

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAIHAN DWI SYAHFITRI

NIM. 190209161

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

DARUSSALAM BANDA ACEH

2024 M/ 1445 H

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

**RAIHAN DWI SYAHFITRI
190209161**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

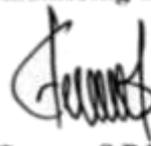
Disetujui Oleh:

Pembimbing I :



**Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag
NIP. 197906172003122002**

Pembimbing II:



**Rafidhah Hanum, S.Pd.L., M. Pd
NIP. 198907032023212038**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), UIN Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban
Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 7 Agustus 2024 M
2 Safar 1446 H

Panitia Munaqasyah Skripsi

Ketua



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Sekretaris



Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M. Pd.
NIP. 198907032023212038

Penguji I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198811172015032008

Penguji II,



Dr. Herawati, M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Mengetahui,

Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry
Barussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197308021973031003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Raihan Dwi Syahfitri
Nim : 190209161
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas pekerjaan saya, dan telah melalui bukti-bukti yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan tersebut, maka saya siap untuk dikenakan sanksi berdasarkan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 5 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Raihan Dwi Syahfitri
Raihan Dwi Syahfitri
NIM. 190209161

ABSTRAK

Nama : Raihan Dwi Syahfitri
NIM : 190209161
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI
Pembimbing I : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M. Ag
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, Media Video Animasi, Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran. Tujuan penelitian ini, yaitu; (1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada kelas IV SD/MI (2) untuk menganalisis kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam proses pembuatan media tersebut. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan untuk menentukan materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Tahap pengembangan melibatkan produksi video animasi menggunakan perangkat lunak yang sesuai, diikuti dengan uji kelayakan produk yang meliputi penilaian oleh ahli. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi standar kualitas pembelajaran dan diterima baik oleh pengguna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media video animasi dapat pembelajaran dan menarik minat siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi pada kelas IV yang dilakukan di salah satu sekolah yang ada di Banda Aceh sudah memenuhi kategori sangat layak dengan hasil validasi ahli tersebut memperoleh skor persentase rata-rata 92,67% dengan kriteria “Sangat layak”. Respon dari guru kelas IV-A memperoleh skor 96% dan dari guru kelas IV-B memperoleh skor 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Serta hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor persentase 98% dengan respon positif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Wagiono dan Ibunda Dewi Susiska Ningsih yang telah memberikan do'a dan kasih sayang tak pernah henti-hentinya serta sudah menjadi investor setia. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, yaitu:

1. Kakak tercinta, Widya Rizki Rahmatunnisa yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
2. Untuk seseorang, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Seluruh teman-teman program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019, Dekel Squad, dan teman Leting Menwa yang telah banyak memberikan saran, motivasi, do'a, dan dukungan kepada penulis.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang turut memberikan bantuan, pengertian, do'a, dan saran secara tulus.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ هَلَالِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dianugerahi kemauan, semangat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tersampaikan kepada penghulu alam yaitu Nabi Muhammad ﷺ beserta keluarga dan para sahabat yang telah berjuang membawa umat manusia kepada manisnya iman dan nikmatnya Islam. Alhamdulillah, dengan Kuasa Allah dan Kehendak-Nya, penulis telah dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI”, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Ar-Raniry.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

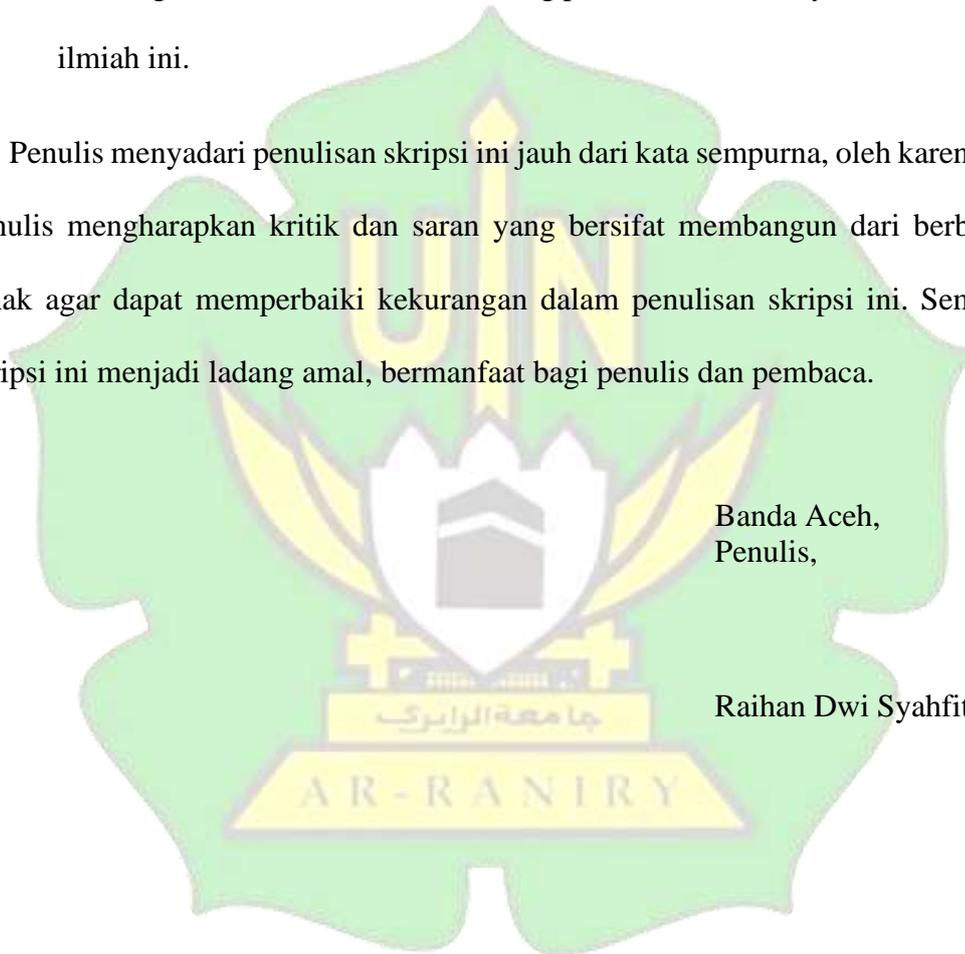
1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, wakil Dekan beserta staf dan seluruh jajarannya, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda serta para dosen yang telah memberikan ilmu sebagai bekal bagi penulis, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan.

3. Kepala MIN 2 Kota banda Aceh, yang telah mengizinkan peneliti dalam melakukan penelitian ini.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M.Ag, selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Rafidhah Hanum S. Pd.I., M.Pd, selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti unrtuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak agar dapat memperbaiki kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini menjadi ladang amal, bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Banda Aceh,
Penulis,

Raihan Dwi Syahfitri



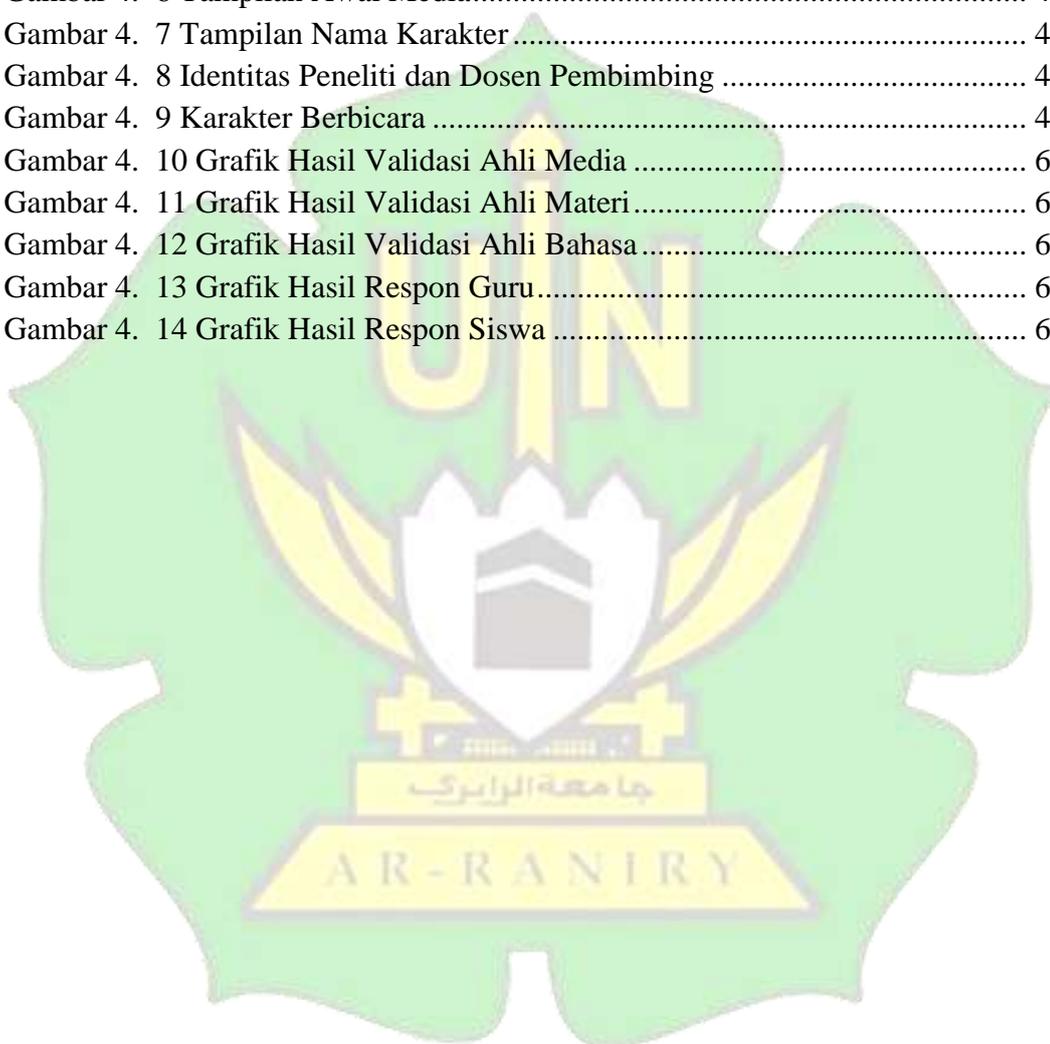
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAS GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Oprasional	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Media Pembelajaran.....	7
B. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran	10
C. Media Video Animasi	15
1. Pengertian Media Video Animasi	15
2. Karakteristik Media Video Animasi.....	17
3. Manfaat Media Video Animasi	19
4. Keunggulan dan Kekurangan Media Animasi	20
5. Jenis-Jenis Media Video Animasi	21
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	22
E. Penelitian yang Relevan.....	23

BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	27
C. Tempat dan Subjek Penelitian.....	30
D. Instrument Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	37
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	37
2. Desain (<i>Design</i>).....	38
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	58
B. Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104

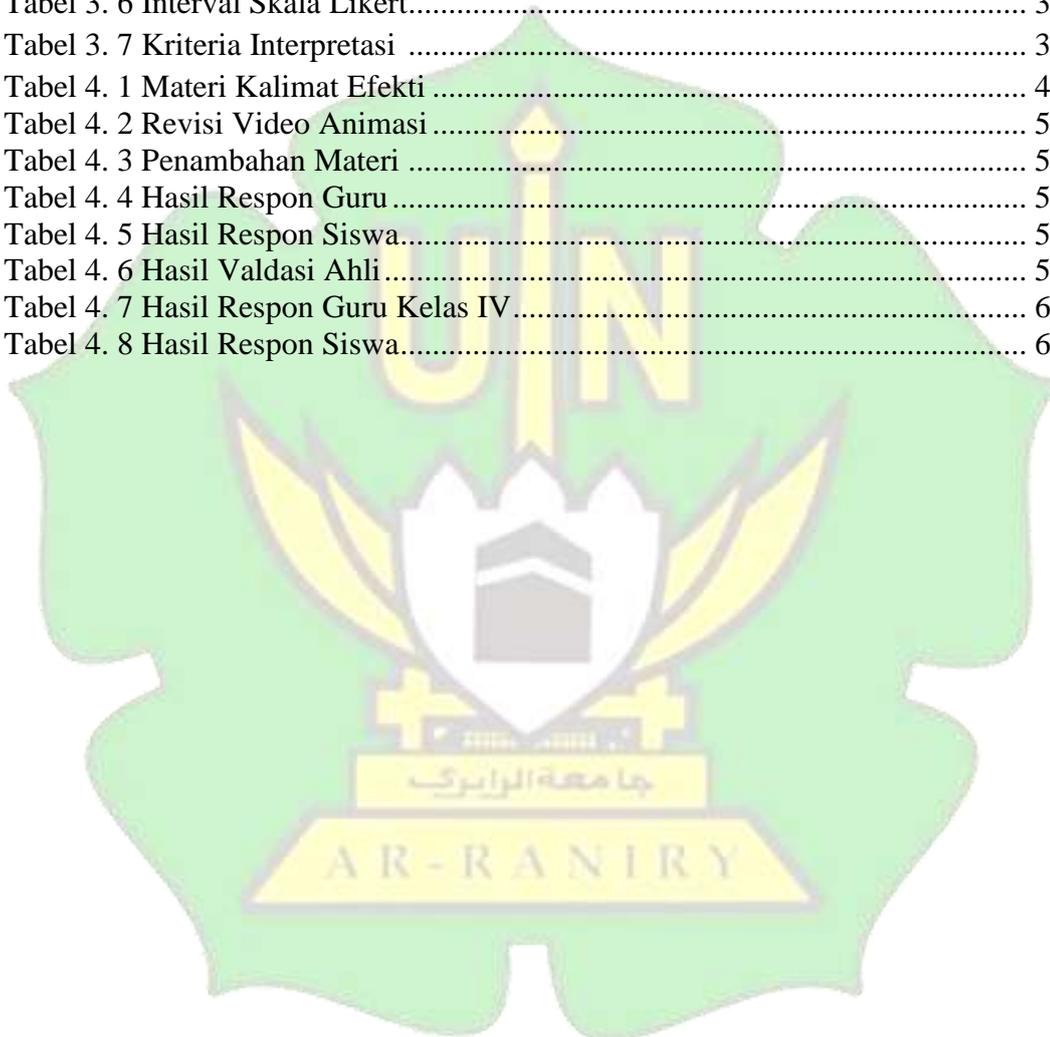
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengemabangan ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Menggambar sketsa pola.....	39
Gambar 4. 2 Memperhalus Garis Pada Sketsa Pola.....	40
Gambar 4. 3 Pemberian Warna	40
Gambar 4. 4 Pemberian Background	41
Gambar 4. 5 Pemberian Backsound dan Suara pada Karakter.....	41
Gambar 4. 6 Tampilan Awal Media.....	42
Gambar 4. 7 Tampilan Nama Karakter	43
Gambar 4. 8 Identitas Peneliti dan Dosen Pembimbing	43
Gambar 4. 9 Karakter Berbicara	44
Gambar 4. 10 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	62
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa	64
Gambar 4. 13 Grafik Hasil Respon Guru.....	65
Gambar 4. 14 Grafik Hasil Respon Siswa	65



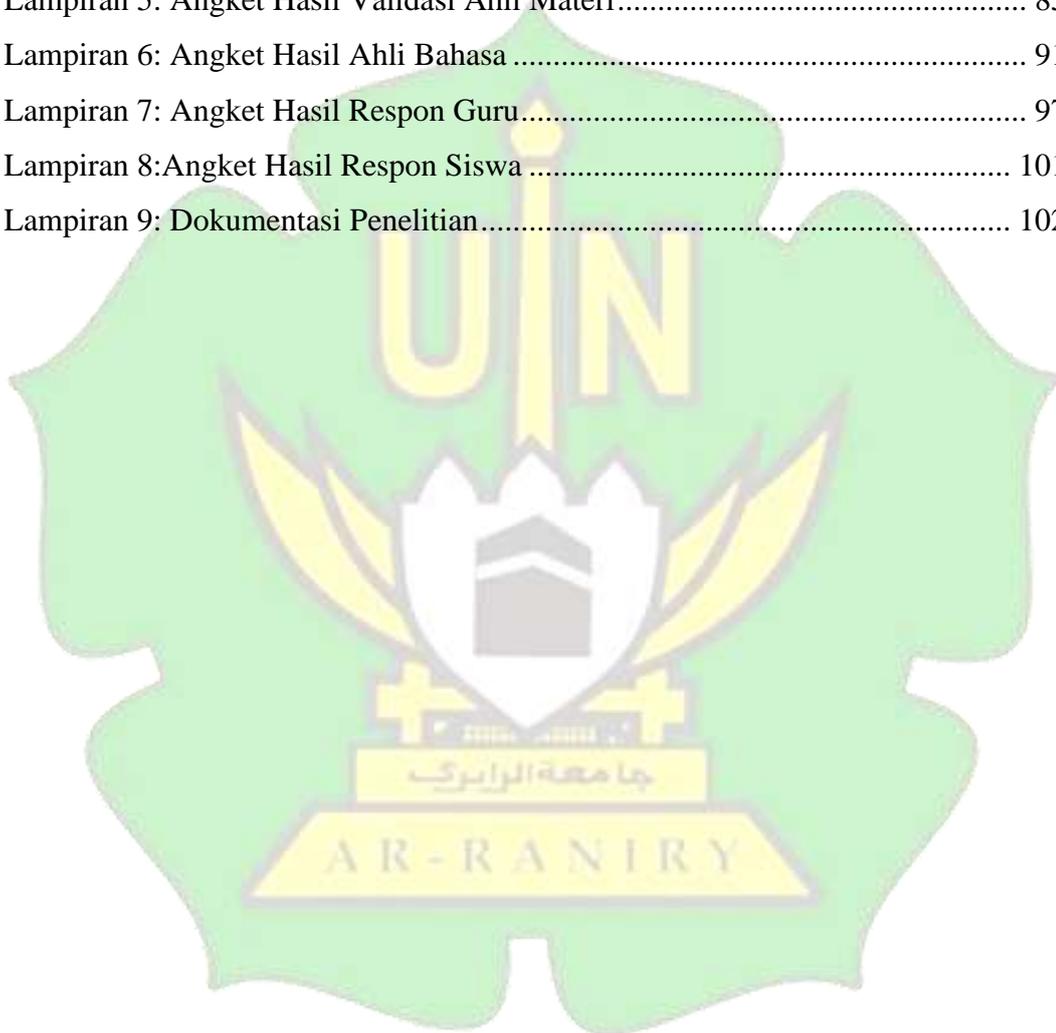
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	31
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Respon Siswa	33
Tabel 3. 6 Interval Skala Likert.....	35
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi	35
Tabel 4. 1 Materi Kalimat Efekti	44
Tabel 4. 2 Revisi Video Animasi	53
Tabel 4. 3 Penambahan Materi	54
Tabel 4. 4 Hasil Respon Guru	56
Tabel 4. 5 Hasil Respon Siswa.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Valdasi Ahli	59
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru Kelas IV.....	60
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Skripsi	73
Lampiran 2: Surat Penelitian.....	73
Lampiran 3: Surat Pengantar Validasi	75
Lampiran 4: Angket Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 5: Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran 6: Angket Hasil Ahli Bahasa	91
Lampiran 7: Angket Hasil Respon Guru.....	97
Lampiran 8: Angket Hasil Respon Siswa	101
Lampiran 9: Dokumentasi Penelitian.....	102



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memperbaiki atau menciptakan produk baru, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor yang dimaksud adalah ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, adanya materi ajar dalam media pembelajaran, kemudahan mendapatkan media, keterampilan seorang pendidik dalam menggunakan media, ketersediaan waktu dalam menggunakan media, dan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.¹ Dengan seiring berkembangnya teknologi, pengembangan media pembelajaran banyak yang menggunakan teknologi dari aplikasi atau *software* dari computer, seperti media video pembelajaran.

Penggunaan media video dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pelajaran. Dengan menggunakan media video harapannya adalah siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam menyimak. Andi Kristanto menyebutkan bahwa manusia belajar menggunakan 82% dari penglihatannya, 11% dari pendengarannya, 3,5% dari peraba, 2,5% dari perasa, dan 1% dari penciuman.² Sedangkan menurut Dale, ia mengatakan bahwa

¹ Muhammad Hasan, dkk. *Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), h. 112.

² Andi Krisrtanto, *Media pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), h. 1.

belajar seseorang 75% dari penglihatannya, 13% dari pendengaran, selebihnya dari alat indra yang lain.³ Oleh karena itu jika pemanfaatan indra penglihatan dan pendengaran digabungkan maka seseorang akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Jika pembelajaran dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka proses penyampaian materi akan diterima oleh peserta didik dengan baik. Media pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi awal dan melakukan wawancara, yang dilakukan peneliti di MIN 2 Kota Banda Aceh dengan Waka Kurikulum dan guru kelas IV, sekolah tersebut setiap kelasnya memiliki fasilitas seperti proyektor, tetapi fasilitas tersebut belum di gunakan secara maksimal. Wali kelas IV-B menambahkan bahwa dikelasnya jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis video, dan hanya sekali menggunakan media video dalam pembelajarannya selama 2 semester terakhir.

Jika dilihat saat ini banyak sekali inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru ketika mengajar. Seperti media berbasis teknologi/digital yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang sehingga bisa menarik perhatian siswa dengan kecanggihan yang menarik didalamnya. Hanya saja ada beberapa kendala guru seperti tidak dapat menggunakannya dikarenakan guru kurang pengetahuan dalam bidang teknologi, dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya. Sehingga sulit untuk mengembangkan sebuah media.

³Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No. 1 Januari(8-18), h.9.

Seharusnya, dengan pemanfaatan fasilitas seperti proyektor atau *infocus* sebagai alat mengajar, bisa membantu guru untuk mengembangkan berbagai konten media pembelajaran yang lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Hanya saja kurangnya penggunaan fasilitas tersebut, pembelajaran akan semakin menarik. Hanya saja guru membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa membuat siswa semangat selama proses pembelajaran berlangsung agar tercapainya kompetensi siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti disini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi “kalimat efektif”. Ini bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran dan penggunaan fasilitas seperti proyektor, laptop ataupun komputer yang tersedia. Penggunaan media video animasi ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Video berbasis animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Media ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan objek yang ada, dan mulai mengamati video animasi tersebut. Dari beberapa video animasi, salah satu animasi yang sering dilihat adalah animasi 2D, oleh karena itu pengembangan media video animasi ini, peneliti berfokus untuk mengembangkan animasi 2D agar lebih dekat agar keseharian anak-anak. Animasi 2D adalah animasi yang sering digunakan dalam film kartun, seperti: kartun *schooby doo*, *mickey mouse*, dan lainnya, yang

mana kartun-kartun tersebut sangat menarik perhatian peserta didik, dan juga sering dilihat oleh anak usia sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran media video animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan di kelas IV SD/MI.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah media pembelajaran yang nantinya bisa digunakan penambah variasi saat pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan untuk tolak ukur dalam penelitian selanjutnya.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diberikan definisi operasional beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dilakukan diluar mata pelajaran yang bertujuan untuk menciptakan hal yang baru atau merubah menjadi sempurna. Pengembangan meliputi beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dan kegiatan penyempurna lainnya sehingga diperoleh hasil yang dianggap cukup.⁴

2. Media Video Animasi

Media video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, yang dapat menampilkan objek dengan detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Media video animasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *software* canva. Canva adalah sebuah aplikasi desain *online* yang dapat digunakan untuk membuat video berdurasi pendek yang berisikan elemen serta fitur yang dapat dipilih untuk membuat sebuah animasi dengan latar belakang.

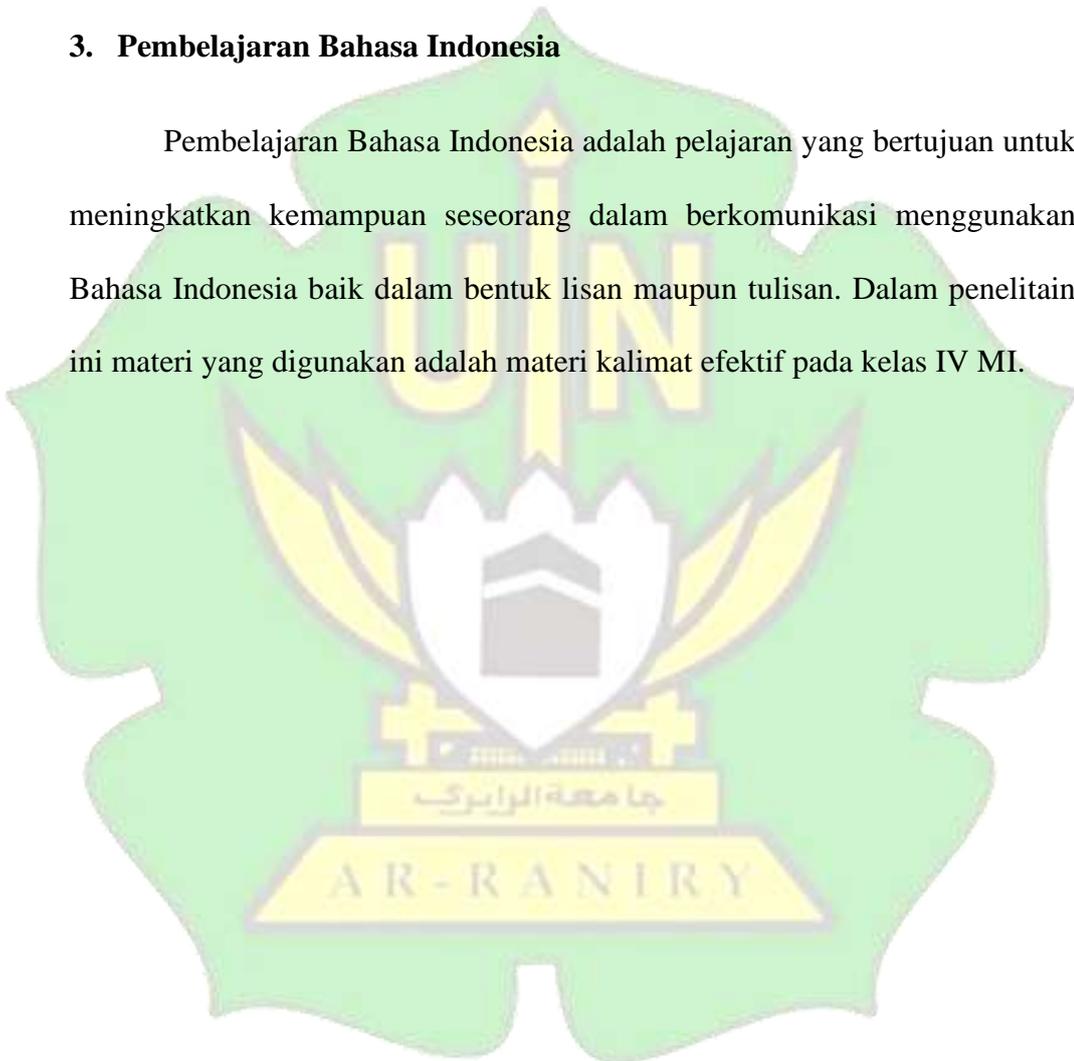
Dalam pengembangan media video animasi ini jenis animasi yang akan dikembangkan adalah animasi dua dimensi atau 2D. Animasi 2D yang sering disebut juga dengan *flat animation* adalah gambar yang bergerak, jenis

⁴Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) Hal 53.

animasi dalam bentuk 2D hanya terlihat dari 2 bagian saja, seperti bagian depan saja dan bagian belakang saja, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat hidup.⁵

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah materi kalimat efektif pada kelas IV MI.



⁵ I Made Restu Arta Jaya, dkk “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* Volume 9, Nomor 3, Tahun 2020, h. 223.