

## Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE

Mia Rosmiati

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultasi Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: mia.mrm@bsi.ac.id

---

**Cara Sitasi:** Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 261-268. doi:10.31294/p.v21i2.6019

---

**Abstract** - English is an international standard language used in conversations between countries. Therefore, learning English is very important given to children from an early age. However, in its implementation there are still many children who have difficulty learning English using learning methods that are difficult, less interesting and difficult. This learning media only relies on stationery such as books, paper, and pencils so that children increasingly like the learning process. Nowadays there are various interesting ways to attract children's interest in learning. One step that can be taken is to use computer technology as a medium for learning English for communication material with audio and visual material. Interactive animation is one form of learning method that uses audio visual media. In the world of education, animation has a role as a learning media that is quite interesting. Animation can increase interest in learning and understanding of certain fields of science. In addition, animation can also facilitate teachers in the learning process and also delivery material for students.

**Keywords:** English, Interactive Animation, Learning Media

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang menjadi standar bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi antar negara. Karenanya pendidikan Bahasa Inggris tidak bisa diremehkan kehadirannya. Di zaman sekarang ini banyak orangtua yang telah mempersiapkan anak-anak mereka untuk fasih berbahasa Inggris sejak dini, karena kemampuan berbahasa Inggris sangat diperlukan di masa ini dan di masa yang akan datang. Banyak lembaga-lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang sudah mulai mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris kepada anak didiknya.

Namun, pada kenyataannya banyak kendala di mana seorang anak ternyata pada akhirnya masih belum menguasai bahasa Inggris dengan lancar meskipun proses pembelajarannya sudah dilakukan pada usia dini. Saat ini pelajaran bahasa Inggris masih kurang banyak diminati siswa, dan banyak dinilai siswa merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya metode pengajaran yang dilakukan masih kurang menarik dan kurang variatif, serta minat siswa yang masih sangat rendah.

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. 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 (Ariyati & Misriati, 2016).

Animasi interaktif merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual. Dalam dunia pendidikan, animasi memiliki peran sebagai media pembelajaran yang cukup menarik. Animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Selain itu animasi juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan pengajaran serta penyampaian materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris serta adanya animasi interaktif siswa bisa membaca dengan baik dan benar (Wijayanto, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Terbatasnya pembelajaran yang menggunakan animasi interaktif.
2. Anak-anak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang monoton seperti halnya dengan membaca buku paket.

3. Kurangnya media pembelajaran pendukung di sekolah dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Sedangkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat media edukasi animasi interaktif untuk membantu memudahkan guru dan anak dalam proses belajar bahasa inggris?
2. Bagaimana cara membuat media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mudah mengingat pelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan?
3. Bagaimana cara membuat media pembelajaran yang bisa diakses dimana saja di zaman yang teknologinya semakin berkembang seperti saat ini?

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar mengajar untuk dianalisa sehingga dapat diketahui kelemahan atau kekurangan dalam pembelajaran. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

### 1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi  
Metode Pengamatan secara langsung atau observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran bahasa inggris di PAUD Al-Hidayah, sehingga dapat diketahui proses yang berjalan dan kebutuhan siswa serta guru dalam proses pembelajaran bahasa inggris.
- b. Wawancara  
Metode wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran secara langsung seperti guru, siswa, dan juga orang tua
- c. Studi Pustaka  
Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku-buku, artikel ilmiah dalam jurnal, *e-book* dan internet.

### 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

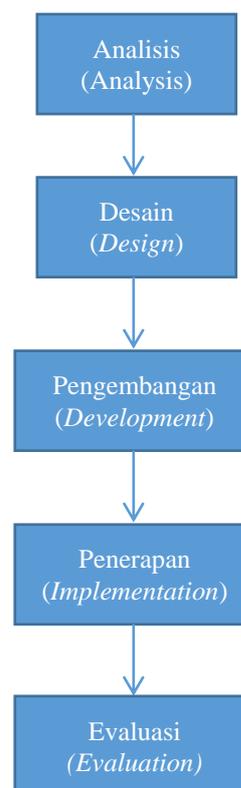
Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah produk media pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi

(*evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan di bawah ini:



Sumber : (Sugiyono, 2015)

Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE :

- a. Analisis (*Analysis*)  
Melakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi.
- b. Desain (*Design*)  
Terdiri dari pembuatan *storyboard* animasi, penyusunan materi dan soal evaluasi, pembuatan latar belakang media (*background*), gambar dan tombol pada aplikasi.
- c. Pengembangan (*Development*)  
Terdiri dari pembuatan media animasi interaktif, validasi media dan revisi media.
- d. Penerapan (*Implementation*)

- Merupakan tahap uji coba media.
- e. Evaluasi (*Evaluation*)  
Melakukan perbaikan produk berdasarkan uji coba lapangan dan pembuatan produk akhir berupa CD-ROM Multimedia interaktif terhadap produk yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis (*Analysis*)

Animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris ini ditujukan untuk anak-anak usia dini di PAUD Al-Hidayah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan analisis kebutuhan untuk pengguna animasi yaitu dibutuhkan adanya animasi yang dapat mengenalkan bahasa inggris seperti jenis-jenis huruf, jenis-jenis angka, jenis-jenis kendaraan dan jenis-jenis hewan, serta adanya soal-soal berupa kuis yang dapat dijadikan sebagai *games* untuk anak-anak.

Selain kebutuhan sistem, dalam perancangan animasi interaktif ini juga dibutuhkan serangkaian peralatan untuk mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian pembelajaran animasi interaktif. Berikut aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan pembelajaran animasi interaktif.

#### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan	Keterangan
Windows 7	Sebagai sistem operasinya
Adobe FlashCS6	Sebagai Aplikasi pembuatan animasi dalam pembelajaran animasi interaktif.
Adobe photoshop CS6	Aplikasi pendukung untuk pengolahan gambar dalam pembelajaran animasi interaktif
Cool Edit Pro 2.1	Aplikasi pendukung untuk pengolahan suara dalam pembelajaran animasi interaktif.

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

#### b. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan	Keterangan
Processor	Intel(R) Coleron(R) CPU 1007U @ 1.50 GHz (2 CPUs-1,5GHz)
Memory	4096MB RAM
Hardisk	500 GB
Monitor	Standart 12"

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

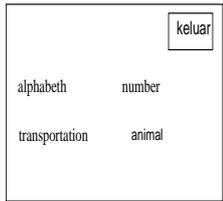
### 2. Desain (*Design*)

Perancangan tampilan diperlukan untuk mengolah informasi dan memberikan kemudahan bagi pengguna sehingga mudah dimengerti oleh pengguna. Dengan demikian dengan perancangan tampilan dapat memberikan informasi yang sesuai

dengan tujuan yang akan dicapai. Desain merupakan penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke salah satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi. Perancangan *storyboard* animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris dimulai dengan:

#### a. *Storyboard* Menu Utama

*Storyboard* menu utama adalah tampilan menu utama untuk memilih jenis pembelajaran animasi interaktif dengan rancangan sebagai berikut:

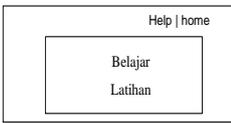
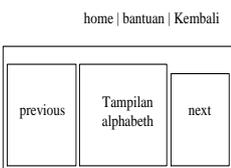
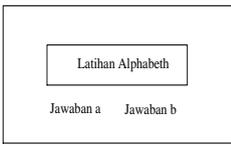
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampil menu utama terdapat 4 (tiga) pilihan: Jika di klik tombol alphabeth maka akan masuk ke menu alphabeth. Jika di klik tombol number maka akan masuk ke menu number. Jika di klik tombol transportation maka akan masuk ke menu transportation. Jika di klik tombol animal maka akan masuk ke menu animal. Jika di klik tombol keluar maka akan keluar dari menu pembelajaran animasi interaktif.		Musik

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 2. *Storyboard* Menu Utama

#### b. *Storyboard* Alphabeth

*Storyboard* Alphabeth adalah tampilan *alphabeth* dengan rancangan sebagai berikut:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol alphabeth di klik maka akan tampil pilihan menu alphabeth, terdapat dua pilihan menu yaitu Belajar (proses pembelajaran) dan Latihan (proses latihan). Jika klik menu utama maka akan kembali kemenu utama. Help untuk bantuan.		Musik
Ketika tombol belajar di klik maka akan menampilkan huruf alphabeth dengan penulisan huruf besar dan kecil serta penulisan dalam bahasa inggris jika di klik salah satu huruf maka akan keluar suara. Jika klik tombol kembali maka akan kembali ke menu pilihan belajar atau latihan . Jika diklik tombol bantuan maka akan ada petunjuk cara menggunakannya. Jika di klik tombol home maka akan kembali ke menu utama.		
Ketika tombol latihan di klik maka akan tampil latihan alphabeth. Pada soal akan menampilkan soal-soal yang diberikan kemudian pilih jawaban dengan memilih jawaban a dan jawaban b. setelah soal latihan selesai maka akan menampilkan nilai yang sudah didapat.		

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 3. *Storyboard* Alphabeth

#### c. *Storyboard* Number

*Storyboard* Number adalah tampilan *number* dengan

perancangan sebagai berikut:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol number di klik maka akan tampil pilihan menu , terdapat dua pilihan menu yaitu Belajar (proses pembelajaran) dan Latihan (proses latihan). Jika klik menu utama maka akan kembali kemenu utama. Help untuk bantuan.		Musik
Ketika tombol belajar di klik maka akan menampilkan number dengan penulisan bahasa inggris jika di klik salah maka akan keluar suara. Jika klik tombol kembali maka akan kembali ke menu pilihan belajar atau latihan . Jika diklik tombol bantuan maka akan ada petunjuk cara menggunakannya. Jika di klik tombol home maka akan kembali ke menu utama.		
Ketika tombol latihan di klik maka akan tampil latihan. Pada soal akan menampilkan soal-soal yang diberikan kemudian pilih jawaban dengan memilih jawaban a dan jawaban b. setelah soal latihan selesai maka akan menampilkan nilai yang sudah didapat.		

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 4. Storyboard Number

d. *Storyboard Transportation*

*Storyboard Transportation* adalah tampilan *transportation* dengan perancangan sebagai berikut:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol transportation di klik maka akan tampil pilihan menu transportation , terdapat dua pilihan menu yaitu Belajar (proses pembelajaran) dan Latihan (proses latihan). Jika klik menu utama maka akan kembali kemenu utama. Help untuk bantuan.		Musik
Ketika tombol belajar di klik maka akan menampilkan jenis-jenis kendaraan beserta namanya dengan penulisan bahasa inggris jika di klik salah maka akan keluar suara. Jika klik tombol kembali maka akan kembali ke menu pilihan belajar atau latihan . Jika diklik tombol bantuan maka akan ada petunjuk cara menggunakannya. Jika di klik tombol home maka akan kembali ke menu utama.		
Ketika tombol latihan di klik maka akan tampil latihan. Pada soal akan menampilkan soal-soal yang diberikan kemudian pilih jawaban dengan memilih jawaban a dan jawaban b. setelah soal latihan selesai maka akan menampilkan nilai yang sudah didapat.		

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 5. Storyboard Transportation

e. *Storyboard Animal*

*Storyboard Animal* adalah tampilan *animal* dengan perancangan sebagai berikut:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Ketika tombol animal di klik maka akan tampil pilihan menu animal, terdapat dua pilihan menu yaitu Belajar (proses pembelajaran) dan Latihan (proses latihan). Jika klik menu utama maka akan kembali kemenu utama. Help untuk bantuan.		Musik
Ketika tombol belajar di klik maka akan menampilkan gambar hewan beserta nama dalam bahasa indonesia dan inggris Jika klik tombol kembali maka akan kembali ke menu pilihan belajar atau latihan . Jika diklik tombol bantuan maka akan ada petunjuk cara menggunakannya. Jika di klik tombol home maka akan kembali ke menu utama.		
Ketika tombol latihan di klik maka akan tampil latihan animal. Pada soal akan menampilkan soal-soal yang diberikan kemudian pilih jawaban dengan memilih jawaban a dan jawaban b. setelah soal latihan selesai maka akan menampilkan nilai yang sudah didapat. Jika klik kembali maka akan kembali kemenu animal. Jika diklik tombol bantuan maka akan ada petunjuk cara menggunakannya		

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 6. Storyboard Animal

3. Pengembangan (*Development*)

Menjelaskan pembangunan rancangan antar muka (*interface*) yang terdapat pada animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak. Tampilan antar muka pada program pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak berdasarkan hasil rancangan antar muka.



Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 7. Tampilan Menu Utama



Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 8. Tampilan Alphabeth



Sumber : Hasil Penelitian (2019)  
Gambar 9. Tampilan *Number*



Sumber : Hasil Penelitian (2019)  
Gambar 10. Tampilan *Transportation*



Sumber : Hasil Penelitian (2019)  
Gambar 11. Tampilan *Animal*

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Dalam penelitian ini tahapan dalam *implementation* atau penerapan meliputi spesifikasi perangkat keras, spesifikasi perangkat lunak, dan pengujian animasi.

##### a. 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*

##### b. Spesifikasi Perangkat Lunak

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

#### c. Pengujian Animasi

Aplikasi pembelajaran animasi interaktif yang telah dibuat selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak yang meliputi *white box testing* dan *black box testing*. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua *statement* pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

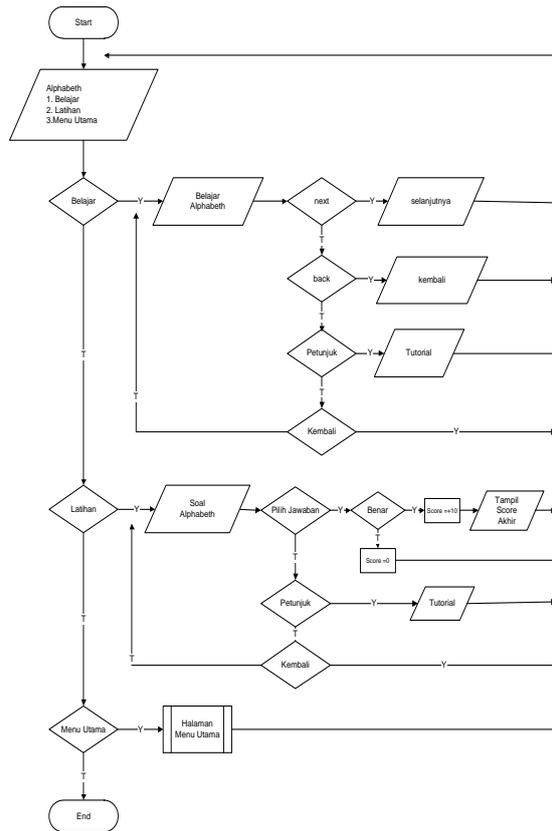
##### 1) *Whitebox Testing*

Dengan menggunakan metode pengujian *Whitebox testing* akan diperoleh test case sebagai berikut (Pressman, 2010):

- Menjamin bahwa semua jalur independen dalam sebuah modul telah dieksekusi setidaknya satu kali.
- Melakukan semua keputusan logis pada sisi benar dan yang salah.
- Melaksanakan semua *loop* (putaran) pada batas mereka dan dalam batas-batas operasional mereka.
- Melakukan struktur data internal untuk memastikan kesahihannya.

Metode pengujian *White Box* menggunakan struktur kontrol desain prosedural (*structural testing*) untuk memperoleh *test case*. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua *statement* pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

Mengukur kompleksitas siklomatis (pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program) dapat diperoleh dengan perhitungan seperti  $V(G)=E-N+2$  dimana  $E$ =Jumlah edge grafik alir yang ditandakan dengan gambar panah, dan  $N$ =Jumlah simpul grafik alir yang ditandakan dengan gambar lingkaran.



Sumber : Hasil Penelitian (2019)  
 Gambar 12. Bagan Alir Alphabeth

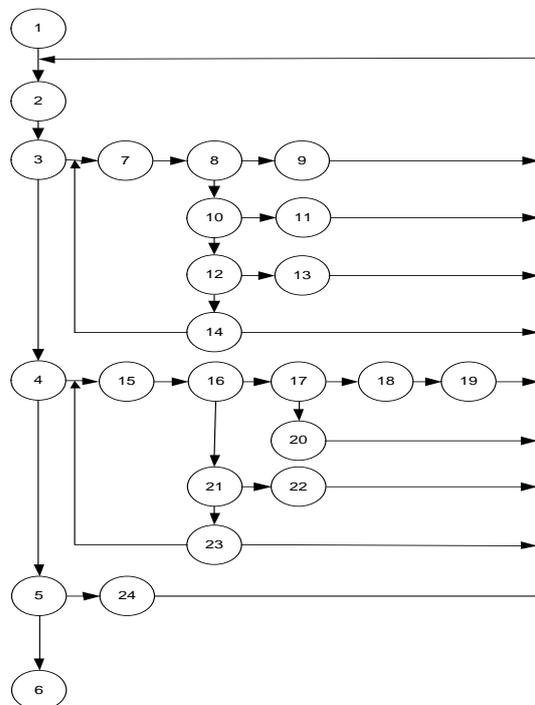
- yaitu:
- 1-2-3-7-8-9
  - 1-2-3-7-8-10-11
  - 1-2-3-7-8-10-12-13
  - 1-2-3-7-8-10-12-14-2
  - 1-2-3-7-8-10-12-14-7
  - 1-2-3-4-15-16-17-18-19
  - 1-2-3-4-15-16-17-20
  - 1-2-3-4-15-16-21-22
  - 1-2-3-4-15-16-21-23-2
  - 1-2-3-4-15-16-21-23-15
  - 1-2-3-4-5-24-2
  - 1-2-3-4-5-6

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah 1-2-3-4-5-6 dan terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali. Berdasarkan pengamatan ketentuan tersebut dari segi kelayakan *software*, sistem ini telah memenuhi syarat.

2) *Blackbox Testing*

*Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam), juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program (Pressman, 2010).

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa suatu masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan.



Sumber : Hasil Penelitian (2019)  
 Gambar 13. Grafik Alir Alphabeth

Sehingga kompleksitas siklomatisnya  $V(G)=34-24+2=12$ . Terdapat 12 jalur *basic path* yang dihasilkan dari jalur *independent* secara linier,

Tabel 3. *Blackbox Testing* Tampilan Number

INPU T/EVE NT	PROSES	OUTP UT/NE XT STAG E	HASI L PEN GUJ I AN
Tombol Alpha beth	{ MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"Number"); }	Number	Sesuai
Tombol Menu Utama	{ MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"menu"); }	Menu Utama	Sesuai
Tombol Belajar	{ MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"angka"); }	Halaman Belajar	Sesuai
Number	Function Fl_ClikToGoNextFrame (event:MouseEvent):void	Number dan suara	Sesuai

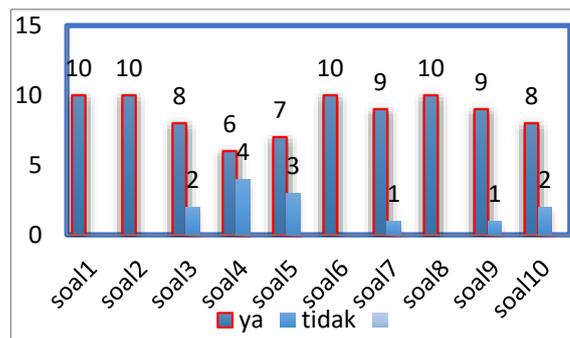
	<code>nextFrame();</code> <code>}</code>		
Petunjuk	Function Fl_ClikToGoNextFrame (event:MouseEvent):void { goToAndStop(54); }	Petunjuk	Sesuai
Kembali	Function Fl_ClikToGoNextFrame (event:MouseEvent):void { { MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"menu");}	Halaman	Sesuai
Preview	Function Fl_ClikToGoScene_3(event:MouseEvent):void { { MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"Pilih_Number");}	Halaman	pilihan belajar dan latihan
Tombol	Function Fl_ClikToGoScene_13(event:MouseEvent):void { { MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"Soal_Number");}	Latihan	Sesuai
Menjawab soal	{ Soal2.visible=false; J1l.visible=false; J1r.visible=false; Salah.visible=false; Benar.visible=true; Soalberikutnya.visible=true; Skor=skor+10; }	Score	Sesuai
		Nilai	

Sumber : Hasil Penelitian (2019)

#### 4. Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahapan evaluasi dilakukan melalui perhitungan data yang didapat dari hasil pengisian kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada para siswa yang didampingi oleh orang tuanya untuk membantu mengisi kuesioner tersebut kuesioner diberikan kepada 10 anak berusia 3 sampai 5 tahun dimana setiap lembar kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan.

Hasil perhitungan kuesioner animasi interkatif pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia dini adalah sebagai berikut :



Sumber : Hasil Penelitian (2019)

Gambar 14. Hasil Grafik Kuesioner

Dari kuesioner pada gambar 14 diperoleh hasil perhitungan presentase 87 % menjawab ya dan 13 % menjawab tidak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak tersebut dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini, menjadi lebih tertarik belajar bahasa inggris dan dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa inggris sehingga belajar jadi tidak membosankan.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris dapat membantu guru dan anak-anak dalam proses belajar bahasa inggris, dengan diterapkannya animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris dapat membantu anak-anak dalam mengingat pelajaran sehingga proses belajar dan mengajar menjadi efektif dan menyenangkan, dan animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja di zaman yang teknologinya semakin berkembang seperti saat ini.

Namun, animasi interaktif ini masih sangat sederhana, sehingga sangat mungkin untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Untuk pembuatan animasi interaktif ini sebaiknya dilakukan sebuah pengujian yang berulang-ulang agar dapat memenuhi kekurangan dan mengetahui baik atau tidaknya program ini, dalam penggunaan animasi ini sebaiknya diawasi oleh orang dewasa yang dapat mengontrol proses belajar sehingga proses pembelajaran semakin baik, dan juga dalam perancangan aplikasi ini diperlukan perancangan yang matang agar lebih kreatif dalam menentukan metode pengenalan dan pengetahuan sehingga animasi interaktif ini dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang lebih baru.

## REFERENSI

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer, II(1)*, 116–121.
- Pressman, R. S. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak- Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanto, R. (2014). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 2 PADA MI

NURUL FALAH CIATER. *Jurnal Evolusi, II(1)*, 1–11.

## PROFIL PENULIS

Penulis bernama Mia Rosmiati, M.Kom. Pada tahun 2011 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Tahun 2015 lulus dari Program Strata Dua (S2) Program Studi Magister Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Tahun 2016 sudah memiliki Jabatan Fungsional Dosen Asisten Ahli. Sampai saat ini aktif mengikuti seminar dan menulis artikel ilmiah di beberapa jurnal nasional, di antaranya Jurnal Techno STMIK Nusa Mandiri Jakarta, dan Jurnal Paradigma Universitas Bina Sarana Informatika, dan Jurnal Teknik Komputer Universitas Bina Sarana Informatika.