

004/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5**

(Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana (S1)



Oleh

Hendri Fuad

20181810004

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5

(Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)

Disusun Oleh

Hendri Fuad

20181810004

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

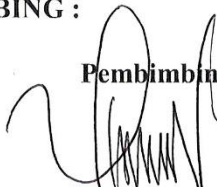
Tanggal Bulan Tahun : 24 Juni 2025

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1


Rika Nugraha, M.Sn.
NIK. 410110730227

Pembimbing 2


Yulyanto, S.Kom., M.T.I.
NIK. 410106830231

Mengetahui / Mengesahkan :

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual,


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.
NIK. 410107740228

LEMBAR PENGUJIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5
(Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)

Disusun Oleh

Hendri Fuad

20181810004

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

Penguji I

Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn

NIK. 410111920229

Penguji II

Yulyanto, S.Kom., M.T.I.

NIK. 410106830231

Penguji III

Elin Herlina, M.I.Kom.

NIK. 410105920230

Mengetahui/Mengesahkan :

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 41038101348

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1

Jerry Donald Rahajaan, M.Sn.
NIK. 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hendri Fuad
NIM : 20181810004
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 14 Mei 2000
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul sebagai berikut :

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5 (Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)

Dosen Pembimbing 1 : Rika Nugraha, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Yulyanto, S.Kom., M.T.I.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar Pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 13 Mei 2026

Yang menyatakan,



Hendri Fuad

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5 (Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 13 Mei 2026

Yang menyatakan,



Hendri Fuad

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kamu tidak seharusnya berambisi untuk meraih peringkat pertama, melainkan berupaya menghasilkan karya terbaikmu sejauh ini.” (Blue Period)

PERSEMBAHAN

Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DAUR AIR UNTUK SISWA KELAS 5

(Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)

Hendri Fuad, Rika Nugraha M.Sn., Yulyanto M.Tl.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20181810004@uniku.ac.id, rika.nugraha@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi daur air di SD Negeri Sangkanurip dilatar belakangi dengan proses pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak, sehingga kurangnya minat belajar peserta didik dan daya tarik peserta didik terhadap materi daur air.

Pada penelitian ini mengangkat rumusan masalah bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi daur air di SD Negeri Sangkanurip dan bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi daur air di SD Negeri Sangkanurip. Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran daur air tingkat SD/MI yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian menggunakan metode penelitian *mixed methods* yang dimana ini menggunakan data kualitatif sebagai data primer dan data kuantitatif sebagai data pelengkap. Di dalam metode ini menggunakan tahapan wawancara, observasi dan studi pustaka sebagai tahapan metode kualitatif dan dilengkapi dengan angket sebagai proses pengambilan data kuantitatif untuk mengetahui kebenaran hasil penelitian kualitatif.

Hasil dari penelitian ini yaitu untuk Guru pengajar memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 80% dengan jawaban “setuju” terhadap penggunaan media pembelajaran daur air berbasis animasi. kemudian respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi daur air pada saat uji coba produk memperoleh jawaban “setuju” terhadap pernyataan dalam angket kepuasan media pembelajaran daur air berbasis animasi dengan nilai rata-rata persentase sebesar 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada materi daur air layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, video animasi, daur air.*

ANIMATION BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF WATER CURRENT FOR 5th GRADE

(Case Study: SD Negeri Sangkanurip)

Hendri Fuad, Rika Nugraha M.Sn., Yulyanto M.TI.

*Visual Communication Design Study Program, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan*

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kuningan District, West Java 45512

20181810004@uniku.ac.id, rika.nugraha@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id

ABSTRACT

The development of animated video learning media on water cycle material at SD Negeri Sangkanurip is motivated by the learning process which has only used printed book learning media, resulting in a lack of student interest in learning and student attraction to water cycle material.

In this study raised the formulation of the problem of how to develop animated video learning media on water cycle material at SD Negeri Sangkanurip and how students respond to animated video learning media on water cycle material at SD Negeri Sangkanurip. This research is about the development of animated video media as a learning media for water cycles at the SD / MI level that can help educators and students in learning activities.

In the research using mixed methods research methods which use qualitative data as primary data and quantitative data as complementary data. In this method using the stages of interviews, observations and literature studies as stages of qualitative methods and equipped with a questionnaire as a quantitative data collection process to determine the truth of the results of qualitative research.

The results of this study, namely for the teaching teacher, obtained an average percentage value of 80% with the answer "agree" to the statement in the satisfaction questionnaire for animation-based water cycle learning media. then the students' response to the development of animated video learning media on water cycle material during the product trial obtained the answer "agree" to the statement in the satisfaction questionnaire for animation-based water cycle learning media with an average percentage value of 88%. So it can be concluded that the development of animation-based learning media on water cycle material is suitable for use as learning media.

Keywords : *Learning media, animated video, water cycle.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi yang berjudul “Pembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Daur Air Untuk Siswa Kelas 5 (Studi Kasus: SD Negeri Sangkanurip)” sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan di Universitas Kuningan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang turut serta mendukung, membimbing dan bekerja sama, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Rio Andriyat Krisdiawan, M.Kom. Selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
5. Ibu Rika Nugraha, M.Sn. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Bapak Yulyanto, M.TI. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
7. Orang tua yang telah memberikan do’a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang peneliti miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 13 Mei 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized cursive letters, likely representing the initials 'H. S.' followed by a long horizontal flourish.

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Batasan Lingkup Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Metode Analisis Data	5
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur	9
2.1.1 Media	9
2.1.2 Media Pembelajaran	9
2.1.3 Animasi.....	10

2.1.4 Animasi 3D	22
2.1.5 Materi Pembelajaran	26
2.1.6 <i>Tools</i>	36
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu	36
2.3 Kerangka Teoretis	39
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	40
3.1 Data dan Objek Perancangan.....	40
3.1.1 Data Primer	40
3.1.2 Data Sekunder.....	42
3.2 Hasil Analisis Data	42
3.3 Konsep Kreatif	43
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	43
3.3.2 Strategi Kreatif.....	43
3.4 Konsep Visual	45
3.4.1 Teknik Visualisasi.....	45
3.4.2 Gaya Visualisasi	46
3.4.3 Elemen Visual.....	46
3.5 Konsep Media.....	47
3.5.1 Target Audiens.....	48
3.5.2 Media Utama.....	48
3.5.3 Media Penunjang	48
3.6 Skema Perancangan.....	54
3.7 Program Kreatif.....	55
3.7.1 Jadwal Perancangan.....	55
3.7.2 Biaya Perancangan.....	56
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	57
4.1 Pengolahan Ide	57
4.1.1 Tema Dan Konsep Yang Digunakan	57
4.1.2 Animasi 3D	57
4.1.3 Pemilihan Tipografi	59
4.2 Eksekusi Visual	63
4.2.1 <i>Script</i>	63
4.2.2 <i>Storyboard</i>	63
4.2.3 Karakter	64

4.2.4 <i>Modeling</i>	67
4.2.5 <i>Texturing</i>	68
4.2.6 <i>Rigging</i>	69
4.2.7 <i>Environment Effect</i>	70
4.2.8 <i>Lighting</i>	71
4.2.9 <i>Animating</i>	72
4.2.10 <i>Audio Mixing & Rendering</i>	73
4.3 Penerapan pada Media.....	73
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Simpulan.....	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Seri Animasi Doraemon Sebagai Contoh Animasi 2D	11
Gambar 1. 2 Salah Satu Frame Dari Video Youtube Berjudul “Teaster: Lestari Alamku, Kunci Masa Depan” Sebagai Contoh Infografis	12
Gambar 1. 3 Contoh Penggambaran Motion Graphic.....	12
Gambar 1. 4 Salah Satu Frame Dari Seri Animasi Berjudul “Si Entong” Sebagai Contoh Animasi 3D	13
Gambar 1. 5 Ilustrasi Solid Drawing	14
Gambar 1. 6 Ilustrasi Timing & Spacing	14
Gambar 1. 7 Ilustrasi Squash & Stretch	15
Gambar 1. 8 Ilustrasi Anticipation	16
Gambar 1. 9 Ilustrasi Slow In and Out.....	16
Gambar 1. 10 Ilustrasi Arcs	17
Gambar 1. 11 Ilustrasi Secondary Action	18
Gambar 1. 12 Ilustrasi Follow Through and Overlapping Action	19
Gambar 1. 13 Ilustrasi Straight Ahead and Pose-to-Pose Action	19
Gambar 1. 14 Ilustrasi Staging.....	20
Gambar 1. 15 Ilustrasi Appeal	21
Gambar 1. 16 Ilustrasi Exaggeration.....	21
Gambar 1. 17 Simbol Cuaca Cerah.....	27
Gambar 1. 18 Simbol Cuaca Cerah Berawan.....	27
Gambar 1. 19 Simbol Cuaca Berawan	28
Gambar 1. 20 Simbol Cuaca Hujan	28
Gambar 1. 21 Simbol Cuaca Hujan Berpetir	28
Gambar 1. 22 Ilustrasi Awan Cirrus	30
Gambar 1. 23 Ilustrasi Awan Kumulus.....	30
Gambar 1. 24 Ilustrasi Awan Stratus	30
Gambar 1. 25 Ilustrasi Awan Kumulonimbus	31
Gambar 2. 1 Kerangka teoritis	39
Gambar 3. 1 Kerangka Desain Proses.....	44
Gambar 3. 2 Penggambaran Elemen Animasi 3D	46
Gambar 3. 3 Referensi Typeface Mempunyai Karakternya Sendiri	47
Gambar 3. 4 Contoh Diorama	49
Gambar 3. 5 Contoh Puzzle	50
Gambar 3. 6 Contoh Stiker	51
Gambar 3. 7 Contoh Komik Bertema Sains.....	52
Gambar 3. 8 Contoh Buku Cerita Anak	53
Gambar 3. 9 Skema Perancangan Design Process	54
Gambar 4. 1 Referensi Seri Animasi Kartun 3D Upin&Ipin	58

Gambar 4. 2 Referensi Seri Animasi Kartun 3D Pada Zaman Dahulu	58
Gambar 4. 3 Typeface Beachday	59
Gambar 4. 1 Referensi Seri Animasi Kartun 3D Upin&Ipin	58
Gambar 4. 2 Referensi Seri Animasi Kartun 3D Pada Zaman Dahulu	58
Gambar 4. 3 Typeface Beachday	59
Gambar 4. 4 Typeface Welcome Home	60
Gambar 4. 5 Typeface Story Time	61
Gambar 4. 6 Typeface Sagoe Print	62
Gambar 4. 7 Typeface Anime Ace	63
Gambar 4. 8 Storyboard Dari Naskah Cerita “Dari mana datangny hujan?”	64
Gambar 4. 9 Karakter Pak Asep	65
Gambar 4. 10 Karakter Mia	65
Gambar 4. 11 Karakter Noval	66
Gambar 4. 12 Karakter Farhan	67
Gambar 4. 13 Pembuatan Model Aset Lingkungan Dan Karakter	68
Gambar 4. 14 Tahap Texturing Pada Bagian Mata Karakter	69
Gambar 4. 15 Tahap Rigging Karakter	69
Gambar 4. 16 Halaman World Shader Dalam Tahap Pengaturan Efek Lingkungan	70
Gambar 4. 17 Tahap Pembuatan Langit Mendung Dan Simulasi Hujan	71
Gambar 4. 18 Tahap Pengaturan Pada Shot Pak Asep	71
Gambar 4. 19 Tahap Menggerakkan Karakter Dan Kamera	72
Gambar 4. 20 Tahap Pembuatan Animasi Daur Air	72
Gambar 4. 21 Tahap Menggabungkan Semua Shot Dan Audio	73
Gambar 4. 22 Cuplikan Judul Video Animasi Daur Air	74
Gambar 4. 23 Cuplikan Mia, Noval dan Farhan Sedang Bermain Engklek	75
Gambar 4. 24 Cuplikan Mia, Noval Dan Farhan Berlari Pulang	75
Gambar 4. 25 Cuplikan Noval, Farhan dan Mia berteduh di rumah pak Asep	76
Gambar 4. 26 Cuplikan Noval, Farhan dan Mia menikmati hidangan dari pak Asep	76
Gambar 4. 27 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang evaporasi	77
Gambar 4. 28 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang transpirasi	77
Gambar 4. 29 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang kondensasi	78
Gambar 4. 30 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang 4 jenis awan yang ada di langit	79
Gambar 4. 31 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang awan kumulus dan awan sirus	80
Gambar 4. 32 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang awan kumulus dan awan sirus	81
Gambar 4. 33 Cuplikan penjelasan dari Pak asef tentang presipitasi	82

Gambar 4. 34 Cuplikan penjelasan dari Pak asep tentang pentingnya menghemat air.....	82
Gambar 4. 35 Cuplikan penjelasan dari pak asep tentang penghematan air disertai contohnya	83
Gambar 4. 36 Cuplikan dari Mia dan teman-tamannya yang berterima kasih kepada pak Asep	84
Gambar 4. 37 Cuplikan menunjukkan Farhan, Noval dan Mia yang pulang dari rumah pak Asep.....	85
Gambar 4. 38 Puzzle Daur Air	86
Gambar 4. 39 Kepingan Puzzle Daur Air	86
Gambar 4. 40 Diorama Daur Air.....	87
Gambar 4. 41 Stiker Tahapan Daur Air	87
Gambar 4. 42 Cover Komik Materi Daur Air	88
Gambar 4. 43 Salah Satu Halaman Dari Komik Materi Daur Air	89
Gambar 4. 44 hasil cetak buku cerita	89
Gambar 4. 45 contoh salah satu halaman dari buku cerita.....	90
Gambar 4. 46 Contoh salah satu halaman dari buku cerita.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	38
Tabel 3. 1 Tabel ketertarikan target audien terhadap media penunjuang.....	41
Tabel 3. 2 Tabel Realisasi Jadwal Perancangan.....	56
Tabel 3. 3 Tabel Rincian Biaya.....	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. 1 <i>Grafik Persentase Pemilihan Media Pembelajaran Animasi</i>	40
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Curiculume Vitae CV
- Lampiran 2. SK Judul dan Pembimbing
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan
- Lampiran 4. Lembar Revisi SUP
- Lampiran 5. Kartu Mengikuti Seminar SUP
- Lampiran 6. Kartu Mengikuti Seminar SHP
- Lampiran 7. Lembar Hasil SHP
- Lampiran 8. Lembar Saran Perbaikan Ujian Sidang Skripsi
- Lampiran 9. Lembar Hasil Ujian Sidang Skripsi
- Lampiran 10. Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 11. Bukti Mengupload Jurnal Internasional
- Lampiran 12. Lembar Soal Ujian Materi Daur Air
- Lampiran 13. Lampiran Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14. Lampiran Hasil Observasi
- Lampiran 15. Lampiran Sample Angket Ketertarikan Media Pembelajaran
- Lampiran 16. Lampiran Sample Angket Kepuasan Murid Kelas 5 SD Negeri Sangkanurip
- Lampiran 17. Lampiran sampel hasil angket kepuasan guru kelas 5 SD Negeri Sangkanurip
- Lampiran 18. Lampiran Hasil Penelitian
- Lampiran 19. Lampiran Hasil Perhitungan Pre Test dan Post test
- Lampiran 20. Lampiran Naskah Cerita