

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Surat Pengajuan Judul



**UNIVERSITAS PGRI MADIUN**  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400  
 Website : [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektorat@unipma.ac.id](mailto:rektorat@unipma.ac.id)

**Lembar Persetujuan Judul Skripsi**  
**Semester Genap T.A 2023/2024**  
**Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA**

NIM : 2002101090  
 Nama Mahasiswa : KARISMA KHOIRUN NISA  
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO BERBASIS  
 DORATOON PADA PELAJARAN IPA KELAS VI MADRASAH  
 IBTIDAIYAH

Madiun, 3 Mai 2024

Karisma Khoirun Nisa  
 NIM. 2002101090

Dosen Pembimbing I

Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.  
 NIDN. 0719069001

Dosen Pembimbing II

Dr. Ivayuni Listiani., M.Pd.  
 NIDN. 0712069001

Mengetahui,  
 Kaprodi. PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd  
 NIDN. 0701018803

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



### UNIVERSITAS PGRI MADIUN

#### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400

Website: [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektorat@unipma.ac.id](mailto:rektorat@unipma.ac.id)

Website Fakultas: [fkip.unipma.ac.id](http://fkip.unipma.ac.id) Email: [fkip@unipma.ac.id](mailto:fkip@unipma.ac.id)

Nomor : 0286.c/N/FKIP/UNIPMA/2024  
 Lampiran : -  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Madiun, 15 Mei 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala MI AL Huda Ploso Pacitan  
 di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Karisma Khoirun Nisa  
 NIM : 2002101090  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:  
 “Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis *Doratoon* Pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.”

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
 Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.  
 NIP. 19650922 199303 1 001

### Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian



**YAYASAN PERGURUAN ISLAM AL HUDA  
MADRASAH IBTIDAIYAH AL HUDA PLOSO  
KELURAHAN PLOSO PACITAN**

Jl. KH Wahid Hasyim No 66 Telp. (0357)881643 E-mail : [www.malhadpcto@gmail.com](mailto:www.malhadpcto@gmail.com)

Nomor : MI.018/PP.01/159/05/2024  
Lampiran : -  
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

**Kepada**

Yth. Dekan Universitas PGRI Madiun  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
di

**TEMPAT**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI AL HUDA Ploso Kecamatan Pacitan

Kabupaten Pacitan :

Nama : M. FATKHUR AZIZ, M.PdI  
NIP : 198406092005011001  
Jabatan : Kepala Madrasah

menerangkan bahwa berdasarkan surat permohonan nomor 0286.c/N/FKIP/UNIPMA/2024 tanggal 15 Mei 2024 tentang permohonan izin penelitian atas mahasiswi :

Nama : KARISMA KHOIRUN NISA  
NIM : 2002101090  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memberikan izin penelitian kepada mahasiswi tersebut di MI AL HUDA Ploso Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan dengan judul :

*“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Doratoon pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah”*

Demikian Surat keterangan ini disampaikan atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Pacitan, 20 Mei 2024

Kepala Madrasah



**M. FATKHUR AZIZ, M.PdI**  
NIP. 19840609 200501 1 001

### Lampiran 4 Hasil Observasi

Hari/tanggal : Kamis, 28 Maret 2024

Nama Instansi : MI AL Huda Ploso Pacitan

Kelas/Semester : VI/2

Fokus Observasi	Hasil Observasi
Kemampuan guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran.	Guru lebih sering menggunakan sumber belajar berbasis ppt interaktif pada tv. Selain itu, guru juga sering menggunakan metode ceramah. Selain itu, guru kurang mahir dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami topik tersebut
Ketersediaan fasilitas pendukung media pembelajaran digital.	sekolah telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk memfasilitasi proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Sekolah juga mendukung siswa untuk menggunakan ponsel untuk proses pembelajaran.
Kesesuaian media pembelajaran dengan KD dan tujuan pembelajaran.	Media yang digunakan oleh siswa sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran mereka. Namun, sulit untuk memberikan informasi rinci tentang materi tata surya yang membuat siswa kurang tertarik

### Lampiran 5 Hasil Wawancara

Nama Sekolah : MI AL Huda Ploso Pacitan

Hari/tanggal : Kamis, 28 Maret 2024

Narasumber : Rini Kushariyati Nofita S.PdI

Jabatan : Wali Kelas VIA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran Bu?	Ketika menggunakan metode ceramah, siswa kurang fokus untuk belajar karena bagi mereka metode ceramah lumayan membosankan. Jadi mereka akan mendengarkan pada saat awal saja.
2.	Apa saja tantangan dalam pembuatan media pembelajaran bu?	Tantangannya mungkin dari kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Karena mayoritas guru disini sudah berusia 40 tahun keatas, dan hanya ada beberapa guru muda. Oleh karena itu, guru lebih dominan memberi penjelasan langsung kepada siswa dibandingkan memakai media pembelajaran. Pada mata pelajaran IPA terutama, kalau hanya lewat teks bacaan saja memang kurang efektif. Namun, kembali lagi sama kemampuan bapak ibu guru.
3.	Bagaimana kondisi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah saat ini?	Terdapat 18 ruang kelas yang dimana kelas 1 sampai kelas 5 dilengkapi dengan LCD proyektor sedangkan kelas 6 sudah ada TV yang berguna mempermudah proses pembelajaran berbasis teknologi.
4.	Apa siswa kelas VI ini diperbolehkan membawa ponsel saat ke sekolah?	Tidak boleh, kecuali digunakan untuk ujian dan saat waktu tertentu saja. Misalnya ada materi pelajaran yang mengharuskan siswa memakai ponsel. Jadi selain komunikasi langsung dengan siswa kami juga berkomunikasi melalui WhatsApp grup, dimana grup tersebut berisi para wali murid setiap kelas.

## Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli

### HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis  
*Doratoon* pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

#### A. Identitas Validator

Nama : Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd.

Bidang : Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal : 17, Mei 2024

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

**Skor 5 : Sangat Baik**

**Skor 4 : Baik**

**Skor 3 : Cukup**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

## C. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Tulisan	1. Proporsi layout (tata letak teks pada gambar).	✓				
		2. Tulisan (teks) pada <i>Doratoon</i> mudah untuk dibaca		✓			
		3. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam <i>Doratoon</i> sudah tepat	✓				
		4. Penggunaan jarak (Baris, alenia) dalam <i>doratoon animation maker</i> sudah tepat.	✓				
		5. Kesesuaian kombinasi tulisan dan background dalam <i>doratoon animation maker</i> sudah seimbang.	✓				
2.	Kesesuaian Gambar dan Video	1. Kesesuaian gambar animasi dengan materi		✓			
		2. Kualitas suara dan video dalam papan tulis	✓				
		3. Kesesuaian proporsi warna gambar dan video sudah jelas	✓				
3	Kesesuaian Pemakaian Dalam	1. Kemudahan pemakaian produk	✓				
		2. Kemenarikan <i>doratoon animation maker</i> untuk menarik minat belajar peserta didik	✓				

## D. Saran dan Komentar

silahkan lanjut uji coba



### E. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran video Berbasis *dotatoon animation*  
*maker* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun, 17 Mei 2024.....

Validator



VIRA RULVIANA  
NIDN. 0720108902

## HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis

*Doratoon* Pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah

### A. Identitas Validator

Nama : Raras Setyo Retno, S.Pd., M.Pd.

Bidang : Pendidikan Dasar

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal : 17 Mei 2024

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

**Skor 5 : Sangat Baik**

**Skor 4 : Baik**

**Skor 3 : Cukup**

**Skor 2 : Kurang**

**Skor 1 : Sangat Kurang**

2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

## C. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis doratoon sudah memuat keseluruhan isi materi.		✓			
		2. Materi yang disajikan secara sistematis.	✓				
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik.		✓			
		4. Materi pada doratoon mudah dipelajari.	✓				
		5. Materi yang disajikan dengan doratoon membantu peserta didik memahami materi.		✓			
		6. Materi pada Bab 3 terkait dengan "Sistem Tata Surya" mampu memotivasi para peserta didik.		✓			
		7. Materi yang disajikan dalam doratoon menambah pengetahuan siswa.		✓			
2.	Keakuratan Materi	1. Ilustrasi atau contoh yang disajikan dalam materi akurat		✓			
		2. Materi terkait dengan karakteristik berfikir aktif peserta didik	✓				

## D. Saran dan Komentar

Materi diberi keterangan di setiap sesi biar siswa tidak lupa

**E. Kesimpulan**


Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis *Doratoon Animation*

*Maker* pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun, 17 Mei 2024

Validator



Raras Setyo Retno, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0718058603

## HASIL ANGKET VALIDASI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis  
*drawtooon animation maker* pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

### A. Identitas Responden

Nama : Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.

Bidang : Pendidikan Bahasa Jawa

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal : 30 Mei 2024

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
**Skor 5 : Sangat Baik**  
**Skor 4 : Baik**  
**Skor 3 : Cukup**  
**Skor 2 : Kurang**  
**Skor 1 : Sangat Kurang**
2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

## A. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Kalimat	1. Keefektifan kalimat		✓			
		2. Ketepatan struktur kalimat		✓			
2.	Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
		3. Bahasa yang digunakan tidak menggunakan makna ganda		✓			
		4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosa kata baku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia	✓				
3	Dialogis dan interaktif	1. Kelengkapan informasi yang disampaikan	✓				
		2. Kemampuan mendorong berpikir kritis		✓			
		3. Kemampuan memotivasi peserta didik	✓				

## D. Saran dan Komentar

Penggunaan istilah dan simbol  
 fampne' wamen dan bayiku.

**E. Kesimpulan**

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr Code

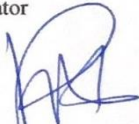
Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah

Dasar.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

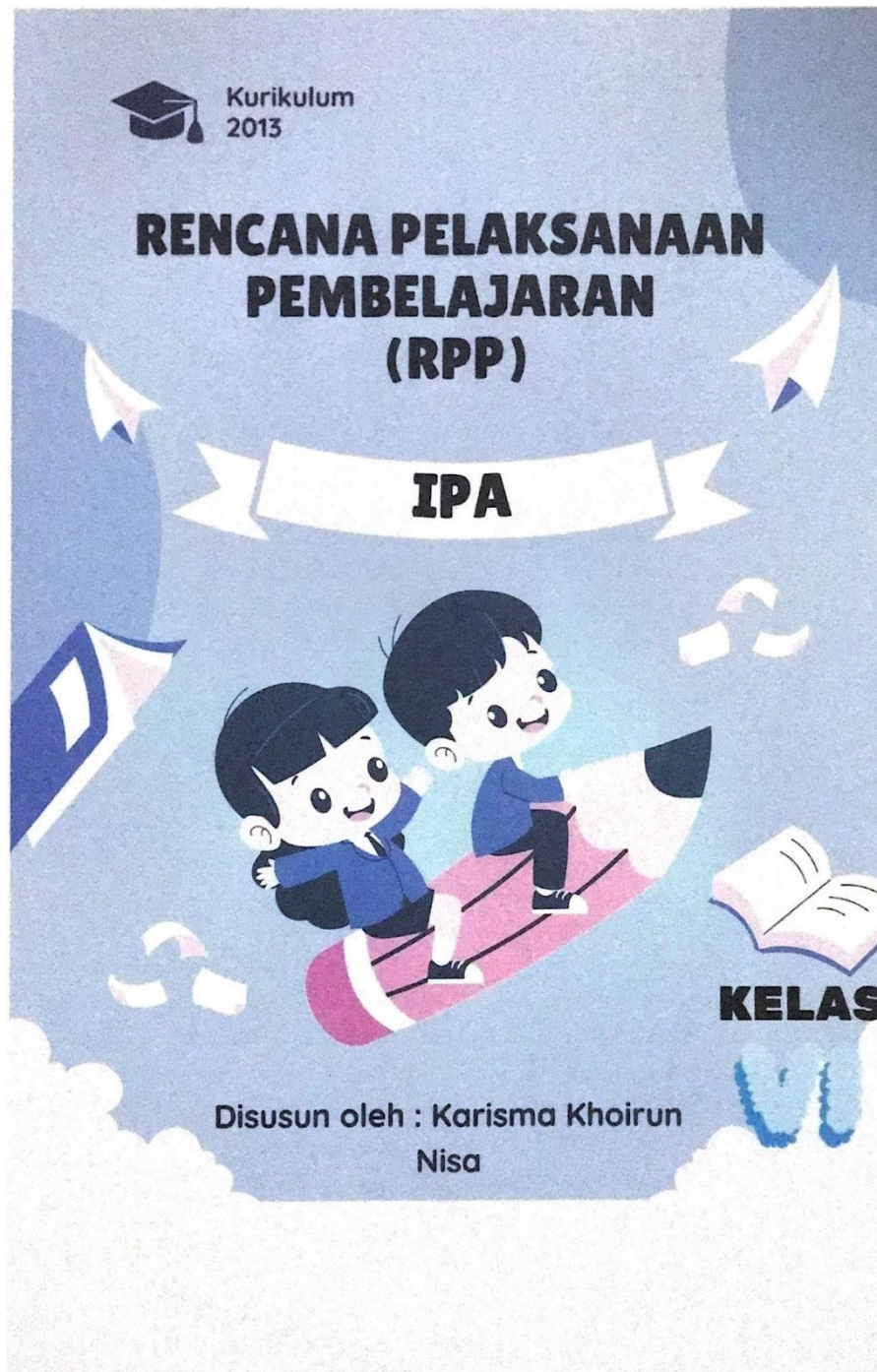
Madiun, 30 Mei 2024

Validator

  
Endang Sri Mulya  
NIDN. 0701018803



**Lampiran 7 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI AL HUDA PLOSO PACITAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: VI (Enam) / II</b>
<b>Tema 9</b>	<b>: Menjelajah Angkasa Luar</b>
<b>Sub Tema 1</b>	<b>: Keteraturan yang Menakjubkan</b>
<b>Muatan</b>	<b>: IPA</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, gur, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya	3.7.1. Mengidentifikasi planet pada susunan tata surya 3.7.2 Menjelaskan karakteristik anggota tata surya
4.7 Membuat model sistem tata surya	4.7.1 Membuat model tata surya 4.7.2 menampilkan hasil karya model tata surya

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menyimak video dan teks bacaan siswa dapat mengidentifikasi planet-planet pada susunan tata surya dengan benar.
2. Melalui menyimak video dan teks bacaan siswa menjelaskan karakteristik anggota tata surya.
3. Melalui kegiatan praktek siswa dapat membuat model tata surya dengan benar.
4. Melalui kegiatan praktek siswa dapat menampilkan hasil karya model tata surya dengan rasa percaya diri.

### D. Mata Pelajaran

IPA : Sistem tata surya

### E. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
2. Pendekatan : *TPACK* dan Keterampilan Abad 21



3. Metode : Pengamatan, diskusi, tanya jawab, praktek, dan penugasan

#### F. Media Pembelajaran

- Video pembelajaran berbasis *doratoon animation maker* tentang tata surya
- Laptop, Tv dan speaker
- Gambar-gambar anggota sistem tata surya

#### G. Sumber Belajar

1. Buku paket
2. Modul pembelajaran EKSIS
3. Buku referensi lain yang relevan
4. Informasi dari media dan internet

#### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa saling bertukar salam.</li> <li>2. Guru memimpin doa bersama dilanjutkan dengan memeriksa daftar hadir dan kesiapan siswa.</li> <li>3. Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.</li> <li>5. Guru memberikan pertanyaan (apresepsi) untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan disampaikan.</li> </ol>	15 Menit
Inti	<p><b>Tahap 1 : Orientasi siswa pada masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Siswa diajak berpikir logis mengenai benda langit yang terlihat pada siang hari dan malam hari.</li> </ol>	45 Menit



7. Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan gambar diatas, seperti:

- Apa yang dapat kamu lihat pada siang dan malam hari?
- Apakah kamu percaya ada planet lain selain bumi?
- Bagaimana cara planet-planet bekerja agar tidak bertabrakan dengan planet lain?

**Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa ntk belajar**

8. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok oleh guru.
9. Siswa dipandu oleh guru menyanyikan lagu anggota tata surya.
10. Guru membagikan LKPD kepada siswa.

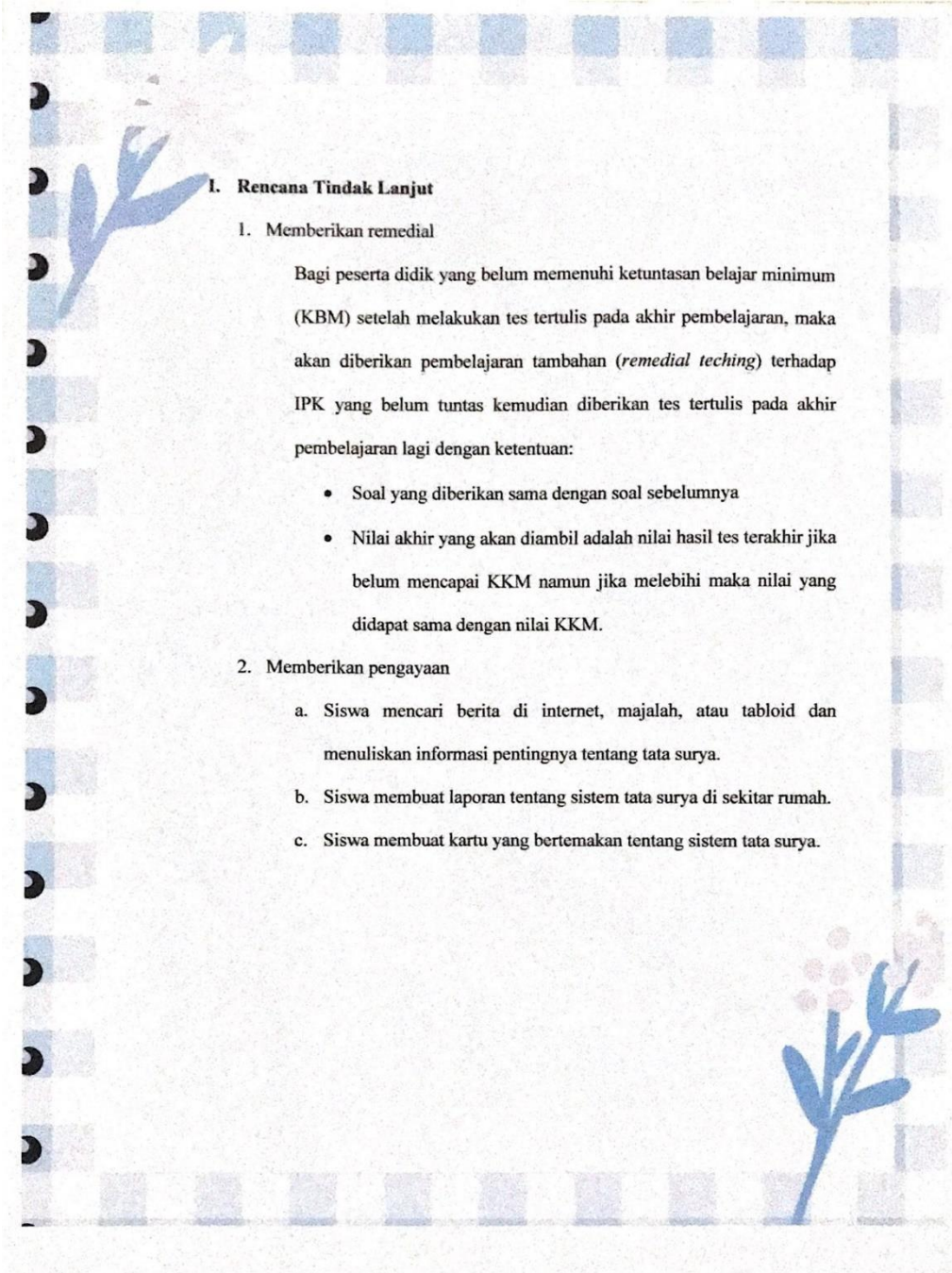
**Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok**

11. Siswa diarahkan oleh guru untuk menemukan karakteristik dari masing-masing anggota tata surya dengan menyimak dan mengamati tayangan video tentang susunan tata surya melalui *doratoon animation maker*. (TPACK)
12. Siswa mencatat hasil pengamatannya yang telah diberikan oleh guru.
13. Guru memantau kegiatan siswa dalam pengerjaan LKPD.
14. Siswa berkonsultasi dengan guru jika ada hal-hal yang kurang jelas.

**Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**



	<p>15. Siswa membuat model tata surya dengan alat dan bahan, serta mengikuti langkah-langkah sesuai petunjuk guru (LKPD 4.7)</p> <p>16. Siswa diberikan kesempatan untuk membuat model tata surya sekreatif mungkin.</p> <p>17. Siswa mempresentasikan hasil karya model tata surya.</p> <p><b>Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <p>18. Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil karya model tata surya. (percaya diri)</p> <p>19. Siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai hasil presentasi temannya. (<i>critical thinking and communication/</i> keterampilan abad 21)</p> <p>20. Siswa dibimbing guru untuk menanggapi pertanyaan yang disampaikan siswa lainnya. (<i>critical thinking and communication/</i> keterampilan abad 21)</p> <p>21. Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>22. Guru memberikan apresiasi kepada siswa telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik.</p>	
Penutup	<p>26. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>27. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>28. Guru melakukan penilaian hasil belajar.</p> <p>29. Siswa diminta untuk mengungkapkan manfaat dari kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>30. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>31. Mengajak semua siswa berdoa bersama.</p>	10 Menit



## I. Rencana Tindak Lanjut

### 1. Memberikan remedial

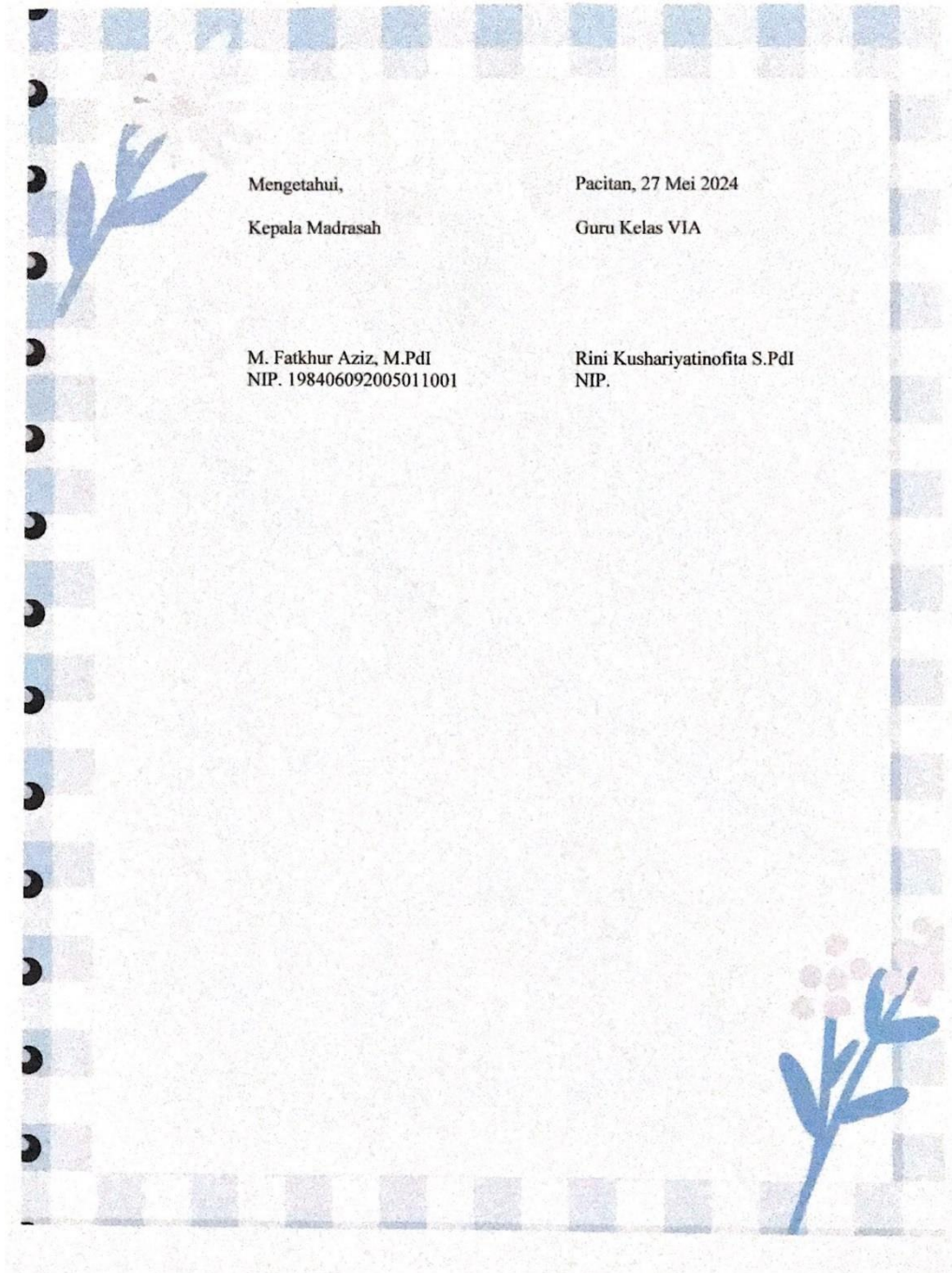
Bagi peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan belajar minimum (KBM) setelah melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (*remedial teaching*) terhadap IPK yang belum tuntas kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan sama dengan soal sebelumnya
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKM namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKM.

### 2. Memberikan pengayaan

- a. Siswa mencari berita di internet, majalah, atau tabloid dan menuliskan informasi pentingnya tentang tata surya.
- b. Siswa membuat laporan tentang sistem tata surya di sekitar rumah.
- c. Siswa membuat kartu yang bertemakan tentang sistem tata surya.





Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Pacitan, 27 Mei 2024  
Guru Kelas VIA

M. Fatkhur Aziz, M.PdI  
NIP. 198406092005011001

Rini Kushariyatinofta S.PdI  
NIP.

### INSTRUMEN PENILAIAN

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menyimak video dan teks bacaan siswa dapat mengidentifikasi planet-planet pada susunan tata surya dengan benar.
2. Melalui menyimak video dan teks bacaan siswa menjelaskan karakteristik anggota tata surya.
3. Melalui kegiatan praktek siswa dapat membuat model tata surya dengan benar.
4. Melalui kegiatan praktek siswa dapat menampilkan hasil karya model tata surya dengan rasa percaya diri.

#### B. Materi Pembelajaran

- Tata surya



## C. Penilaian

## a) Indikator Penilaian Sikap

Kriteria Sifat	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
<b>Kerja Sama</b>	Peserta didik memenuhi 4 kriteria: a. Terlibat aktif dalam kerja kelompok. b. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan kelompok. c. Bersedia membantu teman lain dalam satu kelompok/kelompok lain yang mengalami kesulitan. d. Menghargai hasil kerja anggota kelompok/kelompok lain.	Memenuhi 3 kriteria sifat.	Memenuhi 2 kriteria sifat.	Memenuhi 1 kriteria sifat.
<b>Percaya Diri</b>	Peserta didik memenuhi kriteria: a. Berani menyampaikan hasil diskusi dan pendapat. b. Tidak mudah menyerah. c. Berani bertanya. d. Percaya diri atas kemampuan sendiri.	Memenuhi 3 kriteria sifat.	Memenuhi 2 kriteria sifat.	Memenuhi 1 kriteria sifat.

## Lembar Penilaian Sikap/Afektif

No.	Nama Peserta Didik	Kerja Sama				Percaya Diri				Jumlah Skor	Nilai Akhir	Predikat
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.												
2.												
3.												
4.												

## Keterangan :

1 – Kurang    3 = Baik  
 2 = Cukup    4 = Sangat Baik

Nilai	Predikat	Klasifikasi
90 - 100	A	Sangat Baik
80 - 89	B	Baik
70 - 79	C	Cukup
<70	D	Kurang



### KISI-KISI SOAL EVALUASI

#### Instrumen Penilaian Pengetahuan

#### Kisi-kisi Soal

Kelas /Semester : VI / 2

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif/ Level						Bentuk Soal	Nilai Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
IPA	3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.	3.7.1. Mengidentifikasi planet pada susunan tata surya		✓	✓				PG	1,2,4,5	4
		3.7.2. Menjelaskan karakteristik planet pada susunan tata surya		✓					PG	3	1

**Rubrik Penilaian Pengetahuan IPA**

No	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor		Bobot
			Benar	Salah	
1	<p><b>Pusat dari sebuah tata surya adalah....</b></p> <p>a. Black hole b. Matahari c. Gravitasi d. Galaksi</p>	b	1	0	1
2	<p><b>Planet adalah....</b></p> <p>a. Sebuah benda langit yang memiliki gas oksigen dan air b. Sebuah benda langit yang menyebabkan adanya pasang surut air laut c. Sebuah benda langit yang terletak pada porosnya secara teratur mengelilingi matahari d. Sebuah benda langit yang memancarkan cahaya sendiri</p>	c	1	0	1
3	<p><b>Perhatikan pernyataan berikut!</b></p> <p>1) Memiliki kala orbit yang tidak lama 2) Merupakan planet terkecil 3) Tidak memiliki atmosfer</p> <p><b>Ciri-ciri diatas merupakan karakteristik dari planet...</b></p> <p>a. Merkurius b. Venus c. Bumi d. Mars</p>	a	1	0	1
4	<p><b>Perhatikan pernyataan berikut!</b></p> <p>1) Merupakan planet terbesar 2) Raksasa gas 3) Memiliki satelit banyak</p>	c	1	0	1



<p>4) Memiliki cincin yang jelas</p> <p>5) Planet layak huni</p> <p>Dari pernyataan diatas berikut yang merupakan ciri-ciri planet saturnus adalah....</p> <p>a. 1,2, dan 3</p> <p>b. 4 dan 5</p> <p>c. 3 dan 4</p> <p>d. 2,3, dan 4</p>				
<p>5) Perhatikanlah nama-nama planet berikut!</p> <p>1) Neptunus</p> <p>2) Uranus</p> <p>3) Jupiter</p> <p>4) Saturnus</p> <p>Urutkan planet-planet dari yang paling banyak memiliki satelit!</p> <p>a. 1,2,3,4</p> <p>b. 4,3,2,1</p> <p>c. 4,3,1,2</p> <p>d. 1,2,4,3</p>	c	1	0	1

$$\text{Teknik penskoran} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

## Lampiran 8 Hasil Angket Respon

**ANGKET RESPON GURU**

Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis *Doratoon* pada  
Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

**Identitas Responden**

Nama : RINI KUSHARIYANTI, S.PdI  
Bidang Keahlian :  
Instansi : MI AL HUDA PLOSO PACITAN

**A. Petunjuk Dalam Pengisian Angket**

Lembar instrument ini dibuat untuk mengetahui pendapat dari bapak/ibu guru tentang pengembangan media pembelajaran *doratoon animation maker* pada muatan pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. Saran, kritik, pendapat dan penilaian dari bapak/ibu guru akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk dalam program pembelajaran ini. Berikut ini petunjuk dari pengisian angket :

1. Mohon bapak/ibu mengisi identitas di atas yang sudah disiapkan.
2. Mohon membaca pertanyaan yang sudah dituliskan pada angket dengan teliti supaya bisa dijawab dengan baik.
3. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan seperti dibawah ini.

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

#### B. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran IPA	✓				
2	Materi dalam <i>doratoon animation maker</i> dapat menambah pengetahuan peserta didik	✓				
3	Bahasa yang digunakan dalam <i>doratoon animation maker</i> mempermudah peserta didik untuk belajar	✓				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosa kata baku dalam KBBI	✓				
5	Tulisan dalam <i>doratoon animation maker</i> sudah jelas untuk dibaca	✓				
6	Kesesuaian kombinasi tulisan dan background dalam media <i>doratoon animation maker</i> sudah seimbang	✓				
7	Gambar animasi dalam <i>doratoon animation maker</i> dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar		✓			
8	Kualitas suara dan video dalam <i>doratoon animation maker</i> sudah baik		✓			
9	Soal sudah sesuai dengan materi	✓				
10	Dengan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.	✓				

**C. Saan dan Komentar**

- Media sudah bagus, gambarnya jelas, materi sesuai
- Diberi selingan game.

Pacitan, 3 JUNI 2024...

Penilai



(RINI KUSHARIYANTI N. S.) PdI



**ANGKET RESPON SISWA****A. Identitas Siswa**

Nama : Ellsa, Pamela

Kelas : VI B (6B)

No. Absen : 10

**B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket**

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

**C. Keterangan**

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

## D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan pada <i>doratoon animation maker</i> ini menarik	✓				
2	Latihan soal dan materi IPA pada topik tata surya bab 3 yang disajikan pada media <i>Doratoon animation maker</i> ini menarik		✓			
3	Dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPA pada topik tata surya bab 3	✓				
4	Media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami	✓				
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> dapat anda pahami dengan mudah		✓			
6	Tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini mudah untuk dibaca	✓				
7	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini menarik		✓			
8	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPA	✓				
9	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.	✓				
10	Dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPA topik tata surya bab 3	✓				

**ANGKET RESPON SISWA****A. Identitas Siswa**

Nama : Charisa gita w.E.  
Kelas : 6B  
No. Absen : 07

**B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket**

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

**C. Keterangan**

Skor 5 : Sangat Baik  
Skor 4 : Baik  
Skor 3 : Cukup  
Skor 2 : Kurang  
Skor 1 : Sangat Kurang

## D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan pada <i>doratoon animation maker</i> ini menarik		✓			
2	Latihan soal dan materi IPA pada topik tata surya bab 3 yang disajikan pada media <i>Doratoon animation maker</i> ini menarik	✓				
3	Dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPA pada topik tata surya bab 3		✓			
4	Media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami		✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> dapat anda pahami dengan mudah	✓				
6	Tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini mudah untuk dibaca		✓			
7	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini menarik	✓				
8	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPA	✓				
9	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.	✓				
10	Dalam media pembelajaran video berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPA topik tata surya bab 3	✓				

**ANGKET RESPON SISWA****A. Identitas Siswa**

Nama : Aqilah Najwa Alghifari  
Kelas : VI B  
No. Absen : 6

**B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket**

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

**C. Keterangan**

Skor 5 : Sangat Baik  
Skor 4 : Baik  
Skor 3 : Cukup  
Skor 2 : Kurang  
Skor 1 : Sangat Kurang



## D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan pada <i>doratoon animation maker</i> ini menarik	✓				
2	Latihan soal dan materi IPA pada topik tata surya bab 3 yang disajikan pada media <i>Doratoon animation maker</i> ini menarik		✓			
3	Dengan menggunakan media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPA pada topik tata surya bab 3		✓			
4	Media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami	✓				
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> dapat anda pahami dengan mudah	✓				
6	Tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini mudah untuk dibaca		✓			
7	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini menarik	✓				
8	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPA	✓				
9	Dengan belajar menggunakan media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.		✓			
10	Dalam media pembelajaran vidio berbasis <i>doratoon animation maker</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPA topik tata surya bab 3	✓				

## Lampiran 9 Hasil Keseluruhan Angket Respon Siswa

Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa

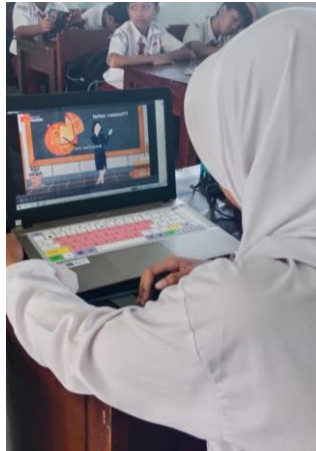
No	Subyek	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1.	ANZR	45	85%	Layak
2.	AA	45	85%	Layak
3.	AAYP	45	85%	Layak
4.	AMDF	44	88%	Layak
5.	AAS	48	96%	Sangat Layak
6.	ANAG	46	92%	Sangat Layak
7.	CGWE	46	92%	Sangat Layak
8.	DAM	45	85%	Layak
9.	DAA	46	92%	Sangat Layak
10.	EP	47	94%	Sangat Layak
11.	FZ	45	90%	Sangat Layak
12.	FK	48	96%	Sangat Layak
13.	GAP	44	88%	Layak
14.	HMS	44	88%	Layak
15.	JAS	48	96%	Sangat Layak
16.	KQA	44	88%	Layak
17.	MAR	46	92%	Sangat Layak
18.	MNS	46	92%	Sangat Layak
19.	MRN	47	94%	Sangat Layak
20.	MAH	44	88%	Layak
21.	NM	45	90%	Sangat Layak
22.	NA	46	92%	Sangat Layak
23.	NYP	46	92%	Sangat Layak
24.	RAH	46	92%	Sangat Layak
25.	RDR	48	96%	Sangat Layak
26.	SNA	44	88%	Layak
27.	SAR	47	94%	Sangat Layak
28.	ZTJEH	46	92%	Sangat Layak
<b>Rata-rata Kriteria</b>		<b>90,7% Sangat Layak</b>		

## Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan

### Observasi



### Uji Perorangan





### Uji Kelompok Kecil



### Uji Kelompok Besar



### Penerapan Produk



## Lampiran 11 Validasi Pustaka

### VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Karisma Khoirun Nisa  
 NIM : 2002101090  
 Program Studi : Pendidikan Guru Ssekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Dosen Pembimbing I : Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.  
 Dosen Pembimbing II : Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Doratoon Pada Pelajaran IPA Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. <i>International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding</i> , 8(4), 654. <a href="https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627">https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627</a>	654	100	✓	
2.	Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi suhu dan kalor kelas V sekolah dasar. <i>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar</i> , 4.	98	100	✓	
3.	Alshareef, F. (2018). Importance of Using Mobile Learning in Supporting Teaching and Learning of English Language in the Secondary Stage. <i>Journal of Education and Practice</i> , 9(15), 71–88. <a href="http://www.iiste.org">www.iiste.org</a>	72	101	✓	

4.	Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. <i>Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan</i> , 8(2), 173–184. <a href="https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560">https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560</a>	175	3	✓	
5.	Amita Tri Prasasti, P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar</i> , 4(1), 66. <a href="https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280">https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280</a>	67	101	✓	
6.	Anisa Nur Rahma, Nurajizah, & Dede Indra Setiabudi. (2021). Analisis Kelayakan Buku Ajar Tartil Karya Chudori Ahmad Berdasarkan Kurikulum 2013. <i>Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)</i> , 1(2), 26–29. <a href="https://doi.org/10.55606/juridibud.v1i2.298">https://doi.org/10.55606/juridibud.v1i2.298</a>	27	25-27	✓	
7.	Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto, S. (2020). Student's View of Using Digital Learning Media in Classroom Activities: A Case of Public Senior High School in Cirebon, Indonesia. <i>Jurnal Pendidikan Progresif</i> , 10(1), 47–54. <a href="https://doi.org/10.23960/jpp.v">https://doi.org/10.23960/jpp.v</a>	48	100	✓	

	10.i1.202006				
8.	Cahya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. <i>JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</i> , 5(9), 3469–3474. <a href="https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.870">https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.870</a>	3470	102	✓	
9.	Dewi, C. (2018). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. <i>Bahastra</i> , 38(1), 8. <a href="https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8174">https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8174</a>	9	101	✓	
10.	Elisa, D. T., Juliana, J., Bundel, B., Bumbun, M., Silvester, S., & Purnasari, P. D. (2023). Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar</i> , 10(1), 37–44. <a href="https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.54868">https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.54868</a>	38	32	✓	
11.	Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar</i> , 4(2), 121. <a href="https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458">https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458</a>	122	99	✓	



12.	Fauzi, A., BR, R., & Baharun, H. (2018). Analysis Study of Parental Choice of Education in The Millenial Era Introduction Historically , the madrasa education system for the first time began in the reign of Nizam al-Mulk in Baghdad , namely in 459 AH and continues to experience its development I. <i>Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam</i> , 12(51), 311–330.	313	1	✓	
13.	Fitriyan, Z., Prasasti, P. A. T., & Agustianti, T. L. (2023). Pengembangan Media Space Book Berbasis Qr Code Materi Tata Surya Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Kelas Vi Sekolah Dasar. <i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 8(1), 4876–4886. <a href="https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7732">https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7732</a>	4877 4878	3	✓	
14.	Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SD BERBASIS MACROMEDIA FLASH. <i>Экономика Педагога</i> , 32.	10	16	✓	
15.	Hanifah, E. (2017). Penerapan Discovery Learning Dipadu Metode Kata Umpet Untuk Meningkatkan Pembentukan Karakter Dan Prestasi Belajar Biologi Siswa Smp. In <i>Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran</i>	12 13	32-33	✓	

	<i>Ipa Ke-2</i> . <a href="http://ipa.fmipa.um.ac.id/">http://ipa.fmipa.um.ac.id/</a>				
16.	Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In <i>Tahta Media Group</i> .	33	18	✓	
17.	Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. <i>Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro</i> , 1(1), 28–36. <a href="https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/90">https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/90</a>	32	46	✓	
18.	Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. <i>Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar</i> , 2, 35. <a href="https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280">https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280</a>	35	102	✓	
19.	Istanti, N. W. (2017). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tambangan 01 Semarang</i> .	1	2	✓	
20.	Kantun, S., & Budiawati, Y. S. R. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. <i>Jurnal Pendidikan Ekonomi</i> , 9(2), 129–146.	136	24	✓	
21.	Khasanah, Q., Amita, P., Prasasti, T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Digital Teaching Materials Berbasis T-PACK. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 4(2), 9–15.	203 205	3	✓	

22.	Khasanah, Q., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Kelayakan E-Modul Berbasis T-PACK Dalam Memberdayakan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pilangbango. <i>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar</i> , 3, 1410–1417. <a href="http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID">http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID</a>	1411	3	✓	
23.	Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. <i>Bintang Sutabaya</i> , 1–129.	23	21	✓	
24.	Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). <i>Pengembangan media pembelajaran</i> .	16 18 19 28-29	18 19 20 22-26	✓	
25.	Kusumawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Doratoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V. <i>Joyful Learning Journal</i> , 12(3), 172–177. <a href="https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.77092">https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.77092</a>	174-176	36 107	✓	
26.	Lestari, T. T., Rozi, F., Tarigan, D., Faisal, & Siregar, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon pada Pembelajaran Tematik di Kelas III UPTD SDN 14 Mandalasena. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 7(3), 22341–22348.	22342	29 34-35	✓	
27.	Maknun, D. (2017). <i>Pendidikan Nilai pada Pembelajaran IPA</i> .	62	34	✓	
28.	Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. <i>Jurnal Kwangsan</i> ,	98	18	✓	

	<i>I</i> (2), 95. <a href="https://doi.org/10.31800/jurnalkwan-gsan.v1i2.7">https://doi.org/10.31800/jurnalkwan-gsan.v1i2.7</a>				
29.	Mursid, K. B., Suryana, A., & Sugiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Mursyid Citeureup-Bogor. <i>Eduinovasi</i> , <i>1</i> (1), 53–77. <a href="http://www.journal.laaroiba.ac.id/index.php/eduinovasi/article/view/242%0Ahttps://www.journal.laaroiba.ac.id/index.php/eduinovasi/article/download/242/209">http://www.journal.laaroiba.ac.id/index.php/eduinovasi/article/view/242%0Ahttps://www.journal.laaroiba.ac.id/index.php/eduinovasi/article/download/242/209</a>	60	1-2	✓	
30.	Nurdyansyah. (2019). media pembelajaran inovatif. In <i>UMSIDA Press</i> . <a href="http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6674">http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6674</a>  Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. <i>Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar</i> , <i>6</i> (1), 34–48.	46	16	✓	
31.	Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. <i>Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar</i> , <i>6</i> (1), 34–48. <a href="https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100">https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100</a>	35	1	✓	
32.	Rahayu, D. P. (2020). Improvement of Science Learning Outcomes	85-86	33-34	✓	



	Through the Problem Based Learning (PBL) Model for Grade 4 Elementary School Students. <i>Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series</i> , 3(3), 83. <a href="https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45809">https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45809</a>				
33.	Rahim, D. A., Eraku, S. S., & Mohamad, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Videoscribe Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia. <i>Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi</i> , 1(2), 63–71.	64	5	✓	
34.	Sakila, R., Lubis, N. F., Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. <i>Jurnal Adam</i> , 2(1), 119–123.	119	32	✓	
35.	Sidabutar, M. J., & Sidabutar, N. A. L. (2024). Development of Animated Videos with the Doratoon Application on Trade Materials Between Region and Countries. <i>Pakar Pendidikan</i> , 21(1), 88–98.	89	104	✓	
36.	Soegiyono. (2011). <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&amp;D</i> .	297 215	14 39 42-45	✓	
37.	Sugiyono. (2019). metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. In <i>Вестник Росэдровнадзора</i> (Vol. 4, Issue 1).	195	43	✓	
38.	Syafriza, A. A., Mustamid, M., & Kusumastutik, N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi	125	29	✓	

	Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta. <i>Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan</i> , 14(2), 121-132. <a href="https://doi.org/10.31663/edukasi.v14i2.8061">https://doi.org/10.31663/edukasi.v14i2.8061</a>				
39.	Trisaandi, Y. P. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan penemuan terbimbing pada pokok bahasan fungsi kelas VIII. <i>Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika</i> , 6(187-195), 187-195.	189-190	46	✓	

Madiun, 20 Juni 2024  
Pembimbing II,



Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.  
NIDN. 0712069001

## Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka Skripsi

### BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI VALIDASI SUMBER PUSTAKA

Pada hari Rabu, 19 Juni 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

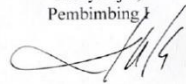
Nama : Karisma Khoirun Nisa  
NIM : 2002101090  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Doratoon Pada Pelajaran Ipa Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah  
Dosen Pembimbing : 1. Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd  
: 2. Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd

Berdasarkan hasil bimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- c. Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- d. Validasi sumber pustaka berjumlah buku dan 45 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Menyetujui,  
Pembimbing I



Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd  
NIDN. 0719069001

Madiun, 20 Juni 2024  
Pembimbing II



Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd  
NIDN. 0712069001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd  
NIDN. 0701018803