

**PENERAPAN TEKNIK PRESENTASI *PECHA KUCHA*  
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI 2D  
DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA NARATIF  
BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh  
Dewi Nur Meilinda  
NIM 1905143

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**PENERAPAN TEKNIK PRESENTASI *PECHA KUCHA*  
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI 2D  
DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA NARATIF  
BAGI PEMELAJAR BIPA 3**

oleh  
Dewi Nur Meilinda

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

@ Dewi Nur Meilinda 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

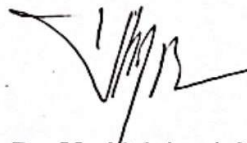
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN  
DEWI NUR MEILINDA**

**PENERAPAN TEKNIK *PECHA KUCHA*  
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI 2D  
DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA NARATIF  
PEMELAJAR BIPA 3**

disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



Dr. Yeti Mulyati, M.Pd.

NIP 196006131981092001

Pembimbing II

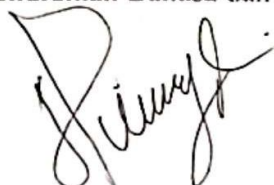


Dr. Suci Sundusiah, M.Pd.

NIP 198212192008122002

diketahui oleh

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Sumiyadi, M.Hum.

NIP 196603201991031004

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan pemelajar BIPA tingkat 3 saat berkomunikasi, terutama dalam hal bercerita. Hal ini karena pemelajar kesulitan untuk menerapkan kosakata dengan tepat, kesulitan dalam menyusun kalimat menjadi kalimat yang padu dan penggunaan konjungsi yang tepat. Karenanya dibutuhkan sebuah teknik dan media yang dapat menarik minat, serta memudahkan pemelajar dalam praktik pembelajaran berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D dalam pembelajaran berbicara naratif pemelajar BIPA 3. Penelitian ini mendeskripsikan kemampuan berbicara naratif pemelajar BIPA 3 menggunakan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D pada kondisi *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berbicara antarkondisi dari setiap pemelajar BIPA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *single subject research* (SSR) dengan disain penelitian A-B-A. Sumber data penelitian ini adalah tiga pemelajar BIPA tingkat 3 yang berasal dari Tajikistan. Pada tahap *baseline-1* dan *baseline-2* menggunakan teknik bercerita pada setiap sesinya untuk melihat kemampuan berbicara pemelajar BIPA sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sedangkan pada tahap intervensi peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D pada setiap sesinya. Berdasarkan temuan penelitian teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada pemelajar BIPA 3. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai ketiga subjek yang diperoleh dari setiap kondisi. Subjek I memperoleh nilai rata-rata pada kondisi *baseline-1* sebesar 73 (cukup), pada intervensi 89 (baik sekali) dan kondisi *baseline-2* sebesar 94 (baik sekali). Subjek II memperoleh nilai rata-rata pada kondisi *baseline-1* sebesar 74 (cukup), pada intervensi 90 (baik sekali), dan kondisi *baseline-2* sebesar 94 (baik sekali). Subjek III memperoleh nilai rata-rata pada kondisi *baseline-1* sebesar 69 (cukup), pada intervensi 82 (baik), dan kondisi *baseline-2* sebesar 95 (baik sekali). Data *overlap* dari subjek I dan II adalah sebesar 0% dan pada subjek III sebesar 25%. Hal ini menunjukkan teknik *Pecha Kucha* berbantuan media animasi 2D memengaruhi dan meningkatkan kemampuan berbicara naratif subjek penelitian.

**Kata kunci:** pembelajaran berbicara, teknik *Pecha Kucha*, pembelajaran BIPA tingkat 3, penelitian subjek tunggal

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the difficulties faced by level 3 learners of Indonesian for Non-Native Speakers (BIPA) in communicating, especially in storytelling. This is because learners struggle to apply vocabulary accurately, face challenges in constructing coherent sentences, and struggle with the appropriate use of conjunctions. Therefore, a technique and medium are needed that can capture learners' interest and facilitate them in practicing speaking during the learning process. The aim of this study is to determine the effectiveness of the Pecha Kucha technique supported by 2D animation media in teaching narrative speaking to level 3 BIPA learners. This study describes the narrative speaking abilities of level 3 BIPA learners using the Pecha Kucha technique with the support of 2D animation media in three conditions: baseline-1, intervention, and baseline-2. The study also describes the differences in speaking abilities among the learners in each condition. The research employs a single-subject research (SSR) method with an A-B-A research design. The data source consists of three level 3 BIPA learners from Tajikistan. During baseline-1 and baseline-2 phases, storytelling techniques are used in each session to assess the speaking abilities of BIPA learners before and after the treatment. In the intervention phase, the researcher employs the Pecha Kucha technique supported by 2D animation media in each session as the treatment. Based on the research findings, the Pecha Kucha technique supported by 2D animation media can enhance the speaking abilities of level 3 BIPA learners. This improvement is evident in the average scores of the three subjects in each condition. Subject I achieves an average score of 73 (sufficient) in baseline-1, 89 (very good) in the intervention, and 94 (very good) in baseline-2. Subject II obtains an average score of 74 (sufficient) in baseline-1, 90 (very good) in the intervention, and 94 (very good) in baseline-2. Subject III scores an average of 69 (sufficient) in baseline-1, 82 (good) in the intervention, and 95 (very good) in baseline-2. The overlap of data between subjects I and II is 0%, and for subject III, it is 25%. This demonstrates that the Pecha Kucha technique supported by 2D animation media has an impact on and enhances the narrative speaking abilities of the research subjects.*

**Keywords:** *speaking learning, Pecha Kucha technique, level 3 BIPA learning, single subject research.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN HAK CIPTA .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>8</b>
A. Teknik <i>Pecha Kucha</i> .....	8
1. Hakikat Teknik <i>Pecha Kucha</i> .....	8
2. Prinsip Dasar Teknik <i>Pecha Kucha</i> .....	11
3. Sintaks Pembelajaran Menggunakan Teknik <i>Pecha Kucha</i> Berbantuan Media Animasi 2D .....	11
4. Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Pecha Kucha</i> .....	12
B. Media Animasi 2D .....	14

C. Keterampilan Berbicara Naratif .....	17
1. Hakikat Berbicara Naratif .....	17
2. Struktur Narasi .....	19
3. Penilaian Terhadap Keterampilan Berbicara .....	20
D. Penelitian yang Relevan .....	25
E. Hipotesis Penelitian .....	26
F. Definisi Operasional .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Metode Penelitian dan Disain Penelitian .....	28
B. Prosedur Penelitian .....	30
C. Sumber Data Penelitian .....	31
1. Subjek Penelitian .....	31
2. Tempat Penelitian .....	32
3. Teknik Pengumpulan Data .....	33
D. Instrumen Penelitian .....	34
1. Instrumen Wawancara .....	34
2. Instrumen Perlakuan .....	34
3. Instrumen Pengambilan Data .....	38
E. Teknik Pengolahan Data .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi dan Analisis Data Penelitian .....	49
1. Profil Pembelajaran Berbicara BIPA Tingkat 3 .....	49
2. Deskripsi dan Analisis Data Subjek I pada <i>Baseline-1</i> .....	57
3. Deskripsi dan Analisis Data Subjek I pada Intervensi .....	71
4. Deskripsi dan Analisis Data Subjek I pada <i>Baseline-2</i> .....	97
5. Deskripsi dan Analisis Data Subjek II pada <i>Baseline-1</i> .....	111

6. Deskripsi dan Analisis Data Subjek II pada Intervensi .....	127
7. Deskripsi dan Analisis Data Subjek II pada <i>Baseline-2</i> .....	150
8. Deskripsi dan Analisis Data Subjek III pada <i>Baseline-1</i> .....	163
9. Deskripsi dan Analisis Data Subjek III pada Intervensi .....	178
10. Deskripsi dan Analisis Data Subjek III pada <i>Baseline-2</i> .....	202
<b>B. Analisis Kemampuan Berbicara Naratif Subjek I, II dan III.....</b>	<b>213</b>
1. Rata-rata Kemampuan Berbicara Naratif Subjek I, II dan III....	214
2. Analisis dalam Kondisi .....	218
3. Analisis Antarkondisi.....	241
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>253</b>
1. Pembahasan Kemampuan Berbicara Naratif Subjek I.....	253
2. Pembahasan Kemampuan Berbicara Naratif Subjek II .....	254
3. Pembahasan Kemampuan Berbicara Naratif Subjek III .....	254
4. Pengaruh Pembelajaran Berbicara Naratif Menggunakan Teknik <i>Pecha Kucha</i> Berbantuan Media Animasi 2D .....	255
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>259</b>
A. Kesimpulan.....	259
B. Rekomendasi .....	261
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>263</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>269</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>270</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J.S & William, S.K. 2012. *Pecha Kucha* for Lean and Sticky Presentations in Business Classes. Northern Arizona University: The W.A. Franke College of Business.
- Anwar, K., Asari, S., Husniah, R., & Asmara, C. H. (2020). Students' Perceptions of Collaborative Team Teaching and Student Achievement Motivation. *International Journal of Instruction*, 14(1), hlm. 325–344. From <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14119A>.
- Aprilia, Alfaynie Axelfa Trie. 2021. The Influence of Using Pecha-Kucha Technique Towards Students' Speaking Ability at The Second Semester of Tenth Grade of MAN 1 Lampung Tengah in Academic Year 2020/2021. UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15517>.
- Aqib, Z. 2015. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arniatika, Sefvirda. 2018. Improving Speaking Performance Through *Pecha Kucha* Presentation Method Among the Tenth Grades of SMA Muhammadiyah Pekalongan East Lampung. Skripsi. Pedagogy: Journal of English Language Teaching, 6(2). From <https://doi.org/10.32332/pedagogy.v6i2.1329>.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). Tersedia di <https://kbbi.web.id/naratif>. (diakses pada 2 Januari 2023).
- Beyer, A. M., & Earle, M. (2009). *Pecha Kucha* Presentations as an exam review activity. *Presentation Techniques*, 30, 103-105.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Brown, H. D. (1994). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Budiawan, R. S., & Rukayati. (2018). Kesalahan Berbahasa Dalam Praktik Berbicara Pemelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Di

- Universitas PGRI Semarang Tahun 2018. *Jurnal Kredo*, 2(1), 88-97. doi:<https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2428>.
- Chikushi, U. B., Dytham, M., & Klein, A. (2007). *Pecha Kucha Night: 20 images x 20 second*. Japan: KleinDytham Architecture.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ekayanti, N. W., Putir, G. P., & Puspawati, D. A. (2018). PechaKucha: Inovasi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Calon Guru. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 676-687. From <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/33042/21736>.
- Eriyanto, (2013). *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Evaliata. 2015. Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D, *TEKNOMATIKA*, 7 (2), hlm. 16.
- Faiza, F. I., & Irsyad, R. E. (2021). Tingkat Kemampuan Berbicara Pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Tingkat Pemula Menggunakan Tes Teks Deskripsi. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(2), 20-38. From <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/tabasa/article/view/3883>.
- Faliyanti, E. (2021). The Effectiveness of Using *Pecha Kucha* Technique to Promote Students' Speaking Skill. *Intensive Journal*, 4(1), 37-50. From <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/EJB/article/view/4751>.
- Fanisa, Adistia & Laras, Nova Dwi Puspita. 2022. Animasi 2D dalam Pembelajaran Bahasa. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 7(1), hlm. 28-32. From <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2352>.
- Glendall, J. (2007, December). *20 presentations, 20 slides, 20 seconds*. From Architecture: <http://www.architecturemagazine.com>.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Harisnur, Fadhlina. 2022. Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*. 3(1). Hlm. 29-31. Doi. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1>.
- Herlyani, E. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Iswary, E. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Hankuk University of Foreign Studies Korea Selatan: Peluang Menggelobalkan Bahasa Indonesia. *Prosoding Seminar Internasional Kebahasaan*, 59-67. From <https://repositori.kemdikbud.go.id/20235/8/7.%20MAKALAH%20Eri%20iswari.pdf>.
- Jarvis, H., & Achilleos, M. 2013. From Computer Assisted Language Learning (CALL) to Mobile Assisted Language Use (MALU). *Eric*, hlm. 1–18. From <https://eric.ed.gov/?id=EJ1004355>.
- Keraf, Gorys. 2004. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khaerunisa, Inna. 2021. Penerapan Metode Show and Tell Berbantuan Media Instagram Television dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Bandung). *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, Puspitasari, D. A., Batubara, D. H., Hernina, & Larasati. (2019). Pelaksanaan Program BIPA dan Hasil Pembelajarannya. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(1), 11-21. doi:<https://doi.org/10.26499/jbipa.v1i1.1692>.
- Lortie, C. J. (2017). Ten Simple Rules for Short and Swift Presentations. *PLoS Computational Biology*, 13(3), hlm. 1-6. From <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1005373>.
- Mirani, J. I., Lohar, S. A., Jat, A. R. L., & Faheem, M. (2019). A Review of Computer-Assisted Language Learning (CALL): Development, Challenges, and Future Impact. *Education and Linguistics Research*, 5(1), hlm. 37. <https://doi.org/10.5296/elr.v5i1.14515>.
- Morris, William. 1976. *The American Heritage dictionary of the English Language*. Boston: Houghton Mifflin, Co.
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Murugaiah, P. (2016). *Pecha Kucha* style *PowerPoint* presentation: An innovative call approach to developing presentation skills of tertiary students. *Teaching English with Technology*, 16(1), hlm. 88-104.
- Nawawi, Qura, U., & Rahmayanti, I. (2017). *KETERAMPILAN BERBICARA sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: UHAMKA PRESS.
- Nazmi, Muhammad. 2017. Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *GEA Journal*, 17 (1).
- Nguyen, H. (2015). Student Perception of the Use of PechaKucha Presentations for EFL Reading Classes. *Language Education in Asia*, 135-149. From 10.5746/LEiA/15/V6/I2/A5/Nguyen.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurwahidah, E., Bakhraeni, R & Muliarsari, Destiani Natalina. 2014. Computer Assisted Language Learning (CALL) dalam Pembelajaran Listening Siswa Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif terhadap Penerapan CALL dalam Pembelajaran Listening Siswa SD Kelas V SD Negeri Galunggung). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1). From <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v1i1.4697>.
- Oktaviani, V & Rahmayanti, H. 2021. Penggunaan Media Animasi 2D dalam Pembelajaran Daring. *Prosding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2. From <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25550>.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Purnomo, Wahyu & Andreas, Wahyu. (2013). *Animasi 2D*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Ramliyana, R. (2018). Design of the Board of Environmental Series and Time to Improve Skills to Speak BIPA Students. *HORTATORI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 120-126. doi:<https://doi.org/10.30998/jh.v2i2.72>.

- Rokhaniyah, H. (2019). Exploring PechaKucha in EFL learners' speaking fluency. *Journal on English as a Foreign Language*, 9(2), 146-162. From <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/jefl/article/view/1326>.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia: Bogor, hlm. 15.
- Santana K, S. (2005). *Jurnalistik Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Saputra, P. M.A., Wirawan, I. M. A & Artahana, I. K. R. 2016. Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 5(2).
- Saputri, Merisa Sely. 2019. Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi dengan Bantuan Aplikasi Wondershare Filmora Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kelas II. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung. From <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11313>.
- Sari, Asri Ruhaya. 2021. Preparing *Pecha Kucha* to Improve English Speaking and Time Setting in English Presentation. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26196>.
- Smith Robert M.1982. *Learning How to Learn; Applied Theory for Adult*. Chicago: Follette Publ. Co.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-25. Bandung: ALFABETA CV.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek*. Bandung: CRICED (University of Tsukuba).
- Tara, S. N., Andayani, & Suyitno. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pemelajar BIPA Melalui Media Film Pendek. *Prosiding Seminar Nasional "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0"*, 365-367. From <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pbi/article/view/12807>.
- Tarigan, H. G. (1983). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Tomsett, P. M., & Shaw, M. R. (2014). Creative Classroom Experience Using Pechakucha to Encourage ESL use in Undergraduate Business Courses: A Pilot Study. *International Multilingual Journal of Contemporary Research*, 2(2), 89-108. From [http://imjcr.com/journals/imjcr/Vol\\_2\\_No\\_2\\_June\\_2014/6.pdf](http://imjcr.com/journals/imjcr/Vol_2_No_2_June_2014/6.pdf)
- Walangadi, H & Pratama, W. H. 2018. Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), hlm. 201-207. From <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>.