

Perancangan dan Implementasi Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak

Ulya Indah Rahmawati¹, Ely Purnawati², Hendra Marcos³

¹Informatika, Universitas Amikom Purwoketo, ulyaindah4@gmail.com

²Informatika, Universitas Amikom Purwoketo, elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id

³Informatika, Universitas Amikom Purwoketo, hendra.marcos@amikompurwokerto.ac.id

Keywords:

*Interactive Animation,
Learning Media,
English.*

ABSTRACT

English is now an international language that is used in many areas of life around the world. English is also used in communication to share knowledge around the world. So, the author made an animation program that is both interactive and can be used to teach basic English lessons. So it is useful for children to know the alphabet, numbers, names of fruits, animals, and types of vehicles. Interactive animation is a way for parents who want to teach their kids more about English to help them learn it better. Apart from being a learning tool, animation can also relieve boredom from daily activities. And, of course, the expected result is that users can improve their understanding, knowledge and vocabulary in English.

Kata Kunci

*Animasi Interaktif,
Media Pembelajaran, Bahasa
Inggris.*

ABSTRAK

Bahasa Inggris sudah dipakai untuk Bahasa Internasional dan telah diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan di seluruh dunia. Bahasa Inggris juga digunakan dalam berkomunikasi, untuk saling berbagi ilmu ke seluruh dunia. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah program animasi interaktif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pelajaran dasar dari Bahasa Inggris. Sehingga berguna bagi anak untuk mengetahui abjad, nomor, nama buah, hewan, dan jenis-jenis kendaraan. Animasi interaktif bisa dijadikan solusi untuk orang tua yang ingin mengedukasi anak tentang pembelajaran Bahasa Inggris agar adanya peningkatan dari pengetahuan dan pembelajaran anak-anak. Selain sebagai alat pembelajaran, animasi juga dapat menghilangkan kebosanan dari aktivitas sehari-hari. Dan tentunya hasil yang diharapkan adalah pengguna dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan kosa kata dalam Bahasa Inggris.

Korespondensi Penulis:

Ely Purnawati
Universitas Amikom Purwokerto
Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Banyumas, Jawa Tengah 53127
Telepon : (0281) 623321
Email: elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id

1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah kemampuan untuk saling berkomunikasi. Dalam hal ini, sebagai contoh dimana pikiran dan perasaan itu digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Baik itu secara perkataan, tertulis, kode, gambar ataupun mimik wajah. Oleh karena itu, pengenalan bahasa lebih baik diperkenalkan sedari dini untuk mendapatkan keterampilan bahasa yang baik [1]. Hal dasar yang harus diamati adalah bagaimana cara membaca dan memahami kata kata dengan baik dan benar untuk anak [2].

Dengan mengikuti perkembangan zaman, para orang tua menginginkan agar anak mereka pintar dan lancar berbahasa Inggris. Sekarang Bahasa Inggris sudah dipakai untuk Bahasa Internasional dan telah diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan di seluruh dunia [3]. Bahasa Inggris sendiri wajib dikenalkan kepada anak dari usia dini karena melihat efek globalisasi pada masa sekarang ini. Pengenalan bahasa Inggris untuk anak usia dini dilakukan menggunakan segala macam cara. Pembelajaran yang diberikan juga sebatas pengetahuan atau dasar-dasarnya saja [4].

Jika Bahasa Inggris sudah diperkenalkan sejak dini, memungkinkan anak-anak untuk bisa berbicara bahkan berkomunikasi secara benar dan lancar. Kemampuan berkomunikasi sangat penting di era globalisasi dan informasi. Dengan mempelajari Bahasa Inggris dapat mempersiapkan anak-anak ketika mereka tiba-tiba perlu terlibat dalam sesuatu yang menggunakan bahasa Inggris [5].

Digunakannya media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan informasi ataupun pesan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan bisa membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran selalu berkembang mengikuti perkembangan teknologi informasi [6]. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya berbentuk animasi. Animasi menjadi salah satu kemajuan teknologi yang sekarang sedang banyak dimanfaatkan kegunaannya. Tampilan animasi dalam dunia pendidikan membantu guru dalam menyampaikan materi secara interaktif dengan menggunakan suatu aplikasi komputer [7]. Animasi bisa menjadi menarik apabila dipertunjukkan dengan menggunakan audio visual secara kreatif dan interaktif. Tidak hanya menarik perhatian, animasi juga dapat membangun suasana belajar yang beraneka ragam dan tentunya menyenangkan [8]. Animasi dalam dunia pendidikan memiliki berbagai manfaat bagi siswa dan guru. Animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami suatu bidang ilmu tertentu. Bagi guru, animasi dapat memudahkan proses belajar mengajar dengan cara menyampaikan materi kepada siswa [9].

Pada penelitian ini telah dilakukan perancangan dan implementasi pembelajaran berbasis multimedia, yang diterapkan pada pembelajaran agar lebih menarik, bahkan menyenangkan bagi siswa supaya dapat memahami materi pembelajaran [10]. Dapat menjadi motivasi dan referensi bagi guru lain ketika mengajar siswa menggunakan teknik multimedia interaktif [11]. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi pendukung kreativitas dalam mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan belajar yang menggunakan sarana teknologi. Teknologi multimedia yang diterapkan untuk memfasilitasi sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar anak-anak [12].

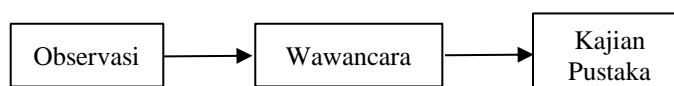
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat agar peneliti dapat memperoleh fakta mengenai proses pembelajaran bahasa Inggris untuk dianalisis sehingga dapat ditemukan kelemahan ataupun kekurangan dari proses pembelajaran tersebut.

2.1 Teknik yang digunakan

Berikut adalah tahapan teknik dari penelitian yang akan digunakan, dapat dilihat pada Gambar 1.

- a. Observasi
Melakukan observasi terhadap beberapa model animasi sesuai dengan konsep dan judul penelitian ini.
- b. Wawancara
Wawancara yang dilakukan terhadap pihak terkait seperti guru dan siswa dalam pembelajaran, juga orang tua siswa
- c. Kajian pustaka
Mengumpulkan informasi dari pengarang yang menulis literatur dengan membaca buku dan mencari di Internet tentang teori yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan membuat animasi.



Gambar 1. Tahap Penelitian yang digunakan

2.2 Konsep Ketika animasi dijalankan

1. Tampilan menu utama animasi akan terdapat pilihan *alphabet*, *number*, *transportation*, *animal*, dan *fruit*.
2. Pada tampilan *alphabet* akan muncul gambar abjad beserta cara membacanya
3. Pada tampilan *number* akan muncul gambar angka beserta Bahasa Inggris dari angka yang ditampilkan.
4. Pada tampilan *transportation* akan muncul gambar transportasi beserta Bahasa Inggris dari transportasi yang ditampilkan.
5. Pada tampilan *animal* akan muncul gambar hewan beserta Bahasa Inggris dari hewan yang ditampilkan.
6. Pada tampilan *fruit* akan muncul gambar buah beserta Bahasa Inggris dari buah yang ditampilkan

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Analisis Kebutuhan

Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki kemampuan untuk memimpin kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga kelas terasa nyaman dan tidak ada siswa yang merasa bosan selama berlangsungnya pelajaran. Selain itu, dalam setiap materi yang disampaikan guru hendaknya memperhatikan penggunaan alat yang tepat dan sesuai, karena apabila memakai media yang tepat bisa mencapai pembelajaran

yang efektif dan efisien. Jika digunakannya media pembelajaran yang interaktif akan menimbulkan rasa semangat siswa untuk belajar sehingga akan adanya peningkatan nilai ataupun pengetahuan siswa mengenai Bahasa Inggris.

3.2 Rancangan Storyboard

Rancangan storyboard dari animasi interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris diawali dengan:

a. *Storyboard Menu Utama*

Storyboard menu utama merupakan halaman menu utama yang berisikan beberapa pilihan pembelajaran.

Tabel 1. *Storyboard Menu Utama*

VISUAL	ILUSTRASI
Terdapat 5 pilihan pada halaman menu utama, yaitu menu alphabet, menu number, menu transportation, menu animal, menu fruit. Dan terdapat button keluar untuk keluar dari halaman menu utama.	

b. *Storyboard Alphabet*

Storyboard Alphabet merupakan rancangan dari tampilan abjad.

Tabel 2. *Storyboard Alphabet*

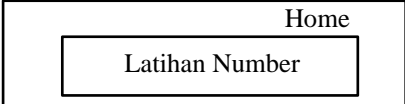
VISUAL	ILUSTRASI
Jika memilih menu alpabeth maka diberikan dua pilihan yaitu Belajar dan Latihan. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.	
Apabila pilihan belajar di klik maka akan muncul beberapa tampilan seperti previous untuk kembali ke tampilan alphabet sebelumnya. Tampilan alphabet yang menampilkan huruf kapital dan huruf kecil serta pengucapannya dalam Bahasa inggris. Kemudian juga terdapat button home dan Kembali.	
Apabila pilihan latihan di klik maka akan muncul beberapa latihan soal alphabet. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.	

c. *Storyboard Number*

Storyboard Number merupakan rancangan dari tampilan angka.

Tabel 3. *Storyboard Number*


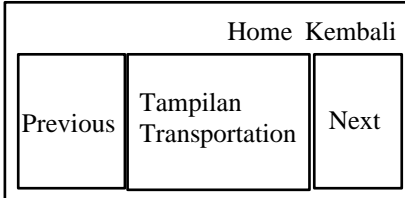
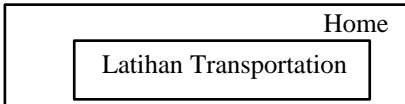
VISUAL	ILUSTRASI
Jika memilih menu number maka diberikan dua pilihan yaitu Belajar dan Latihan. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.	
Apabila pilihan belajar di klik maka akan muncul beberapa tampilan seperti previous untuk kembali ke tampilan number sebelumnya. Tampilan number yang menampilkan gambar serta nama angka dalam Bahasa inggris dan Bahasa indonesia. Kemudian juga terdapat button home dan Kembali.	

<p>Apabila pilihan latihan di klik maka akan muncul beberapa latihan soal number. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	
---	--

d. *Storyboard Transportation*

Storyboard Transportation merupakan rancangan dari tampilan kendaraan.


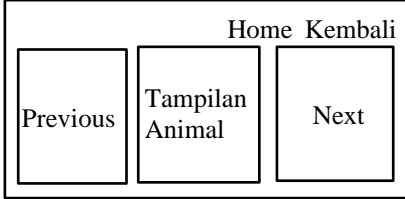
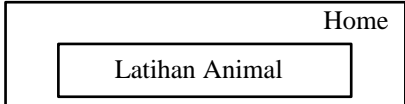
Tabel 4. *Storyboard Transportation*

VISUAL	ILUSTRASI
<p>Jika memilih menu transportation maka diberikan dua pilihan yaitu Belajar dan Latihan. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	
<p>Apabila pilihan belajar di klik maka akan muncul beberapa tampilan seperti previous untuk kembali ke tampilan transportation sebelumnya. Tampilan transportation yang menampilkan gambar serta nama kendaraan dalam Bahasa inggris dan Bahasa indonesia. Kemudian juga terdapat button home dan Kembali.</p>	
<p>Apabila pilihan latihan di klik maka akan muncul beberapa latihan soal transportation. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	

e. *Storyboard Animal*

Storyboard Animal merupakan rancangan dari tampilan hewan.


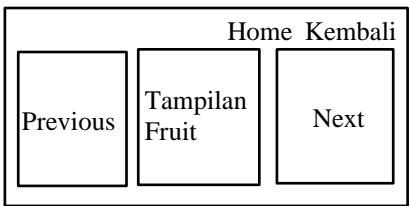

Tabel 5. *Storyboard Animal*

VISUAL	ILUSTRASI
<p>Jika memilih menu animal maka diberikan dua pilihan yaitu Belajar dan Latihan. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	
<p>Apabila pilihan belajar di klik maka akan muncul beberapa tampilan seperti previous untuk kembali ke tampilan animal sebelumnya. Tampilan animal yang menampilkan gambar serta nama hewan dalam Bahasa inggris dan Bahasa indonesia. Kemudian juga terdapat button home dan Kembali.</p>	
<p>Apabila pilihan latihan di klik maka akan muncul beberapa latihan soal animal. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	

f. *Storyboard Fruit*

Storyboard Fruit adalah merupakan rancangan dari tampilan buah.

Tabel 6. *Storyboard Fruit*

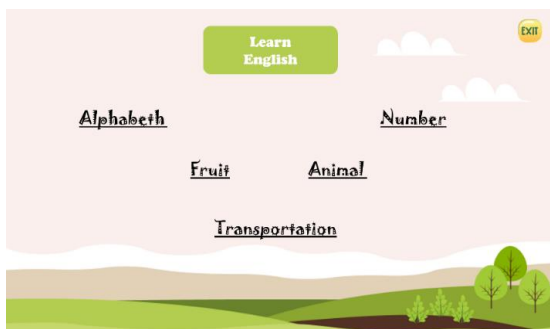
VISUAL	ILUSTRASI
<p>Jika memilih menu fruit maka diberikan dua pilihan yaitu Belajar dan Latihan. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	
<p>Apabila pilihan belajar di klik maka akan muncul beberapa tampilan seperti previous untuk kembali ke tampilan fruit sebelumnya. Tampilan fruit yang menampilkan gambar serta nama buah dalam Bahasa inggris dan Bahasa indonesia. Kemudian juga terdapat button home dan Kembali.</p>	
<p>Apabila pilihan latihan di klik maka akan muncul beberapa latihan soal fruit. Dan terdapat button home untuk diarahkan ke menu utama.</p>	

3.3 Implementasi Tampilan Animasi

Pada penelitian ini diperlukan implementasi menggunakan perangkat lunak seperti macromedia flash 8, adobe photoshop CS, adobe after effect CS3, adobe illustrator CS. Perangkat keras yang diperlukan diantaranya CPU dengan spesifikasi Core Processor C-50, storage 320 GB HDD, memory 1 GB DDR3, mouse dan keyboard.

1. Implementasi Menu Utama

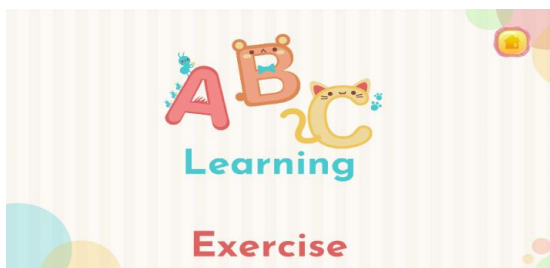
Pada menu utama berisikan 5 menu yang bisa dipilih yaitu *Alphabet, Number, Fruit, Animal, Transportation*. Dan terdapat juga button exit untuk keluar dari animasi.



Gambar 2. Menu Utama

2. Implementasi Menu Alphabet

Di menu *alphabet* memiliki 2 pilihan, yaitu untuk belajar dan latihan serta *button home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 3. Menu Alphabet

3. Implementasi Halaman Belajar *Alphabet*

Dalam halaman belajar *alphabet* berisikan huruf dengan penulisan huruf kapital dan huruf kecil dan terdapat penulisan abjadnya dalam Bahasa Inggris disertai dengan cara membacanya. Kemudian terdapat 4 button yaitu menu utama, kembali, sebelumnya dan selanjutnya.



Gambar 4. Belajar Alphabet

4. Implementasi Halaman Latihan *Alphabet*

Dalam halaman latihan *alphabet* berisikan latihan soal dan *button home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 5. Latihan Alphabet

5. Implementasi Menu *Number*

Di menu *number* memiliki 2 pilihan, yaitu untuk belajar dan latihan serta *button home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 6. Menu Number

6. Implementasi Halaman Belajar *Number*

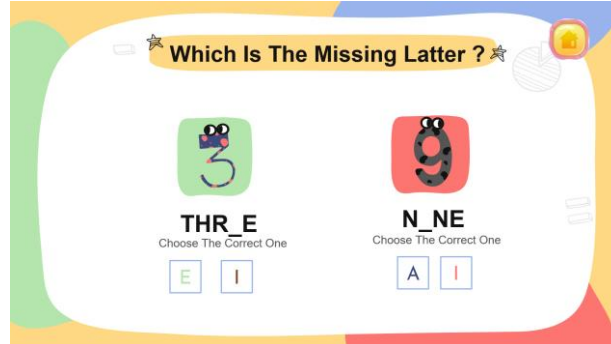
Dalam halaman belajar *number* berisikan gambar angka beserta penulisannya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia kemudian terdapat 4 button yaitu, menu utama, kembali, sebelumnya dan selanjutnya.



Gambar 7. Belajar Number

7. Implementasi Halaman Latihan *Number*

Dalam halaman latihan *number* berisikan latihan soal dan button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 8. Latihan Number

8. Implementasi Menu *Animal*

Di menu *animal* memiliki 2 pilihan, yaitu untuk belajar dan latihan serta button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 9. Menu Animal

9. Implementasi Halaman Belajar *Animal*

Dalam halaman belajar *animal* berisikan gambar hewan beserta namanya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia kemudian terdapat 4 button yaitu, menu utama, kembali, sebelumnya dan selanjutnya.



Gambar 10. Belajar Animal

10. Implementasi Halaman Latihan *Animal*

Dalam halaman latihan *animal* berisikan latihan soal dan button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 11. Latihan Animal

11. Implementasi Menu *Fruit*

Di menu *fruit* memiliki 2 pilihan, yaitu untuk belajar dan latihan serta button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 12. Menu Fruit

12. Implementasi Halaman Belajar *Fruit*

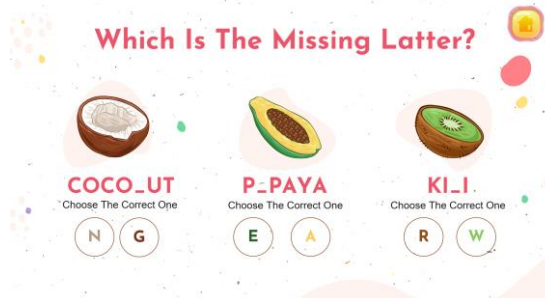
Dalam halaman belajar *fruit* berisikan gambar buah beserta namanya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia kemudian terdapat 4 button yaitu, menu utama, kembali, sebelumnya dan selanjutnya.



Gambar 13. Belajar Fruit

13. Implementasi Halaman Latihan *Fruit*

Dalam halaman latihan *fruit* berisikan latihan soal dan button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 14. Latihan Fruit

14. Implementasi Halaman *Transportation*

Di menu *transportation* memiliki 2 pilihan, yaitu untuk belajar dan latihan serta button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 15. Menu Transportation

15. Implementasi Halaman Belajar *Transportation*

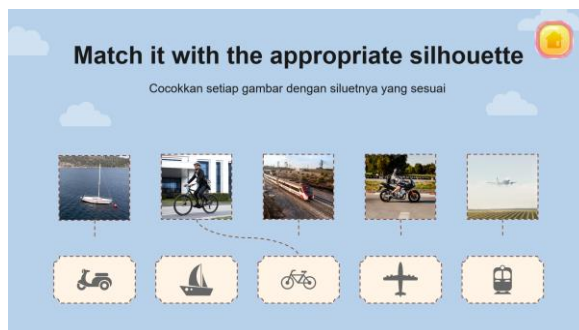
Dalam halaman belajar *transportation* berisikan gambar kendaraan beserta namanya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia kemudian terdapat 4 button yaitu, menu utama, kembali, sebelumnya dan selanjutnya.



Gambar 16. Belajar Transportation

16. Implementasi Halaman Latihan *Transportation*

Dalam halaman latihan *transportation* berisikan latihan soal dan button *home* untuk menuju ke bagian menu utama.



Gambar 17 Latihan Transportation

3.4 Tahap Pengujian Animasi

Tabel 7 Pengujian Halaman Menu Utama

No	Antar muka yang diuji	Bagian antar muka yang diuji	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button Alphabeth</i>	User menekan button “Alphabeth”	Dapat menampilkan <i>scene Alphabeth</i>	Berhasil
2.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button Fruit</i>	User menekan button “Fruit”	Dapat menampilkan <i>scene Fruit</i>	Berhasil
3.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button Transportation</i>	User menekan button “Transportation”	Dapat menampilkan <i>scene Transportation</i>	Berhasil
4.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button Animal</i>	User menekan button “Animal”	Dapat menampilkan <i>scene Animal</i>	Berhasil
5.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button Number</i>	User menekan button “Number”	Dapat menampilkan <i>scene Number</i>	Berhasil
6.	<i>Scene</i> Utama	Menu <i>Button “exit”</i>	User menekan button “exit”	Dapat menampilkan <i>scene exit</i>	Berhasil

Tabel 8 Pengujian Halaman Menu

No	Antar muka yang diuji	Bagian antar muka yang diuji	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	<i>Scene</i> Menu <i>Alphabeth</i>	<i>Button</i> Belajar	User menekan button “Belajar”	Dapat menampilkan <i>scene Belajar</i>	Berhasil
		<i>Button</i> Latihan	User menekan button “Latihan”	Dapat menampilkan <i>scene Latihan</i>	Berhasil
2.	<i>Scene</i> Menu <i>Fruit</i>	<i>Button</i> Belajar	User menekan button “Belajar”	Dapat menampilkan <i>scene Belajar</i>	Berhasil

	<i>Button</i> Latihan	User menekan button “Latihan”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Latihan	Berhasil
3.	<i>Scene Menu</i>	User menekan button “Belajar”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Belajar	Berhasil
	<i>Transportation</i>	User menekan button “Latihan”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Latihan	Berhasil
4.	<i>Scene Menu</i>	User menekan button “Belajar”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Belajar	Berhasil
	<i>Animal</i>	User menekan button “Latihan”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Latihan	Berhasil
5.	<i>Scene Menu</i>	User menekan button “Belajar”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Belajar	Berhasil
	<i>Number</i>	User menekan button “Latihan”	Dapat menampilkan <i>scene</i> Latihan	Berhasil

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dalam bidang animasi interaktif maka dibuatlah sebuah rancangan animasi interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengenalkan ilmu dasar dari Bahasa Inggris pada anak. Animasi interaktif ini mengenalkan dasar-dasar Bahasa Inggris pada anak seperti *alphabet*, *number*, *transportation*, *animal* dan *fruit*. Menggunakan perangkat lunak pembuatan aplikasi multimedia seperti *adobe photoshop*, *after effect* dan lain-lain, maka aplikasi berbasis *desktop* ini telah diimplementasikan kepada siswa. Digunakannya animasi interaktif ini pada anak sehingga dapat memiliki daya tarik untuk belajar Bahasa Inggris dan tidak akan merasa bosan.

REFERENSI

- [1] A. Santoso, “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Buah, Sayuran, dan Binatang,” *Calyptra*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–10, 2015.
- [2] R. Wijayanto, “Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater,” *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, vol. II, no. 1, hlm. 1–11, 2014.
- [3] A. Asiyah, F. Syafri, dan M. A. R. Hakim, “Pengembangan Materi Ajar Animasi Bahasa Inggris Bagi Usia Dini Di Kota Bengkulu,” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 4, no. 1, hlm. 30, 2018, doi: 10.24235/awлады.v4i1.2063.
- [4] M. I. A. Ukkas, D. Cahyadi, dan N. Nurabdiansyah, “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary,” *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, vol. 6, no. 1, hlm. 1, 2019, doi: 10.26858/tanra.v6i1.9949.
- [5] B. Inggris, S. Kasus, D. I. Sdn, dan T. Klaten, “(1) , 2),” vol. 4, no. 1, hlm. 42–53, 2017.
- [6] M. S. Sofyan, S. Abdussamad, dan Z. Bonok, “Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Pada Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Electrighsan*, vol. 11, no. 01, hlm. 29–36, 2022, doi: 10.37195/electrighsan.v11i01.86.
- [7] K. Firmantoro, A. Anton, dan E. R. Nainggolan, “Animasi Interaktif Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202> Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *None*, vol. 13, no. 2, hlm. 14–22, 2017.
- [8] T. Prihatin dan R. Lia Andharsaputri, “Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif,” *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 5, no. 2, hlm. 82–89, 2021, doi: 10.35145/joisie.v5i2.1706.
- [9] I. Setyorini, V. Sofica, N. Mandiri Jakarta, J. Damai No, dan W. Jati Barat Jakarta Selatan, “Animasi Interaktif Kosakata Dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) Pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da’wah Bekasi,” *Bina Insani Ict Journal*, vol. 2, no. 2, hlm. 85–100, 2015.
- [10] N. A. Septiani dan T. Sulaiman, “Perancangan Animasi Interaktif Mengenal Nama Binatang Dalam Bahasa,” vol. XX, no. 2, 2018.
- [11] N. Suryani dan R. Wijayanto, “Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar (Studi Kasus Mi Nurul Falah Ciater),” vol. XVI, no. 1, hlm. 94–104, 2014.
- [12] M. O. Bella, A. Prambayun, dan P. Maharani, “Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini,” *Mdp Student Conference (Msc)*, hlm. 614–621, 2022.