



**Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P
Menggunakan *Lumi Education* terhadap Penguasaan *Grammaire Pré-
Avancé***

***Efficacité du Média d'apprentissage Interactif Basé sur H5P Utilisant Lumi
Education sur la Maîtrise de la Grammaire Pré-Avancé***

Liana Cahyani¹, Ria Fitrasah²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email : lianacahyani77@gmail.com¹, riafitrasah@mail.unnes.ac.id²

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à déterminer l'efficacité d'un média d'apprentissage interactif basé sur H5P via Lumi Education sur la maîtrise des pronoms COD et COI dans le cadre du cours Grammaire Pré-Avancé. Les étudiants du programme d'études de français de l'Université d'État de Semarang rencontrent des difficultés dans l'apprentissage de la grammaire, notamment dans l'utilisation des pronoms objets, et expriment le besoin d'activités d'entraînement autonomes accompagnées d'un retour immédiat. Cette recherche adopte une approche quantitative avec une méthode pre-experimental design et un dispositif one-shot case study. L'échantillon est constitué d'un groupe d'étudiants de quatrième semestre. La procédure de recherche comprend l'application du média d'apprentissage interactif basé sur H5P via Lumi Education, suivie d'un post-test. Les résultats montrent que la moyenne des scores obtenus par les étudiants est de 91,36, avec un taux de réussite de 92 %, dépassant le seuil d'efficacité fixé à ≥ 85 %. Par conséquent, le média d'apprentissage interactif basé sur H5P via Lumi Education est jugé efficace pour améliorer la maîtrise des pronoms COD et COI.

Mots-clés : *Grammaire Pré-Avancé, H5P, Lumi Education, Média d'Apprentissage Interactif*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui Lumi Education terhadap penguasaan *les pronoms COD et COI* pada mata kuliah *Grammaire Pré-Avancé*. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang mengalami kesulitan dalam menguasai *grammaire*, khususnya pada penggunaan *pronoms objets*, serta membutuhkan sarana latihan mandiri yang dilengkapi umpan balik langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dan desain *one-shot case study*. Sampel penelitian terdiri dari satu rombongan belajar mahasiswa semester 4. Prosedur penelitian meliputi pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui Lumi Education, kemudian dilanjutkan dengan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,36 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 92%, melampaui standar efektivitas yang ditetapkan yaitu ≥ 85 %. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui Lumi Education dinyatakan efektif

dalam meningkatkan penguasaan *les pronoms COD et COI*.

Kata kunci : *Grammaire Pré-Avancé*, H5P, *Lumi Education*, Media Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peran penting dalam komunikasi global dan diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, mahasiswa dituntut menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu *compréhension orale* (menyimak), *production orale* (berbicara), *compréhension écrite* (membaca), dan *production écrite* (menulis). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan dan didukung oleh pemahaman unsur kebahasaan, salah satunya tata bahasa atau *grammaire*. Menurut Mahsun (dalam Ulviani, 2025), pengajaran *grammaire* sangat penting karena secara langsung memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Prancis.

Dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang, mata kuliah *Grammaire Pré-Avancé* ditempuh mahasiswa semester 4 sebagai tahap transisi menuju kemahiran level A2 menuju B1 berdasarkan standar *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL). Salah satu materi utama pada level ini adalah *les pronoms COD (Complément d'Objet Direct) et COI (Complément d'Objet Indirect)*. Materi ini terbukti menjadi kesulitan umum bagi pemelajar bahasa Prancis sebagai bahasa kedua tanpa memandang latar belakang bahasa ibu mereka (Pozniak & Hemforth, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang, sebagian besar mahasiswa

menyatakan bahwa *grammaire* merupakan materi yang sulit dipahami dan seluruh mahasiswa mengakui masih sering melakukan kesalahan gramatikal dalam penggunaan bahasa Prancis. Kesulitan yang paling sering dialami mahasiswa terletak pada perubahan *complément d'objet direct* dan *complément d'objet indirect* menjadi *pronoms*, terutama dalam menentukan bentuk *pronom* yang tepat serta penempatannya dalam kalimat.

Selain kesulitan pada materi, mahasiswa juga membutuhkan sarana latihan mandiri yang dilengkapi umpan balik langsung. Sumber belajar yang tersedia selama ini umumnya masih terbatas pada buku teks dan materi presentasi. Hal ini membuat proses evaluasi mandiri menjadi kurang maksimal karena mahasiswa tidak memperoleh konfirmasi jawaban secara langsung saat berlatih. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif sebagai pelengkap sumber belajar yang telah tersedia.

Kebutuhan tersebut dapat dijawab melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Tambunan dkk. (2023) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan berbagai media untuk meningkatkan keterlibatan serta interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sutarti (dalam Tambunan dkk., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar melalui metode pembelajaran yang memungkinkan adanya respons balik terhadap input pengguna. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah H5P. Jacob & Centofanti (2023) menjelaskan bahwa

H5P (*HTML5 Package*) merupakan platform pengembangan konten interaktif yang memungkinkan pendidik membuat berbagai materi pembelajaran seperti presentasi interaktif, kuis, *timeline*, dan *flashcards*. Dalam implementasinya, H5P dapat dikembangkan melalui aplikasi *Lumi Education*, yaitu aplikasi desktop yang memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif secara gratis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Ogris, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan H5P dan *Lumi Education* dalam pembelajaran bahasa asing. Wicaksono dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan H5P dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap motivasi mahasiswa serta membantu penguatan pemahaman konsep melalui aktivitas interaktif. Fitrah dkk. (2025) menemukan bahwa *Lumi Education* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan pemahaman kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, kedua penelitian tersebut lebih menekankan pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar tanpa mengukur efektivitas terhadap penguasaan aspek kebahasaan spesifik melalui tes hasil belajar. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang menggunakan media H5P berbasis *Lumi Education* untuk materi *les pronoms COD et COI* dalam pembelajaran *grammaire* bahasa Prancis di perguruan tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara kuantitatif efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* terhadap penguasaan *les pronoms COD et COI* pada mata kuliah *Grammaire Pré-Avancé* Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang.

Berdasarkan permasalahan dan kajian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan

untuk mendeskripsikan penguasaan *grammaire pré-avancé* mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education*, serta mengetahui efektivitas media tersebut terhadap penguasaan *les pronoms COD et COI*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dalam memanfaatkan media interaktif berbasis H5P, menyediakan sarana belajar mandiri yang lebih variatif bagi mahasiswa, serta menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan media serupa dalam pembelajaran bahasa asing.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dan desain *one-shot case study*. Menurut Arikunto (2017: 124), desain *one-shot case study* digunakan untuk melihat pengaruh percobaan melalui satu kali pemberian perlakuan pada suatu objek penelitian. Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut: pemberian perlakuan berupa media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* (X), kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *post-test* (O). Penelitian dilaksanakan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada semester IV tahun akademik 2025/2026.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* dan variabel terikat (Y) berupa penguasaan materi *Grammaire Pré-Avancé*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 4 rombel A Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang yang berjumlah 30 mahasiswa. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*

dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut sedang mengikuti mata kuliah *Grammaire Pré-Avancé* dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dari total 30 mahasiswa, 3 mahasiswa digunakan sebagai responden uji coba instrumen dan 2 mahasiswa tidak mengikuti pelaksanaan penelitian, sehingga jumlah responden yang terlibat sebanyak 25 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas dokumentasi dan tes. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data administratif seperti daftar nama dan jumlah mahasiswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi *les pronoms COD et COI* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education*.

Instrumen tes berupa soal pilihan ganda (*questions à choix multiples*) sebanyak 10 soal dan isian singkat (*texte à trous*) sebanyak 5 soal, sehingga total terdapat 15 butir soal yang mencakup materi *les pronoms COD (le, la, l', les)* dan *COI (lui, leur)*. Validitas instrumen menggunakan *content validity* yang divalidasi oleh dosen ahli untuk memastikan kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Efektivitas media ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar klasikal. Mengacu pada Trianto (dalam Setyawan dkk., 2019), media dinyatakan efektif apabila $\geq 85\%$ mahasiswa mencapai nilai minimal 65.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi laptop dan perangkat lunak *Lumi Education* sebagai media pengembangan konten interaktif berbasis H5P. Bahan yang digunakan berupa materi pembelajaran *les pronoms COD et COI* yang disajikan dalam bentuk video interaktif dengan fitur kuis dan umpan balik langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Semarang pada 5 Maret 2026 dengan 25 mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sebagai responden. Kegiatan berlangsung dalam satu pertemuan selama 80 menit yang terdiri dari tiga tahap: penjelasan teknis penggunaan media, pembelajaran menggunakan video interaktif H5P melalui *Lumi Education*, dan pelaksanaan *post-test*.

Hasil tes penguasaan *les pronoms COD et COI* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Distribusi hasil belajar mahasiswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Penguasaan Materi Les Pronoms COD et COI

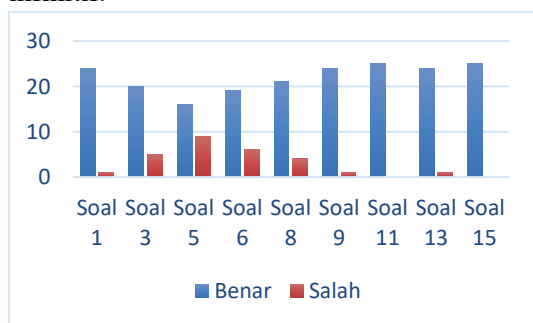
No	Responden	Nilai	Keterangan
1	AP	86	Tuntas
2	ASH	100	Tuntas
3	DS	93	Tuntas
4	FN	60	Tidak Tuntas
5	FS	93	Tuntas
6	GYN	100	Tuntas
7	IN	100	Tuntas
8	LA	93	Tuntas
9	MAH	100	Tuntas
10	MAU	93	Tuntas
11	MRA	100	Tuntas
12	NAF	53	Tidak Tuntas
13	NAR	80	Tuntas
14	NCAP	100	Tuntas
15	NFN	100	Tuntas
16	PR	100	Tuntas
17	RAZCS	73	Tuntas
18	RKS	80	Tuntas
19	RWH	100	Tuntas
20	RZR	100	Tuntas
21	SCW	100	Tuntas
22	T	100	Tuntas
23	UK	100	Tuntas
24	VD	80	Tuntas
25	YNWR	100	Tuntas

a. Penguasaan Materi *Les Pronoms COD et COI*

Berdasarkan hasil tes, rata-rata nilai mahasiswa pada penguasaan materi *les pronoms COD et COI* mencapai 91,36 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53. Sebanyak 23 dari 25 mahasiswa (92%) mencapai nilai ≥ 65 , sehingga memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan sebesar $\geq 85\%$ (Trianto dalam Setyawan dkk., 2019). Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan mahasiswa terhadap materi *les pronoms COD et COI* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* berada pada kategori sangat baik.

1. *Les Pronoms COD*

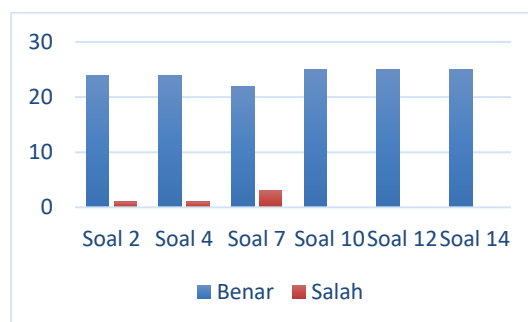
Penguasaan mahasiswa terhadap *pronom COD* diukur melalui 9 soal. Rata-rata keberhasilan soal pilihan ganda *COD* mencapai 82,7%, sementara soal isian singkat mencapai 98,7%. Soal nomor 5 menunjukkan tingkat kesalahan tertinggi dengan hanya 64% mahasiswa menjawab benar. Soal ini menguji penggunaan *pronom l'* dalam konstruksi verba bantu dan infinitif yang melibatkan dua aspek sekaligus: proses *elision* dan penempatan *pronom* sebelum infinitif.



Grafik 1. Distribusi jawaban benar dan salah mahasiswa pada setiap soal materi *les pronoms COD*

2. *Les Pronoms COI*

Penguasaan mahasiswa terhadap *pronom COI* diukur melalui 6 soal. Rata-rata keberhasilan soal pilihan ganda *COI* mencapai 95%, sementara soal isian singkat mencapai 100%. Soal nomor 7 memiliki tingkat kesalahan tertinggi meskipun masih relatif rendah (88% menjawab benar), yaitu pada pemilihan *pronom leur* sebagai pengganti objek tidak langsung jamak.



Grafik 2. Distribusi jawaban benar dan salah mahasiswa pada setiap soal materi *les pronoms COI*

3. Perbandingan Penguasaan *Pronom COD dan COI*

Penguasaan mahasiswa terhadap *pronom COI* lebih konsisten dibandingkan *COD*. Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik gramatikal keduanya: *pronom COI* memiliki penanda eksplisit berupa preposisi (*à* yang melekat pada verba tertentu (*téléphoner à, parler à, répondre à*), sehingga mahasiswa lebih mudah mengidentifikasinya. Sebaliknya, *pronom COD* tidak memiliki penanda gramatikal eksplisit dan hanya dapat diidentifikasi melalui pemahaman bahwa objek langsung tidak memerlukan preposisi.

Secara keseluruhan, soal isian singkat menunjukkan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dibandingkan soal pilihan ganda pada kedua jenis *pronom*. Hal ini disebabkan soal pilihan ganda mengandung *distractor* yang plausibel sehingga menuntut mahasiswa membedakan jawaban yang tampak benar namun sebenarnya kurang

tepat (Gierl dkk., 2017). Tingkat kesulitan yang lebih tinggi terutama terlihat pada soal yang melibatkan aturan gramatikal kompleks, seperti *elision* dan konstruksi verbal ganda. Pada soal « *Elle va écrire une lettre* », misalnya, mahasiswa tidak hanya dituntut memahami penggunaan *pronom COD*, tetapi juga aturan *elision* sehingga jawaban yang tepat adalah *l'écrire*, bukan *la écrire*. Selain itu, perbedaan penggunaan *pronom COD* dan *COI* jamak juga masih menimbulkan kesalahan pada beberapa mahasiswa, terutama dalam membedakan penggunaan *les* dan *leur* berdasarkan keberadaan preposisi dalam kalimat.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P via *Lumi Education*

Efektivitas media diukur melalui ketuntasan belajar klasikal. Mengacu pada Trianto (dalam Setyawan dkk., 2019), media dinyatakan efektif apabila $\geq 85\%$ mahasiswa mencapai nilai minimal 65. Berdasarkan hasil perhitungan, ketuntasan belajar klasikal mencapai 92%, yang berarti 23 dari 25 mahasiswa memperoleh nilai ≥ 65 . Persentase tersebut melampaui standar efektivitas yang ditetapkan, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan materi *les pronoms COD et COI*.

1. Faktor-Faktor Pendukung Efektivitas

Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui tiga faktor utama. Pertama, penerapan *immediate feedback* yang sejalan dengan prinsip *reinforcement* dalam teori behaviorisme. M. Kamelabad dkk. (2026) menyatakan bahwa umpan balik yang diberikan langsung setelah respons lebih efektif dibandingkan umpan balik tertunda karena memungkinkan peserta didik segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan.

Dalam penelitian ini, mahasiswa menerima *feedback* langsung setelah menjawab setiap soal *pop-up* dan dapat mengulang jawaban melalui fitur *retry* serta melihat solusi melalui fitur *show solution*.

Kedua, penggunaan video interaktif yang meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa. Perry-Kates (2025) menyatakan bahwa video interaktif, di mana pengguna dapat mengontrol konten dan penyajiannya, terbukti lebih efektif untuk pembelajaran dibandingkan video pasif karena melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi langsung dengan konten. Ketiga, pemanfaatan materi autentik berupa video penutur asli yang memungkinkan mahasiswa melihat penggunaan *pronom COD* dan *COI* dalam kalimat yang natural.

Ketiga, pemanfaatan materi autentik yang membantu mahasiswa memahami penggunaan bahasa dalam situasi komunikasi nyata. Treve (2023) menyatakan bahwa penggunaan materi autentik di kelas bahasa asing terbukti meningkatkan motivasi dan kemahiran bahasa dengan mengekspos pemelajar pada penggunaan bahasa nyata dalam konteks komunikatif yang autentik. Dalam penelitian ini, penggunaan video penutur asli memungkinkan mahasiswa melihat secara langsung penggunaan *pronom COD* dan *COI* dalam situasi komunikasi yang natural sehingga membantu memperkuat pemahaman gramatikal mahasiswa.

2. Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Wicaksono dkk. (2021) menemukan bahwa H5P efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan 85% mahasiswa memperoleh nilai baik. Fitrah dkk. (2025) juga melaporkan bahwa *Lumi Education* meningkatkan motivasi (70,3%), keterlibatan aktif (59,5%), serta

pemahaman kosakata dan tata bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa H5P juga efektif untuk pembelajaran gramatikal bahasa Prancis pada tingkat *pré-avancé*, khususnya materi yang melibatkan aturan kompleks seperti *les pronoms compléments d'objet*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi *les pronoms COD et COI* pada mata kuliah *Grammaire Pré-Avancé*. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata nilai mahasiswa yang mencapai 91,36 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53. Selain itu, sebanyak 23 dari 25 mahasiswa (92%) berhasil mencapai nilai ≥ 65 , melampaui standar ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan sebesar $\geq 85\%$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis H5P melalui *Lumi Education* mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran *grammaire* secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitrah, N. W., Amin, N., Ismail, U., Kurnia, U., & Iman, M. Z. (2025). The Use of Lumi Education Application in Improving Arabic Language Skills for Students at Man 2 Makassar. *Journal of Arabic Language Studies and Teaching*, 5(1), 130–144. <https://doi.org/10.15642/jalsat.2025.5.1.130-144>
- Gierl, M. J., Bulut, O., Guo, Q., & Zhang, X. (2017). Developing, Analyzing, and Using Distractors for Multiple-Choice Tests in Education: A Comprehensive Review. *Review of Educational Research*, 87(6), 1082–1116. <https://doi.org/10.3102/0034654317726529>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2024). Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(2), 469–485. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- M. Kamelabad, A., Turano, B., Lundin, M., & Skantze, G. (2026). Personalized language learning with an LLM chatbot: effects of immediate vs. delayed corrective feedback. *Frontiers in Education*, 11. <https://doi.org/10.3389/educ.2026.1703664>
- Magdaleno-Hernandez, A., Cruz-Cruz, N. V., Magdaleno-Hernández, E., Cruz-Cruz, M., Jiménez-Velázquez, M. A., & Jesús-Lozano, L. (2022). Recommended approaches for French grammar teaching to high school students in the State of Mexico. *Revista Lengua y Cultura*, 4(7), 89–96.
- Perry-Kates, S. (2025). From viewers to participants: The evolution of learning through interactive video. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.70061>
- Pozniak, C., & Hemforth, B. (2016). Acquisition des pronoms objets en français langue seconde. *Discours*,

(18).

<https://doi.org/10.4000/discours.9151>

- Setyawan, R. I., Purwanto, A., & Kurnia Sari, N. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 2(2).
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.
- Treve, M. (2023). Authentic materials in EFL classrooms: Boosting motivation and language proficiency. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1136526>
- Ulviani, M. (2025). *Interactive Multimedia-Based Learning Model to Strengthen Grammar and Syntax Understanding in Indonesian Junior High Schools*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-7571780/v1>
- Wicaksono, J. A., Setiarini, R. B., Ikeda, O., & Novawan, A. (2021). The Use of H5P in Teaching English. *Proceedings of the First International Conference on Social Science, Humanity, and Public Health (ICOSHIP 2020)*, 514, 227–229.