

**ANIMASI PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA
BERBASIS SMARTPHONE BAGI SISWA SD NEGERI 2 TANGKIL
KEMALANG KLATEN**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

WAWAN NUGROHO

1972100012

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANNANNYA BERBASIS SMARTPHONE BAGI SISWA SD NEGERI
2 TANGKIL KEMALANG KALTEN**

Diajukan oleh
Wawan Nugroho
1972100012

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama



Agustinus Suradi, M.Kom.
NIK. 690 914 334

tanggal 12 - 07 - 2022

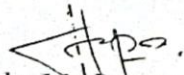
Pembimbing Pendamping



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng
NIK. 690 116 362

tanggal 14 - 07 - 2022

Mengetahui
Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

tanggal 12 - 07 - 2022

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WAWAN NUGROHO
NIM : 1972100012
Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : “ Animasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Bagi Siswa SD Negeri 2 Tangkil”

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 20 Juli 2022
Yang membuat pernyataan

WAWAN NUGROHO


ROHO)

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA BERBASIS SMARTPHONE BAGI SISWA SD NEGERI 2
TANGKIL KEMALANG KALTEN**

Diajukan oleh
Wawan Nugroho
1972100012

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Tangkil Kemalang.

Kepala Sekolah



tanggal 28 Juli 2022

Guru Kelas 4

Purwantiningrum, S.Pd

tanggal 28 Juli 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juli 2022

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.

NIK. 690 903 276

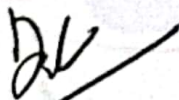
Sekretaris



Mariana Windarti, MT

NIK. 690 116 375

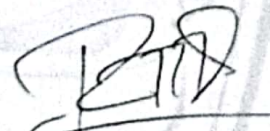
Anggota I



Agustinus Suradi, M.Kom.

NIK. 690 914 344

Anggota II



Rizka Safitri Lutfivani, M.Eng.

NIK. 690 116 362

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Agus Santoso, MP.

NIP. 19650408 199010 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Jaka Budiayana dan Ibu Sri Wuryanti, orang tua tersayang yang telah mendidik dan memberikan doa.
2. Kakak tersayang yang senantiasa memberikan dukungan.
3. Seseorang yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada saya .
4. Teman-teman Manajemen Informatika 2019 yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Semua Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada kami.

MOTTO

Nilai akademis hanyalah sebuah goresan tinta diatas kertas, carilah ilmu yang
sesungguhnya dan janganlah mengejar nilai akademis semata

Tidak ada kekayaan yang melebihi akal dan tidak ada kemelaratan yang melebihi
kebodohan

Kemenangan yang seindah-indahnyanya dan sesukar-sukkarnya yang boleh direbut oleh
manusia ialah menurunkan diri sendiri.

(Ibu Kartini)

Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.

Kegagalan hanyalah terjadi bila kita menyerah

Tiada kata seindah Do'a

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan hidayah-nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul **“Animasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makannannya Berbasis Smartphone Bagi Siswa SD Negeri 2 Tangkil”**.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Ir. Agus Santosa, MP, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, Selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika
4. Bapak Agustinus Suradi, M.Kom dan Ibu Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng selalu pembimbing yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tangkil beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran guna penyempurnaan tugas akhir ini sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan serta pihak yang membutuhkan.

Klaten, Juli 2022

Wawan Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	.ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	.x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Memilih Judul	3
2. Rumusan Masalah.....	3
3. Tujuan Penelitian	3
4. Batasan Masalah.....	4
5. Keaslian Penelitan.....	4
6. Manfaat Penelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Profil SD N 2 Tangkil	9
B. Landasan Teori	9
1. Animasi	9
a. Pengertian Animasi	9
b. Fungsi Animasi	10
2. Pengertian Media Pembelajaran	10
3. Multimedia	11
a. Pengertian Multimedia	11
4. Hewan	13
a. Pengertian Hewan	13
5. Pengertian Smartphone	13
6. Pengertian Adobe Animate CC 2019	14
7. Metode Pengembangan Media Pembelajaran	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Bahan Penelitian.....	24
B. Alat Penelitian	24
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26

C. Jalan Penelitian.....	27
1. Bahan Penelitian.....	27
D. Metode Pengembangan Sistem	29
1. Pengosepan (<i>Concept</i>).....	29
2. Perancangan (<i>Design</i>)	31
a. Storyboard	33
3. Pengumpulan Materi (<i>Collection Material</i>).....	36
4. Assembly.....	45
a. Proses Pembuatan Animasi	45
5. Testing.....	52
6. Distribution	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Tampilan Halaman Utama	54
2. Tampilan Home.....	55
3. Tampilan Menu Materi	55
4. Tampilan Menu Materi Herbivora	56
5. Tampilan Menu Materi Karnivora	57
6. Tampilan Menu Materi Omnivora	58
7. Tampilan Menu Kuis.....	59
8. Tampilan Hasil Pengerjaan Soal	50
9. Tampilan Menu Game Puzzle	62

B. Pengujian (Testing).....	63
1. Black Box Testing.....	63
2. Kuisisioner.....	67
C. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Animate CC 2019.....	15
Gambar 2.2 Jendela Utama Adobe Animate CC 2019	16
Gambar 2.3 Panel Actions.....	21
Gambar 2.4 Metodologi Pengembangan Multimedia	22
Gambar 3.1 Perancangan Sistem.....	31
Gambar 3.2 Tampilan Halaman Utama	45
Gambar 3.3 Tampilan Home.....	46
Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi.....	48
Gambar 3.5 Tampilan Menu Kuis.....	51
Gambar 3.6 Penyimpanan Google Drive	52
Gambar 3.7 Penyimpanan Flashdisk.....	52
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	53
Gambar 4.2 Tampilan Home.....	54
Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi.....	54
Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi Herbivora	55
Gambar 4.5 Tampilan Contoh Hewan Herbivora	56
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi Karnivora	56
Gambar 4.7 Tampilan Contoh Hewan Karnivora	57
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi Omnivora	57
Gambar 4.9 Tampilan Contoh Hewan Omnivora	58

Gambar 4.10 Tampilan Menu Kuis.....	58
Gambar 4.11 Tampilan Soal Jawaban Benar	59
Gambar 4.12 Tampilan Soal Jawaban Salah.....	59
Gambar 4.13 Tampilan Soal Habis60
Gambar 4.14 Tampilan Menu Game.....	61
Gambar 3.15 Tampilan Selesai Game.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tools Yang Terdapat Pada Toolbox	18
Tabel 3.1 Pedoman Materi Penelitian	28
Tabel 3.2 Deskripsi Konsep	30
Tabel 3.3 Penjelasan Perancangan Sistem	32
Tabel 3.4 Halaman Utama.....	34
Tabel 3.5 Tampilan Home.....	34
Tabel 3.6 Tampilan Materi.....	35
Tabel 3.7 Tampilan Kuis.....	36
Tabel 3.8 Pengumpulan Bahan	37
Tabel 3.9 Pengumpulan Musik	41
Tabel 3.10 Text Animasi.....	45
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing.....	63
Tabel 4.2 Hasil Kusioner.....	67

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penelitian ini berjudul Animasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Smartpone Bagi Siswa SD Negeri 2 Tangkil Kemalang. Menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC adalah salah satu metode pengembangan sistem yang cocok dalam desain sistem berbasis multimedia. Bahan dan materi penelitian yang digunakan peneliti untuk mengerjakan tugas akhir ini adalah gambar-gambar dalam bentuk digital, buku paket yang didalamnya terdapat materi tentang hewan dan berbagai sumber di internet. Aplikasi ini berisi materi, latihan soal dan game yang ditampilkan dalam media animasi yang dibuat secara interaktif. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa SD dalam mengenal hewan berdasarkan makanannya melalui aplikasi ini, diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk siswa SD menjadi efektif dan efisien.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Pembelajaran, Pengenalan Hewan, Animasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang semakin maju, perkembangan teknologi pun semakin cepat. Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan komputer juga semakin meluas, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia. Saat ini media pembelajaran sering digunakan oleh sekolah sebagai sarana informasi dan pembelajaran. Multimedia umumnya disajikan dalam bahasa pemrograman yang bersifat pembelajaran interaktif dengan menggunakan suara, gambar, teks sehingga media ini dapat menambah minat anak untuk belajar. Belajar dengan metode pembelajaran multimedia dapat mempermudah anak untuk memahami suatu materi yang disampaikan.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih, kita dapat membuat suatu media pembelajaran interaktif yang lebih modern. contohnya dengan cara membuat media pembelajaran mengenal hewan untuk anak-anak. Pada umumnya metode pembelajaran mengenal hewan masih menggunakan buku, video dari internet atau dengan materi yang disampaikan oleh guru yang terkadang menimbulkan rasa bosan dan mengurangi ketertarikan anak-anak dalam belajar mengenal hewan.

Pada saat ini metode pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 2 Tangkil saat belajar mengenal hewan yaitu menggunakan metode pembelajaran secara manual dengan menggunakan buku. Dengan menggunakan metode pembelajaran manual tersebut tentunya juga mengalami permasalahan diantaranya yaitu anak-anak sulit untuk mengerti, kurang menarik, dan penyampaiannya sangat membosankan. Maka diperlukan suatu media penyampaian informasi dan pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti yaitu dengan membuat media pembelajaran mengenal hewan berdasarkan makanannya untuk anak-anak di SD Negeri 2 Tangkil

Manfaat dari penggunaan perangkat lunak pada bidang pendidikan ini yaitu diharapkan anak lebih semangat dan tertarik untuk belajar mengenal hewan berdasarkan makanannya karena adanya gambar, animasi, teks dan suara dalam media pembelajaran ini sehingga memudahkan dalam proses belajar-mengajar karena lebih efektif dan efisien.

Dari permasalahan tersebut, penulis ingin membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang menarik untuk anak untuk anak SD dengan judul **“Animasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Smartphone Bagi Siswa SD Negri 2 Tangkil”**. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi serta mempermudah anak untuk memahami materi yang disampaikan.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan pemilihan Judul “**Animasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makannannya Berbasis Smartphone Bagi Siswa SD Negri 2 Tangkil**”. Karena terbatasnya alat bantu pembelajaran yang menarik untuk anak-anak sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang efektif untuk mempermudah anak-anak dalam belajar serta mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru khususnya dalam belajar mengenal hewan berdasarkan makannya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara pembuatan Animasi 2D Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis *Android*?
- b. Bagaimana media pembelajaran ini mampu membuat anak tertarik dan mudah paham dalam belajar mengenal hewan.

3. Tujuan Penelitian

- a. Mampu membuat Animasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Untuk Anak SD Berbasias Android.
- b. Mampu membuat anak tertarik dan mudah paham dalam belajar mengenal hewan dengan media pembelajaran yang dibuat.

4. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian berikut ini adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu :

- a. Terdapat materi mengenai hewan yang berdasarkan makanannya untuk siswa kelas 4 SD dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
- b. Terdapat menu *game* berupa kuis untuk mengevaluasi seberapa paham siswa terhadap materi yang disampaikan.
- c. Media pembelajaran ini dapat digunakan di komputer atau PC/laptop dan *smartphone*.

5. Keaslian Penelitian

Nurkholis (2015) Membuat suatu media pembelajaran berbasis multimedia. Teknologi multimedia dapat mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari sistem pembelajaran yang berjalan serta memotivasi anak-anak dalam belajar sejak dini dengan mengajak mereka bermain sambil belajar dengan tampilan-tampilan yang menarik dan disukai anak-anak dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6”.

Wijaya (2015) dengan judul “Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-Suara Binatang Untuk Taman Kanak-Kanak”. Tugas akhir tersebut berisi tentang pembelajaran yang menyajikan materi tentang pengenalan suara-suara

binatang. Dalam penelitian terdahulu ini animasi hanya terbatas pada button, sehingga masih kurang menarik bagi para siswa.

Mungkur, (2014) pada penelitian berjudul “Animasi Pembelajaran Pengenalan Nama-Nama Hewan Untuk Anak Usia Dini berbasis Multimedia”. Penelitian ini dirasa kurang interaktif karena kelemahannya hanya terdapat materi pengenalan nama-nama hewan saja dan masih berbasis multimedia.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah media pembelajaran ini menggunakan visualisasi pengenalan hewan berdasarkan makanannya berbasis smartphone bagi siswa SD Negeri 2 Tangkil Kemalang serta animasi ini menampilkan kuis yang berisi soal agar siswa lebih aktif dalam belajar.

6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Bagi SD Negeri 2 Tangkil

Penelitian ini memberikan alternatif cara cepat dalam belajar mengenal hewan yang berdasarkan makannannya dan siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar mengenal hewan dengan media animasi selain menggunakan buku.

2) Bagi Pembaca

Penelitian ini menambah wawasan mengenai pemahaman tentang penerapan aplikasi Adobe Animate.

3) Bagi Lembaga Universitas Widya Dharma

Penelitian ini menambah kepustakaan akademik dan juga dapat memberikan informasi kepada pembaca sebagai bahan acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

4) Bagi Penulis

Penulis dapat mengkaji metode pembelajaran animasi interaktif berbasis animasi 2 dimensi yang diperoleh pada masa perkuliahan serta untuk memenuhi persyaratan formal bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi pengenalan hewan yang berdasarkan jenis makanannya untuk anak SD, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh peneliti :

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisioner dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya ini dalam pengoperasiannya mudah digunakan, mudah untuk dimengerti dan bisa digunakan sebagai alat bantu belajar. Hal tersebut dibuktikan dari kuisioner yaitu 75% responden sangat setuju bahwa animasi ini mudah dimengerti dan sebagai alat bantu belajar.
2. Animasi pembelajaran ini dapat membantu saat belajar mengenal hewan dan tidak membosankan terhadap pembelajaran yang dilakukan secara manual oleh pengajar dan semoga dapat membantu pengajar dalam menyampaikann materi tentang pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian melalui kuisioner yaitu 80% responden sangat setuju bahwa animasi ini membantu saat pembelajaran dan tidak membosankan.

B. Saran

Dalam pembuatan animasi pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk anak SD ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Penelitian selanjutnya dapat ditambah gerak hewan sesuai dengan jenis makanannya supaya terciptanya animasi multimedia yang interaktif.
2. Penelitian selanjutnya dapat ditambah dengan suara-suara hewan supaya terciptanya animasi yang lebih menarik.
3. Semoga dalam penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang berbeda atau suatu motivasi yang baru, agar tidak monoton atau membosankan agar terciptanya semangat belajar yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- H, N. S. (2015). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Revisi Kedua*. Bandung: Informatika.
- Muhtadi, Khoirul (2019). *Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Mungkur, Basen F.2014. *Animasi Pembelajaran Pengenalan Nama-Nama Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia*. Medan: Universitas Sumatra Utara
- Novitasari, Windy (2019). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Pamungkasih, Hela Putriyanti (2019). *Animasi Media Pembelajaran Mengenal Aksara Jawa Untuk Anak SD Menggunakan Adobe Flash CS6*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Sapriilia, Bela Widya.2021. *Animasi Pengenalan Flora dan Fauna Untuk Anak SD Berbasis Android Di SD N Pokak Klaten*.Klaten: Universitas Widya Dharma.
- diakses tanggal 13 Maret 2022.
- Wijaya, Agung Roni. 2015. *Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-Suara Binatang Untuk Taman Kanak-Kanak*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Hewan> : diakses tanggal 13 Maret 2022.
- <https://renirenofa.wordpress.com/2015/08/13/multimedia-dalam-pembelajaran/>: