

## **PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA SUNDA UNTUK ANAK – ANAK METODE ADDIE**

**Syaiful Anwar<sup>1</sup>; Frans Eduard Schadaw<sup>2</sup>, Althafani<sup>3</sup>**

Manajemen Informatika  
<sup>1,2,3</sup> AMIK BSI JAKARTA  
<http://www.bsi.ac.id>  
[syaiful.sfa@bsi.ac.id](mailto:syaiful.sfa@bsi.ac.id)  
[frans.fes@bsi.ac.id](mailto:frans.fes@bsi.ac.id)  
[funny.hime@gmail.com](mailto:funny.hime@gmail.com)

*Abstract*--Along with the rapid development of technology, also needed innovation and quality improvement in the learning method in all educational institutions. Creating a fun learning atmosphere through multimedia means to be interactive animation is considered effective to increase the interest of learning children in the writing of the Sundanese region. The purpose of this study is to generate and know the students' perceptions of the development of interactive animation application learning Sundanese as a supporter. Using this type of research and development with the ADDIE model. Calculation of application feasibility to produce interactive animations that suit your needs. The need to know Sundanese language ranging from body, family, objects nearby, and quiz as learning. With this animation can provide convenience in the Sundanese language among elementary school students. The average value is 82.6%. This result shows that the interactive animation application produced is very good and feasible to be used as supporting the learning of Sundanese language.

**Keywords:** *Interactive Animation, ADDIE, Sundanese*

*Intisari*--Seiring pesatnya perkembangan teknologi, diperlukan juga inovasi dan peningkatan kualitas dalam metode pembelajaran di seluruh institusi pendidikan. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui sarana multimedia berupa animasi interaktif dirasa efektif untuk meningkatkan minat belajar anak – anak dalam berbahasa daerah Sunda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui persepsi siswa terhadap pengembangan aplikasi animasi interaktif pembelajaran bahasa Sunda sebagai penunjang. Menggunakan jenis research and development dengan model ADDIE. Perhitungan kelayakan aplikasi untuk menghasilkan animasi yang interaktif yang sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan dalam mengenal bahasa Sunda mulai

dari anggota tubuh, keluarga, benda terdekat, dan quiz sebagai evaluasi pemahaman pembelajaran. Dengan adanya animasi ini dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Sunda dikalangan siswa *sekolah dasar*. Adapun nilai rata-ratanya sebesar 82.6%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi animasi interaktif yang dihasilkan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Sunda

**Kata Kunci:** *Animasi Interaktif, ADDIE, Bahasa Sunda*

### **PENDAHULUAN**

Modernitas yang sarat akan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah mengubah jalan hidup banyak orang dan cara mereka berkomunikasi. Bahasa daerah kian lama, semakin ditinggalkan dalam komunikasi. Terkadang orang tua saat ini tidak lagi menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa primer ketika berkomunikasi di rumah, Padahal peran mereka sangat vital dalam mensosialisasikan bahasa daerah (Sulistiana, 2014)

Bahasa daerah khususnya di Jawa Barat sendiri memang telah dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan. Namun hal itu dirasa belum cukup untuk membuat anak-anak tertarik untuk mempelajari bahasa daerah yaitu bahasa Sunda secara lebih mendalam. Bagaimana agar anak-anak dapat memperdalam penguasaan bahasa Sunda? Maka diperlukan sarana teknologi informasi yang dapat mendukung media pembelajaran bahasa Sunda.

Menurut Ariyati & Misriati (2016), dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton (Setiasih & Hakim, 2012)(Haryoko & Purnama, 2013). Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat

dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini bisa diterapkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Akmaludin, 2013). Tidak banyak sarana yang bisa digunakan oleh anak-anak untuk mengenal bahasa Sunda. Berdasarkan pembahasan singkat tersebut, penelitian yang terkait dengan pengembangan pendidikan bahasa sunda sangat penting ditingkatkan dengan menggunakan animasi yang interaktif.

Tinjauan pustaka penelitian sebelumnya, Menurut Chrystanti dan Sukadi (2015) menyimpulkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar terkesan lebih menarik. Selain itu juga dapat mendorong munculnya inovatif dan kreatif pada siswa dan guru. Dalam penelitian ini menguraikan tentang hal-hal apa saja yang menjadi faktor pembuatan media interaktif dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatannya. Implementasi dari penelitian ini dibatasi pada satu produk dalam bentuk CD Interaktif. Yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk CD Interaktif yang bermanfaat bagi siswa agar lebih mudah dalam mengingat pelajaran, dapat merangsang berbagai macam perkembangan kecerdasan dan kualitas hasil belajar.

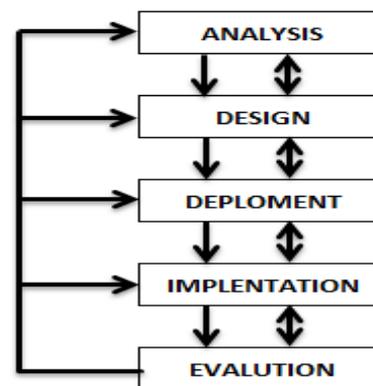
Menurut Wijayanto (2014) Dengan adanya media pembelajaran animasi ini anak-anak bisa belajar lebih tertarik dan menarik, dalam melakukan belajar serta adanya animasi interaktif ini anak-anak bisa membaca dengan baik dan benar, serta mengerti contohnya dengan mengejanya dan membacanya. Selain itu dapat membantu memperingan orang tua dan guru untuk mengajarkan anak-anak dalam belajar bahasa

Tinjauan Jurnal Menurut Sari dan Sasongko (2013:13) "Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran".

## BAHAN DAN METODE

Pada penelitian pengembangan animasi interaktif ini hanya menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini termasuk jenis *research and development* dengan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluating*, namun dibatasi sampai tahap *Implementation* (Mulyatiningsih, 2012).

Model pengembangan tersebut dikenal dengan model ADDIE yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Molenda (2003)

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

### Prosedur ADDIE

Prosedur dalam penelitian terdiri dari, tahap pertama (*Analysis*) yaitu melakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi. Tahap kedua adalah merancang (*Design*) yang terdiri dari pembuatan storyboard animasi, penyusunan materi dan soal evaluasi, pembuatan latar belakang media (*background*), gambar dan tombol pada aplikasi. Tahap ketiga adalah tahap pembangunan (*Development*) yang terdiri dari pembuatan media animasi interaktif, validasi media dan revisi media. Tahap keempat adalah penerapan (*Implementation*) merupakan tahap uji coba media dan evaluasi. Kemudian diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berupa aplikasi animasi interaktif pembelajaran bahasa Sunda.

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sampel data yang digunakan sebanyak 50 siswa. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan menggunakan angket penilaian dari siswa.

### Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul dari sumber data kemudian dikalkulasikan persentasenya dengan rumus penilaian kelayakan.

$$RS = \frac{n}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Dengan :

RS = Persentase sub variabel

n = Jumlah nilai tiap sub variabel

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Range Persentase Angket Kriteria Kualitatif

Interval	Kriteria
84,0% - 100%	Sangat Baik
68,0% - 83,9%	Baik
52,0% - 67,9%	Cukup Baik
36,0% - 51,9%	Kurang Baik
20,0% - 35,9%	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, 2013

Dalam penelitian ini, aplikasi animasi interaktif pengenalan bahasa Sunda yang dikembangkan dikatakan layak apabila hasil skor validasi yang diperoleh >67%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. ANALYSIS**

Penggunaan media yang tepat menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan untuk menunjang pembelajaran demi pencapaian tujuan belajar yang efisien dan efektif.

Berdasarkan analisa kebutuhannya, media pengenalan bahasa Sunda ini ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang penggunaan dasar bahasa Sunda melalui media audio dan visual, yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menambah semangat belajar dari siswa sehingga diharapkan ada peningkatan nilai dan pengetahuan siswa terkait bahasa Sunda. Animasi interaktif ini dirancang dimulai dari tampilan awal, menu utama yang berisi Keluarga (*Kulawarga*), Tubuh (*Awak*), Anak Hewan (*Anak Sasatoan*), Angka (*Wilangan*), *Paribasa Basa Sunda* serta Kuis untuk mengevaluasi pemahaman user.

**B. DESIGN**

Perancangan *Storyboard* ini adalah untuk mempermudah pemahaman gambar oleh pihak lain yang dibuat oleh Penulis. *Storyboard* yang terdapat di dalam perancangan animasi interaktif ini adalah:

**1. Storyboard Menu Utama**

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat animasi berupa seorang Dalang, terdapat tombol menu diantaranya Keluarga, Tubuh, Angka, Anak Hewan, Pribahasa, serta Kuis. Juga ada tombol navigasi keluar	
AUDIO	Animasi Bergerak
Lagu : Tokecang	

Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)

*Gambar 2. Storyboard Menu Utama*

**2. Storyboard Menu Keluarga (*Kulawarga*)**

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat menu Keluarga dengan latar belakang pemandangan rumah, terdapat animasi anggota keluarga, text sunda dan soundnya. Ada tombol navigasi Kembali, Keluar	
AUDIO	
Lagu : Tokecang.mp3 Adik.wav, Ayah.wav, Bibi.wav, Cucu.wav, Kakak.wav, Kakek.wav, Nenek.wav, Paman.wav	

Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)

*Gambar 3. Storyboard Menu Keluarga*

**3. Storyboard Menu Tubuh (*Awak*)**

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat menu Tubuh berupa animasi seorang anak, jika dklk akan menampilkan tulisan sunda dan soundnya. Ada tombol navigasi Kembali, Keluar	
AUDIO	
Lagu : Tokecang.mp3 Rambut.wav, Kepala.wav, Alis.wav, Mata.wav, Hidung.wav, Mulut.wav, Gigi.wav, Lidah.wav, Telinga.wav, Leher.wav, Pundak.wav, Lengan.wav, Perut.wav, Jari.wav, Kaki.wav	

Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)

*Gambar 4. Storyboard Menu Tubuh (*Awak*)*

**4. Storyboard Menu Anak Hewan**

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat menu Anak Hewan berupa animasi latar belakang hutan yang akan muncul hewan disertai soundnya. Ada tombol navigasi Kembali, Keluar, tombol kiri, kanan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Kembali</span> <span>Keluar</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Latar Belakang Gambar</div>
AUDIO	
Lagu : Tokecang.mp3 Anjing.wav, Ayam.wav, Buaya.wav, Gajah.wav, Katak.wav, Kambing.wav, Kuda.wav, Kerbau.wav, Kucing.wav, Monyet.wav, Sapi.wav	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Animasi Hewan Bergerak</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Panah Kiri</span> <span>Panah Kanan</span> </div>

Gambar 5. Storyboard Menu Anak Hewan

#### 5. Storyboard Menu Angka (Wilangan)

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat menu Tubuh berupa animasi seorang anak, jika diklik akan menampilkan tulisan sunda dan soundnya. Ada tombol navigasi Kembali, Keluar	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Kembali</span> <span>Keluar</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Latar Belakang Gambar</div>
AUDIO	
Lagu : Tokecang.mp3 Angka (Wilangan).wav	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Animasi Bergerak</div>

Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 6. Storyboard Menu Angka (Wilangan)

#### 6. Storyboard Menu Kuis

VISUAL	SKETSA
Dalam frame ini terdapat menu Kuis dimana terdapat lima soal yang bisa dijawab sebagai bahan evaluasi untuk User di akhir aplikasi. Setelah semua soal dikerjakan akan muncul total nilai.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Pertanyaan Kuis</div>
AUDIO	
Lagu : Tokecang.mp3	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Jawaban A</span> <span>Jawaban C</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Jawaban B</span> <span>Jawaban D</span> </div>

Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 7. Storyboard Menu Kuis

### C. DEVELOPMENT

Menjelaskan pembangunan rancangan antar muka (*interface*) yang terdapat pada animasi interaktif Pengenalan Pelajaran Bahasa Sunda

Untuk Anak-Anak. Tampilan antar muka pada program Pengenalan Pelajaran Bahasa Sunda untuk Anak-Anak berdasarkan hasil rancangan antar muka.

#### 1. Tampilan Judul

Tampilan ini berisi tentang judul program animasi yang sedang dimainkan.



Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 8. Tampilan Judul

#### 2. Tampilan Awal

Dalam *frame* ini terdapat tampilan pembuka sebelum masuk ke menu utama. Dimana terdapat pemandangan desa beserta karakter 'Si Kabayan' yang seolah memberi salam dan mengajak *User* untuk mulai masuk ke dalam menu utama. Ada tiga tombol navigasi dalam *frame* ini, yaitu "MULAI" untuk mulai masuk ke menu, tombol "KEMBALI" untuk kembali ke tampilan awal judul, dan tombol "KELUAR"



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 9. Implementasi Tampilan Awal

#### 3. Tampilan Menu Utama

Terdapat beberapa tombol menu antara lain Keluarga (*Kulawarga*), Tubuh (*Awak*), Anak Hewan (*Anak Sasatoan*), Angka (*Wilangan*), Lagu *Basa Sunda*, serta Kuis. Di *frame* ini terdapat satu tombol navigasi yaitu "KELUAR".



Sumber : Hasil Penelitian (2017)  
Gambar 10. Tampilan Menu Utama

#### 4. Tampilan Menu Keluarga (*Kulawarga*)

Dalam *frame* ini terdapat menu Keluarga (*Kulawarga*), berupa gambar anggota – anggota keluarga yang jika di klik akan mengeluarkan tulisan yang isinya merupakan penjelasan bahasa Sunda dari anggota keluarga itu sendiri. Dalam *rame* ini juga terdapat dua tombol navigasi, yaitu “KEMBALI” untuk kembali ke menu utama dan “KELUAR” untuk keluar dari program.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 11. Tampilan Menu Keluarga

#### 5. Tampilan Menu Tubuh (*Awak*)

Dalam *frame* ini terdapat menu Tubuh (*Awak*), berupa animasi seorang anak yang jika di klik masing-masing bagian tubuhnya akan mengeluarkan tulisan yang isinya merupakan penjelasan bahasa Sunda dari anggota tubuh itu sendiri.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 12. Tampilan Menu Tubuh (*Awak*)

#### 6. Tampilan Menu Anak Hewan (*Anak Sasatoan*)

Dalam *frame* ini terdapat menu Anak Hewan (*Anak Sasatoan*), berupa animasi hewan-hewan dengan latar belakang gambar hutan yang akan muncul satu persatu. *User* hanya perlu meng-*klik* tombol panah kiri-kanan untuk melihat nama-nama anak hewan dalam bahasa Sunda yang ada. Dalam *frame* ini juga terdapat dua tombol navigasi, yaitu “KEMBALI” untuk kembali ke menu utama dan “KELUAR” untuk keluar dari program.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 13. Tampilan Menu Hewan

#### 7. Tampilan Menu Angka (*Wilangan*)

Dalam *frame* ini terdapat menu Angka (*Wilangan*), berupa animasi kereta yang berjalan dan membawa deretan angka 1 sampai 10 di atas setiap gerbongnya. *User* tidak perlu menekan satu persatu seperti menu – menu sebelumnya, sebab animasi dalam *frame* ini akan berjalan sendiri. Dalam *frame* ini juga terdapat dua tombol navigasi, yaitu “KEMBALI” untuk kembali ke menu utama dan “KELUAR” untuk keluar dari program.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 14. Tampilan Menu Angka (*Wilangan*)

### 8. Tampilan Menu Paribasa Basa Sunda

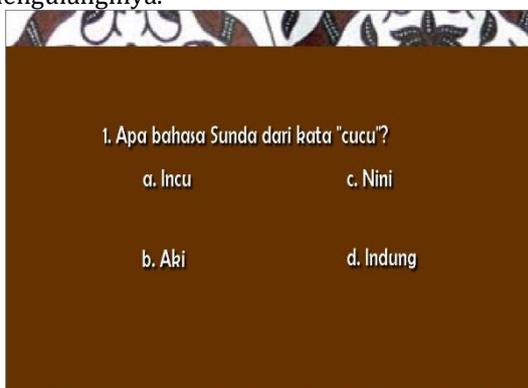
Dalam *frame* ini terdapat menu Paribasa Basa Sunda, dimana terdapat animasi berupa buku yang di dalamnya tercantum beberapa peribahasa bahasa Sunda yang ketika di-*klik* akan menampilkan arti beserta animasi ilustrasi dari peribahasa itu sendiri.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 15. Tampilan Menu *Paribasa*

### 9. Tampilan Menu Kuis

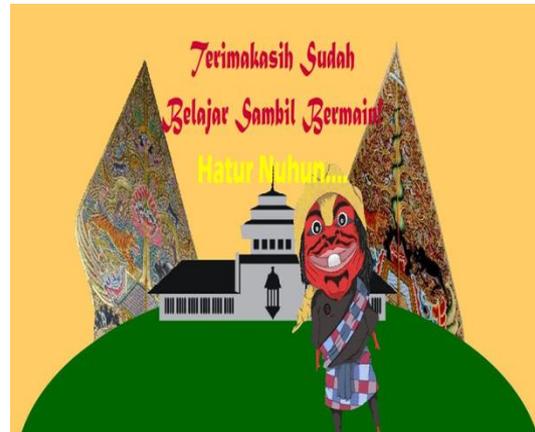
Dalam *frame* ini terdapat menu Kuis, berupa 5 (lima) soal yang dapat dikerjakan oleh *User* sebagai bahan evaluasi pembelajaran di akhir program. Setelah selesai, akan tampil total nilai yang didapat *User*. Apabila *User* kurang puas dan ingin mengerjakan soalnya kembali, *User* dapat mengulanginya.



Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 16. Tampilan Menu Kuis

### 10. Tampilan Keluar

Dalam *frame* ini, terdapat tampilan Keluar, berupa animasi pemandangan kota Bandung, karakter si Cepot, beserta teks "TERIMAKASIH SUDAH BELAJAR SAMBIL BERMAIN"



Sumber: Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)  
Gambar 17. Tampilan Keluar

## D. IMPLEMENTATION

Implementasi meliputi penerapan spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak, pengujian.

### 1. Spesifikasi Perangkat Keras

- Netbook Aspire One 522*
  - CPU AMD Dual – Core Processor C – 50 (1.0 GHz)*
  - Memory 1 GB DDR3*
  - Battery 6 – cell Li – ion*
  - Storage 320 GB HDD*
- Mouse*
- Keyboard*

### 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

- Microsoft Windows 7*
- Macromedia Flash 8*
- Adobe Photoshop CS*
- Adobe Illustrator CS*
- Adobe After Effects CS 3*

### Pengujian Unit

Metode uji coba yang digunakan adalah *black box testing* yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari animasi. Oleh karena itu, uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Uji coba penerapan aplikasi *animasi interaktif* ke sekolah dilakukan dengan menggunakan angket persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.

**E. EVALUATION**

Pada tahap ini peneliti menganalisis data dari hasil pengisian lembar evaluasi yang diperoleh dari siswa untuk menghasilkan validitas aplikasi yang baik. Validitas yang digunakan adalah validitas logis, yang mana angket disusun berdasarkan kisi-kisi dan usaha yang sangat hati-hati sehingga secara logika instrumen itu dicapai menurut validitas yang diinginkan.

Berdasarkan angket persepsi siswa, didapatkan persentase setiap indikator angket. Persentase indikator aplikasi *mobile learning* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek (Kriteria)	(%)	Kategori
1	Materi	82.4%	Sangat Baik
2	Tampilan Media	84.6%	Sangat Baik
3	Kualitas Media	80.7%	Sangat Baik
	Rata-rata	82.6%	Sangat Baik

Sumber : Anwar, Schadaw, & Althfani (2017)

Dari uji coba yang dilakukan kepada siswa sekolah dasar Kota Bogor dengan nilai skor validasi 82,6% secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *animasi interaktif pembelajaran* yang telah dikembangkan sudah layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran untuk siswa dalam materi bahasa Sunda.

**KESIMPULAN**

Perancangan aplikasi animasi interaktif yang dibangun dengan model ADDIE lebih mudah diterapkan karena dimulai dari analisa, design, implementasi, evaluasi dilakukan secara berurutan. Konsepnya dapat dikembangkan dengan baik sehingga aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih baik. Penerapan aplikasi animasi interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Sunda untuk siswa.

**REFERENSI**

Anwar, S., Schadaw, F., E., & Althfani. (2017). Laporan Akhir Penelitian Mandiri. Jakarta: AMIK BSI Jakarta

Akmaludin. (2013). Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Techno Nusa Mandiri, Vol X, No 2, pp. 1-11.

Arikunto, & Suharsimi. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Ariyati, S., & Misriati, T. (2016, September). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, Vol 1 No.1, pp. 116-121.

Chrystanti, Y. C., & Sukadi . (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo, Journal Speed, Vo 17, No 3, 23-29. Retrieved November 2, 2018. from <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1203/1191>

Haryoko, T., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 59-65.

Mulyatiningsih, E. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidag Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Molenda, M. (2003, June). In Search of the Elusive ADDIE Model. Indiana University, [Online]. Retrieved November 2, 2017, from <http://www.comp.dit.ie/dgordon/Courses/ILT/ILT0004/InSearchofElusiveADDIE.pdf>

Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II, Seruni, Vol 2, No 1, 23-27. Retrieved November 2, 2017, from <http://ijns.org/journal/index.php/seruni/article/view/583>

Setiasih, W. A., & Hakim, D. K. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang. *JUITA (Jurnal Informatika)*, 2(1).

Sulistiana, I. (2014, April 23). Bahasa Daerah Terancam Punah, Mengapa? : Suatu Tinjauan Sosiologis, (online), ([https://www.kompasiana.com/is13/bahasa-daerah-terancam-punah-mengapa-suatu-tinjauan-sosiologis\\_54f77fc4a3331e1738b45bb](https://www.kompasiana.com/is13/bahasa-daerah-terancam-punah-mengapa-suatu-tinjauan-sosiologis_54f77fc4a3331e1738b45bb), diakses 03 Januari 2018).

Wijayanto, R. (2014, Maret). *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater*. *Evolusi*, II(1), 1-11: Retrieved Desember 2, 2017, from <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal/index.php/evo/article/viewFile/183/116>