerima animasi dan teks *on-screen*. Dalam empat dari empat tes, murid-murid yang menerima animasi dan narasi berkinerja lebih baik dalam tes transfer daripada murid-murid yang menerima animasi dan teks *on-screen*.
 6. Prinsip *Signaling*
 Penyajian materi perlu dilengkapi dengan penandaan atau identitas. Siswa akan lebih mudah belajar apabila dalam multimedia dilengkapi dengan penanda mana materi pokok dan mana materi tambahan atau diberi fokus warna tertentu pada bagian yang penting. Identitas berupa halaman juga diperlukan untuk menambah motivasi sejauh mana siswa telah belajar. Beberapa contoh lain dari penerapan prinsip *signaling* antara lain: identitas, header pokok dan sub pokok bahasan, pointer (panah penunjuk/ilustrasi), garis besar, dan lain-lain.
 7. Prinsip interaktivitas mengatakan bahwa siswa akan belajar lebih optimal apabila dia dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran. Dalam program multimedia pembelajaran interaktif peranan tombol navigasi pada tiap frame sangat penting karena memungkinkan siswa mengatur kecepatan belajarnya, sehingga siswa dapat belajar lebih optimal. Disamping itu, penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran antara lain: quiz, aktivitas drag-and-drop, simulasi, games, dan lain-lain.

Didefinisikan secara luas standar dalam pendidikan bahasa yaitu “menyediakan semacam kerangka atau batasan untuk merancang lingkungan pendidikan bahasa, bersamaan dengan tujuan dan konsep tertentu sehubungan dengan pendidikan dan diseminasi bahasa tersebut”. Poin penting “standar” di sini adalah menyediakan kerangka atau batasan dalam merancang lingkungan pendidikan bahasa, bukan suatu kondisi yang mengikat.

The Japan Foundation membuat *JF Standard* berdasarkan konsep CEFR yang menjadi fondasi pendidikan bahasa-bahasa Eropa. CEFR adalah singkatan dari *Common European Framework of Reference for Language*: Learning, teaching assessment, yaitu kerangka yang digunakan bersama pada institusi pembelajaran dan pendidikan bahasa-bahasa di Eropa. Sejak diluncurkan pada tahun 2001, CEFR menjadi perhatian tidak hanya di Eropa tapi di seluruh dunia, kemudian setiap bahasa memanfaatkan kerangka tersebut. *JF Standard* juga dikembangkan berdasarkan CEFR. Dengan menggunakan *JF Standard*, kita dapat mengetahui tingkat kematangan bahasa Jepang berdasarkan CEFR.

‘Minato’ E-Learning Bahasa Jepang JF adalah sebuah landasan belajar bahasa Jepang yang diadakan oleh The Japan Foundation. *The Japan Foundation* memiliki standar Pendidikan Bahasa Jepang JF. Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF adalah alat

untuk mempertimbangkan cara mengajar, cara belajar, dan cara menilai hasil belajar bahasa Jepang. Standar ini dibuat berdasarkan pola pikir (*Common European Framework of Reference for Language: Learning, Teaching, Assessment*) yang merupakan standar pendidikan bahasa di Eropa. Dengan memakai Standar Pendidikan JF, akan dapat mengetahui kemampuan diri sendiri, apa dan sampai mana seseorang bisa berbahasa Jepang. E-Learning Minato dapat dipakai tidak hanya di komputer, tetapi juga dengan tablet maupun ponsel pintar. Dengan memakai tablet atau ponsel pintar, belajar bahasa Jepang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Riau. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2020 di Universitas Riau yang berjumlah 25. Instrument yang digunakan penelitian ini adalah angket tertutup yang berjumlah 26 pernyataan. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 142). Angket tertutup adalah angket yang jawabannya telah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya perlu memilih jawaban. Teknik analisis yang digunakan yaitu menggunakan rumus *persentase*:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase atau gambaran yang diperoleh

F : Frekuensi atau jumlah responden yang memilih

N : Jumlah sampel penelitian

Untuk memberikan frekuensi yang telah diperoleh, maka digunakan rumus mean dari Dasrianto yang dikutip oleh Ramadhona (2010: 46) sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum(f_i \cdot x_i)}{\sum f_i}$$

Keterangan :

M = mean (nilai rata-rata)

$\sum$ = menyatakan jumlah

f_i = frekuensi jawaban

x_i = skor pilihan jawaban

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

Keterangan:

Rentang = skor tertinggi – skor terendah

Banyak kelas = Jumlah kelas interval

Tabel 1. Batas Interval dan Kategori Pilihan

NO	Batas Interval	Kategori Pilihan
1	3,41-4,2	Sangat Setuju
2	2,61-3,4	Setuju
3	1,81-2,60	Tidak Setuju
4	1-1,8	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil dan pembahasan dari data yang telah diperoleh berdasarkan angket persepsi terhadap e-Learning Minato yang berjumlah 26 pernyataan yang disebar kepada 25 mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap e-Learning Minato sebagai multimedia pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan teori Richard E. Mayer (2009), yang terdiri dari 7 prinsip, yaitu prinsip multimedia, prinsip keterdekatan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prinsip modalitas, prinsip interaktivitas, prinsip signaling, dan prinsip koherensi.

Tabel 2. penggunaan E-Learning Minato pada mahasiswa angkatan 2020

No	Sub Indikator	Mean	Keterangan
1	Prinsip Multimedia	3,48	Sangat Tinggi
2	Prinsip Keterdekatan Ruang	3,52	Sangat Tinggi
3	Prinsip Keterdekatan Waktu	3,4	Sangat Tinggi
4	Prinsip Modalitas	3,08	Tinggi
5	Prinsip interaktivitas	3,36	Sangat Tinggi
6	Prinsip Signaling	3,44	Sangat Tinggi
7	Prinsip Koherensi	3,08	Tinggi

Dari tabel di atas diketahui bahwa penggunaan E-Learning Minato pada mahasiswa angkatan 2020 pada sub indikator prinsip multimedia dengan hasil rata-rata

3,48 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator keterdekatan ruang dengan hasil rata-rata 3,52 yang dikategorikan tinggi, sub indikator 3,4 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator prinsip modalitas 3,08 yang dikategorikan tinggi, sub indikator prinsip interaktivitas dengan hasil rata-rata 3,36 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator prinsip signaling dengan hasil rata-rata 3,44 yang dikategorikan sangat tinggi, dan sub indikator prinsip koherensi dengan hasil rata-rata 3,08 yang dikategorikan tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa angkatan 2020 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang setuju dengan teori oleh Richard E. Mayer dan Herman Dwi Surjono. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata dari setiap sub indikator dikategorikan tinggi dan sangat tinggi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan E-Learning Minato pada mahasiswa angkatan 2020 pada sub indikator prinsip multimedia dengan hasil rata-rata 3,48 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator keterdekatan ruang dengan hasil rata-rata 3,52 yang dikategorikan tinggi, sub indikator 3,4 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator prinsip modalitas 3,08 yang dikategorikan tinggi, sub indikator prinsip interaktivitas dengan hasil rata-rata 3,36 yang dikategorikan sangat tinggi, sub indikator prinsip signaling dengan hasil rata-rata 3,44 yang dikategorikan sangat tinggi, dan sub indikator prinsip koherensi dengan hasil rata-rata 3,08 yang dikategorikan tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa peneliti mendapatkan respon positif dari mahasiswa yang menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa merasa dimudahkan dalam belajar setelah menggunakan E-Learning Minato.

Rekomendasi

Diharapkan bagi mahasiswa, khususnya Universitas Riau yang sedang mengerjakan tugas akhir dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu penelitian yang relevan membahas E-Learning Minato.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rofiq Faudy. 2015. "Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus".
- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1995. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta.PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Dwi Hermawan. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- The Japan Foundation. *Marugoto Japanese Online Course* [Halaman web]. Diakses dari [Marugoto Japanese Online Course \(marugoto-online.jp\)](http://marugoto-online.jp)