

Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak-Anak Menggunakan Media Animasi Pembelajaran Di Rw Ramah Anak 06 Kelurahan Ratujaya Depok

Syaffa Fitria¹, Bekti Yulianti², Nurwijayanti KN³
Prodi Teknik Elektro Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Email : syaffaftra27@gmail.com, byulianti@unsurya.ac.id, nurwijayanti_kn@yahoo.com

Abstrak

RW Ramah Anak 06 Ratujaya Depok merupakan salah satu program turunan dari kebijakan nasional Kabupaten/Kota layak Anak (KLA) khususnya Kota Depok, sebagai upaya dalam pemenuhan hak-hak anak sekaligus memberikan perlindungan kepada anak di tingkat RT maupun RW yang satu tujuannya memberika tempat ruang bermain yang kreatif dan menyenangkan. Program Studi Teknik Elektro Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma melalui Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memberikan media pembelajaran bahasa inggris yang menggabungkan antara belajar dan bermain dengan menggunakan media animasi sehingga anak-anak dapat menggunakan media tersebut bersama teman-teman. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa 93% anak-anak menyatakan belajar menggunakan media animasi menyenangkan dan 90% ana-anak dapat memainkan game tersebut. Selain itu 90% pengurus menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dan perlu untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci : *RW Ramah Anak, Media Animasi Pembelajaran, Bahasa Inggris*

Abstrac

Kid-Friendly RW 06 One of the offshoot initiatives of the national Child Friendly Regency/City (KLA) policy, Ratujaya Depok operates in Depok City in particular, with the goal of protecting children at the RT and RW levels and giving them space in accordance with their rights. imaginative and enjoyable play. English language learning materials that blend education and amusement through animation are made available by Marshal Suryadarma Dirgantara University's Electrical Engineering Study Program through Community Service Activities (PKM) so that kids can utilize them with friends. When the activity was put into practice, 93% of kids said that learning through animation was enjoyable, and 90% of kids could really play the game. 90% of administrators said that, aside from that, this activity was

Keywords: *Child Friendly RW, Learning Animation Media, English Language Learning*

1. Pendahuluan

RW Ramah Anak merupakan salah satu program turunan dari kebijakan nasional Kabupaten/Kota layak Anak (KLA), sebagai upaya dalam pemenuhan hak-hak anak

sekalius memberikan perlindungan kepada anak di tingkat RT maupun RW (Putri et al., 2023). Konsep KLA adalah membangun sistem pembangunan berbasis hak anak dengan mengintegrasikan komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat, dan

dunia usaha secara terencana dan berkelanjutan dalam kebijakan, program, dan kegiatan untuk memastikan hak anak terpenuhi (Mulyantika & Adi, 2021).

Saat ini, program RW Ramah Anak Kota Depok menjadi fokus Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kota Depok sebagai upaya menciptakan lingkungan yang ramah bagi anak-anak, khususnya menghindari tindak kekerasan pada anak dengan cara memanfaatkan waktu luang milik anak melalui pengadaan fasilitas dan kegiatan bermanfaat (Reviona, 2020).

Program RW Ramah Anak merupakan program yang dilakukan oleh gerakan sosial masyarakat yang diselenggarakan oleh sumber daya masyarakat di tingkat Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) dan turut melibatkan pemerintah Kota Depok. Dalam lingkungan RW ramah anak terdapat ruang bermain yang kreatif dan menyenangkan. Tempat bermain ini mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak-anak sehingga dapat berinteraksi, belajar, dan tumbuh bersama melalui bermain.

RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok merupakan salah satu bagian dari program KLA kota Depok. Salah satu permasalahan yang menjadi perhatian di RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok saat ini adalah pengaruh penggunaan *gadget*, *handphone* (HP) atau alat komunikasi sejenis pada perkembangan anak-anak. Berdasarkan katalog statistik telekomunikasi Indonesia tahun 2022 prosentase anak-anak pengguna internet usia 5-12 tahun di Indonesia sebesar 12,43%, usia 13-15 tahun sebesar 6,67%. Badan Pusat Statistik (BPS) 2022 juga menunjukkan bahwa hampir 33,44% anak-anak usia dini sudah bisa menggunakan HP dan 24,96% sudah dapat mengakses internet. Dengan fenomena tersebut maka dikhawatirkan akan berdampak pada karakter dan kehidupan sosial anak setelah dewasa seperti tidak kekerasan, anak akan menjadi tertutup dan kurang berinteraksi dengan lingkungannya (Nurhayati et al.,

2023). Tetapi disisi lain anak-anak tidak boleh tertinggal oleh perkembangan teknologi tersebut. Maka diperlukan suatu media dimana anak-anak dapat bermain bersama dengan menggunakan teknologi tersebut untuk mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap penggunaan HP.

Berdasarkan permasalahan di RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok tersebut maka Program Studi Teknik Elektro Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsurya) melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) membantu dengan membuat pembelajaran bahasa inggris menggunakan media animasi, dimana anak-anak dapat belajar bahasa inggris dengan melihat gambar secara visual dan suara sehingga dapat melafalkan bahasa inggris secara benar serta menghafal perbendaharaan kata dengan lebih cepat.

Penentuan pembuatan media animasi pembelajaran bahasa inggris ini karena pada saat ini bahasa inggris menjadi bahasa yang paling banyak digunakan oleh penduduk di dunia, sehingga menjadikan bahasa inggris sebagai salah satu bahasa internasional (Susfenti, 2021). Fakta bahwa bahasa ini adalah bahasa yang paling banyak digunakan untuk berkomunikasi dan mengirimkan informasi di seluruh dunia mendorong gagasan bahwa setiap orang di dunia modern harus menguasai bahasa tersebut. Kesadaran akan pentingnya menguasai bahasa Inggris berdampak pada upaya untuk mulai mengajarkan anak-anak berbahasa Inggris sedini mungkin, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK) dan jenjang Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran bahasa inggris melalui media animasi sangat cocok untuk proses pembelajaran karena materi atau informasi yang disampaikan dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi yang menarik. Animasi dan efek khusus akan sangat efektif untuk menarik perhatian anak-anak. Ini karena melihat gambar animasi akan membuatnya lebih mudah diterima, dipahami, dan menarik, dan dapat membuat siswa lebih termotivasi.

Konsep cara belajar bahasa inggris menggunakan media animasi yang dilaksanakan di RW Ramah Anak 06 ini, menggabungkan metode belajar dengan permainan (*game*) dengan pendampingan dari pembimbing, sehingga anak-anak dapat tetap dapat bermain dan berinteraksi dengan teman-teman dilingkungannya.

2. Landasan Teori

• Teori Belajar Kognitif

Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah proses internal yang mencakup ingatan, penyimpanan, pengolahan data, dan elemen kejiwaan lainnya. Teori belajar kognitif menekankan bahwa setiap aspek belajar berkorelasi dengan situasi secara keseluruhan. Dengan kata lain, teori ini menganggap belajar sebagai suatu proses internal yang mencakup ingatan, penyimpanan, pengolahan data, dan elemen kejiwaan lainnya. (Wiradintana, 2018).

Teori belajar kognitif lebih menekankan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam pikiran manusia (Badi'ah, 2021). Teori kognitif mencakup kegiatan mental yang sadar, seperti berfikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental, seperti sikap, kepercayaan, dan pengharapan. Teori ini berfokus pada jawaban (respon) atas akibat perilaku tertutup (Wisman, 2020).

Pada dasarnya, belajar adalah suatu proses usaha yang terjadi dalam aktivitas mental manusia selama interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan, dan nilai sikap yang relatif dan berbekas. Kognitivisme mengakui bahwa faktor individu sangat penting dalam belajar tanpa mengabaikan faktor eksternal atau lingkungan (Nurhadi, 2020).

Bruner merupakan salah satu ahli psikologi yang membangun teori belajar yang sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif. Bruner mengusulkan bahwa proses pembelajaran harus mencakup dua elemen penting: a) Pengalaman optimal untuk mau dan dapat belajar; dan b) Penciptaan

pengetahuan untuk pemahaman optimal (Hatip & Setiawan, 2021).

Dalam penyajian materi ada 3 tahapan penting yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan teori ini yaitu:

- 1) Tahapan Enaktif : dalam tahap ini, siswa yang memiliki pengetahuan sebagian besar dalam bentuk respons motorik dapat lebih baik menunjukkan pekerjaan fisik daripada menjelaskan tugas yang sama secara eksplisit. Dalam tahap ini, peserta masih membutuhkan benda konkret untuk melakukan sesuatu.
- 2) Tahapan Ikonik : Penyajian ikonik didasarkan pada pikiran internal; pengetahuan sebagian besar dibentuk dari gambar-gambar visual untuk membentuk informasi baru.
- 3) Tahapan simbolik : Pada tahap ini pengetahuan sudah di bangun dengan menggunakan simbol-simbol.

▪ Media Animasi Pembelajaran

Media animasi pembelajaran adalah kumpulan gambar yang dibuat dan diolah sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan suara dan musik yang menarik, sehingga terkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran (Riyanti & Jarmita, 2021). Menurut Schramm, media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau materi selama proses pembelajaran. Gagne dan Briggs juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar (Ramdani, 2021). Menurut Kreyenbuhl, keterlibatan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Mashuri, 2020). Media pembelajaran yang baik dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak, dan sesuai dengan psikologi anak, dapat menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Pandangan antusias tentang proses belajar muncul dari pola pikir yang memengaruhi penggunaan media pembelajaran (Adi et al., 2020; Badi'ah, 2021). Multimedia animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah banyak digunakan pada saat ini.

Animasi adalah jenis seni yang membuat objek atau karakter terlihat lebih hidup melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Melati et al., 2023). Animasi terdiri dari kumpulan gambar bergerak yang berisi objek yang diberi efek tertentu yang membuatnya tampak realistis dan menarik. Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat.

Animasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

- 1) 2D Cartoon Animation
- 2) 3D Animation
- 3) Motion Graphics
- 4) Infographic
- 5) Stop Motion
- 6) Whiteboard Animation

3. Metodologi

Sebagai upaya Program Studi Teknik Elektro Unsurja dalam mendukung kegiatan di RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok, maka dilakukan kegiatan pembelajaran bahasa inggris menggunakan media animasi sehingga memungkinkan anak-anak belajar dengan konsep bermain bersama teman-teman di lingkungannya. metode pelaksanaan yang dibuat terdiri dari 3 tahapan.

Tahapan pertama adalah tahap persiapan, yaitu dilakukannya survey dan observasi langsung ke lokasi RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan pembelajaran bahasa inggris menggunakan media animasi sehingga mudah dipahami oleh anak-anak dan menentukan topik bahasa inggris yang akan dibuat.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, dimana pada tahap ini dilaksanakan 2 kegiatan yaitu pertama memberikan penjelasan kepada para pembimbing untuk mengajarkan cara penggunaan media pembelajaran tersebut dan kedua pengimplementasian media animasi kepada anak-anak sebagai pengguna. Para pembimbing akan dijelaskan mengenai keseluruhan dari media animasi pembelajaran ini dan diberikan sebelum digunakan untuk media pembelajaran kepada anak-anak. Pada

saat pelaksanaan, anak-anak akan didampingi oleh para pembimbing RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok, dosen dan mahasiswa Unsurja untuk memulai kegiatan.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi pelaksanaan kegiatan dimana pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa inggris menggunakan media animasi untuk mengamati efisiensi dan efektivitas penerapan pada anak-anak. Evaluasi juga dilakukan terhadap kemudahan pengoperasian media pembelajaran yang dibuat.

4. Hasil dan Pembahasan

• Tahap Persiapan

Pelaksanaan survey dan observasi awal dilakukan untuk mengenal program RW Ramah Anak yang dicanangkan oleh pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas tumbuh dan kembang anak-anak di lingkungannya. RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok merupakan salah satu RW yang mengimplementasikan program pemerintah tersebut. Survey dilakukan agar kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan sasaran.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan para pengurus RW, maka didapatkan informasi sebagai berikut :

- Media bermain dan edukasi bagi anak-anak masih sangat kurang.
- Kekhawatiran bahwa anak-anak terlalu banyak berinteraksi dengan HP atau gadget dan kurang tertarik untuk bermain bersama teman-teman sebayanya.

Pembelajaran bahasa inggris menggunakan media animasi merupakan salah satu cara yang dirancang untuk menerapkan metode belajar dan bermain dengan memperhatikan kemampuan anak-anak. Media pembelajaran dibuat dengan memperhatikan karakter anak tujuan agar lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak.

Media pembelajaran tersebut dibuat dalam bentuk game edukasi dengan beberapa menu yang dapat dipilih yaitu menu belajar, menu game, dan menu petunjuk, dengan topik

pembahasan adalah nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Inggris.

Pada menu belajar, akan diberikan gambar-gambar anggota tubuh dan tulisan dalam bahasa Inggris serta suara pengucapan secara benar. Dengan demikian anak-anak dapat mengikuti cara pengucapan tersebut dengan benar.

Apabila akan mengetahui hasil pembelajaran maka dapat memilih menu game. Pada menu tersebut akan diberikan gambar dan anak-anak dapat menyebutkan nama-nama gambar yang diberikan. Pada menu ini dapat dijadikan media bermain bagi anak-anak.

Pada menu petunjuk terdapat penjelasan tata cara penggunaan media pembelajaran ini bagi para pembimbing kegiatan terutama bagi para pembimbing kegiatan anak-anak di RW Ramah Anak 06 Ratujaya Depok.

▪ Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilaksanakan langsung di RW Ramah Anak 06 Ratujaya Depok dengan memanfaatkan halaman kantor RW 06 karena pada saat ini belum memiliki tempat layak yang digunakan untuk kegiatan ini. Gambar 1 berikut ini adalah gambar tempat pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, diadakan acara pembukaan yang dihadiri oleh para pembimbing dari RW Ramah Anak 06 Ratujaya Depok, pihak Unsurya dan anak-anak sebagai peserta. Pada acara pembukaan tersebut digunakan sebagai acara perkenalan pihak Unsurya dengan anak-anak, sehingga terjalin rasa nyaman selama pelaksanaan kegiatan. Gambar 2 berikut merupakan acara pembukaan

kegiatan yang dibuka langsung oleh pengurus RW Ramah Anak 06 Ratujaya Depok.



Gambar 2. Acara Pembukaan

Gambar 3 berikut merupakan acara perkenalan mahasiswa dengan anak-anak yang akan mengikuti kegiatan.



Gambar 3. Acara Perkenalan

Kegiatan dimulai dengan bermain dan bernyanyi bersama untuk menciptakan kedekatan antara anak-anak dan para pembimbing dari Unsurya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan semangat dan kenyamanan anak-anak selama pelaksanaan kegiatan. Gambar 4 berikut ini menunjukkan kegiatan bermain anak-anak sebelum memulai kegiatan.



Gambar 4. Kegiatan bermain dan bernyanyi

Kegiatan dilanjutkan dengan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran animasi yang dirancang. Pada kegiatan tersebut anak-anak didampingi untuk belajar menggunakan media pembelajaran tersebut dengan membuka menu belajar. Anak-anak dengan panduan dari para pembimbing, belajar mengenal anggota tubuh dalam bahasa Inggris melalui gambar dan suara dan menirukannya. Dengan media gambar dan suara tersebut anak-anak lebih mudah untuk mengingat dan dapat melafalkannya seperti yang didengar, seperti yang terlihat pada gambar 5, dimana anak-anak didampingi oleh pembimbing selama kegiatan berlangsung.



Gambar 5. Penampungan anak-anak dalam penggunaan media animasi

Kegiatan selanjutnya dilaksanakan game berdasarkan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Anak-anak diminta untuk menyebutkan gambar-gambar yang ditunjukkan di layar. Tujuan dari game ini adalah membentuk rasa berani dan percaya diri pada anak-anak terhadap kemampuannya. Bagi anak-anak yang banyak menjawab dan benar akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha mereka, seperti yang terlihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Game dalam Bahasa Inggris

▪ Tahap Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi terhadap kegiatan dilakukan dengan mengamati selama pelaksanaan kegiatan pada saat anak-anak diberikan materi melalui media animasi. Rata-rata anak-anak mengerti apa yang ada di dalam gambar dan menirukan dalam melafalkannya. Untuk anak-anak yang berusia 7-10 tahun diberikan pertanyaan sederhana untuk dijadikan bahan evaluasi tentang materi pembelajaran selanjutnya. Tabel 1 menunjukkan jawaban dari anak-anak tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi ini.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Terhadap Anak-anak

No	Pernyataan	Jawaban (%)	Deskripsi Jawaban
1	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan animasi gambar	93	Suka
2	Apa kamu dapat dengan mudah memainkan game bahasa Inggris ini	90	Dapat memainkan

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa 93% anak-anak menunjukkan suka terhadap cara belajar menggunakan gambar animasi, dan 90% anak-anak menyatakan dapat dengan mudah memainkan game tersebut.

Evaluasi lebih lanjut diberikan kepada para pengurus RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok untuk mengetahui pendapat mereka mengenai media pembelajaran yang dibuat. Tabel 2 berikut ini menunjukkan hasil jawaban questioner yang diberikan kepada para pengurus.

Tabel 2. Hasil Questioner Pengurus RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok

No	Pernyataan	Jawab (%)	Deskripsi Jawaban
1	Apakah anda telah mengenal animasi untuk sarana belajar	93	Belum mengenal
		8	Sudah tapi belum maksimal
2	Apakah Pengabdian ini membuka wawasan mengenai penggunaan Aplikasi Animasi untuk belajar mengajar?	90	Membuka wawasan
		10	Belum pernah
3	Apakah anda merasa perlu menggunakan Aplikasi Animasi untuk sarana belajar dan bermain bagi anak-anak?	40	Sangat Perlu
		60	Perlu

Dari hasil evaluasi tersebut dapat bahwa para pengurus RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok mengapresiasi kegiatan pembelajaran dengan media animasi dan berminat untuk pengembangan selanjutnya.

Diakhir kegiatan Unsurnya menyumbangkan aplikasi pembelajaran dan LCD proyektor untuk mendukung kegiatan selanjutnya dan fote bersama sebagai kenang-kenangan dan motivasi bersama untuk pengembangan kegiatan.

5. Kesimpulan

Para pengurus RW Ramah Anak 06 Ratujuaya Depok dan anak-anak telah

mendapatkan pengetahuan mengenai Media animasi pembelajaran yang sangat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Dengan menggunakan media animasi proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tersistematis dan membuat para pembimbing lebih bisa menggali ide untuk materi pengajaran. Peserta yang terdiri dari anak-anak sebanyak 93% menyatakan menyukai kegiatan ini dan 90% peserta menyatakan game tersebut muah untuk dimainkan. Selain itu 90% Pengurus menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat untuk pengembangan kegiatan belajar dan bermain menggunakan media animasi pembelajaran.

6. Ucapan Terimakasih

Dengan demikian, diharapkan pelatihan ini dapat terus memberikan manfaat bagi peserta dalam mengembangkan keterampilan teknis mereka dalam mengembangkan media pelajaran yang kreatif dan inovatif. Atas perhatian, dukungan dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.

Daftar Pustaka

Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81–87.

Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 76–90.

Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–97.

Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.

Mulyantika, L., & Adi, I. R. (2021). Peran Partisipasi Masyarakat dalam Mewujudkan

- Kesejahteraan Anak melalui RW Ramah Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1).
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77–95.
- Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336.
- Putri, R. W., Lituhayu, D., & Setianingsih, E. L. (2023). EVALUASI PROGRAM RW RAMAH ANAK SEBAGAI UPAYA Mendukung Kota Layak Anak Di Kota Depok (STUDI KASUS DI KECAMATAN SUKMAJAYA). *Journal of Public Policy and Management Review*, 13(1), 1–14.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Reviona, C. (2020). *Evaluasi Program RW Ramah Anak di Kota Depok sebagai upaya untuk mendukung Kota Layak Anak: studi kasus RW 013 Kelurahan Cisalak*.
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 73–88.
- Susfenti, N. E. M. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 8(01), 50–60.
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.

