

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOIN (KOMIK
INTERAKTIF) PADA TEMA I SUBTEMA I KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SD**

SKRIPSI



OLEH :

TIA BERLIANA

202010430311177

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOIN (KOMIK INTERAKTIF) PADA

TEMA I SUBTEMA I KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

KELAS IV SD

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana Pendidikan guru sekolah dasar

OLEH :

Tia Berliana

202010430311177

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOIN (KOMIK INTERAKTIF) PADA
TEMA I SUBTEMA I KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
KELAS IV SD**

OLEH:

Tia Berliana

NIM: 202010430311177

**Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan dewan penguji dan
disetujui di Malang, 02 Agustus 2024**

Menyetujui

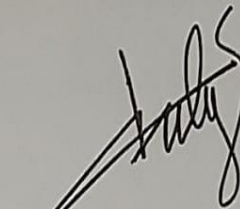
Pembimbing I



Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0715029101

Pembimbing II



Murtyas Galuh Danawati, S.Pd. M.Pd

NIDN. 0703128502

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOIN (KOMIK INTERAKTIF) PADA
TEMA I SUBTEMA I KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
KELAS IV SD

OLEH:

Tia Berliana

NIM: 202010430311177

Dipertanggungjawabkan di depan dewan penguji

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Malang, 26 Agustus 2024

DEKAN FKIP



[Handwritten signature]
Prof. Dr. Risa Kati Mandayani, MM

Dewan Penguji:

1. Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, S.Pd, M.Pd
2. Bahrul Ulum, M.Pd
3. Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd
4. Murtyas Galuh Danawatu, S.Pd, M.Pd

1.
2.
3.
4.

[Handwritten signatures for each member of the examination board]

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Berliana

Tempat, tanggal lahir : Tuban, 09 Mei 2002

NIM : 202010430311177

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) Pada Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD" adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka .
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 02 Agustus 2024

Yang menyatakan



Tia Berliana

202010430311177

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada kehadiran Allah SWT yang memberi rahmat dan petunjuk tidak lupa sholawat serta salam yang selalu terlimpahkan kepada nabi Muhammad Saw yang memberi petunjuk kejalan yang benar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayah Basuki dan Ibu Rina terimakasih atas motivasi, apresiasi, doa, kasih sayang, dukungan waktu, pikiran, tenaga, materi, dan kepercayaan yang diberikan. Pencapaian ini adalah persembahan untuk ayah dan ibu tersayang.
2. Yang terhormat Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd dan Ibu Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Yang terhormat Ibu Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, M.Pd dan Pak Kuncahyono, S.Pd, M.Pd selaku validator materi dan validator bahan ajar.
4. Kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 2 Ampeldento yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
5. Adik Syifa, Atul, Esha, dan saudara-saudaraku terimakasih telah menjadi penyemangat juga atas dukungan dan doa yang diberikan selama mengerjakan skripsi.
6. Shela dan teman kost bu Lusi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan semangat yang saling mendukung satu sama lain.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
8. Yang terakhir terimakasih untuk diriku sendiri yang berjuang sampai detik ini untuk menyelesaikan skripsi.

ABSTRAK

Berliana, Tia. 2024 *Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) pada Tema I Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SD*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing: (I) Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd (II) Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Keberagaman Budaya, Sekolah Dasar

Ditemukan permasalahan pada saat observasi di SDN 2 Ampeldento tanggal 05 Oktober 2023 yaitu peserta didik cenderung mengalami kesulitan khususnya pada materi menentukan gagasan pokok pada suatu teks tulis dikarenakan teks pada bahan ajar yang mereka gunakan cenderung menyajikan teks yang panjang. Sehingga mereka kesulitan untuk memahami. Peserta didik cenderung menyukai teks yang tidak terlalu panjang dan mudah dimengerti. Penggunaan bahan ajar yang terbatas seperti menitik beratkan pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tak berwarna menjadi pemicu kebosanan saat pembelajaran dan terkesan monoton. Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar yang menyajikan materi dengan teks yang singkat, mudah dipahami, dan menarik untuk belajar. Pada saat wawancara dengan peserta didik kelas IV mereka menyukai komik untuk dibaca. Alasan memilih bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi menentukan gagasan pokok dalam teks tulis, agar tidak monoton, dan interaktif dalam belajar mengatur interaksi antara peserta didik.

Jenis penelitian menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil dari pengembangan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) Keberagaman Budaya Bangsa memperoleh presentase penilaian guru mendapatkan presentase 93,75% dan respon dari peserta didik mendapatkan presentase 94%. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) Keberagaman Budaya Bangsa menarik untuk digunakan.

ABSTRACT

Berliana, Tia. 2024 *Development of KOIN (Interactive Comics) Teaching Materials on Theme I Subtheme I Cultural Diversity of My Nation Class IV Elementary School*. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP Muhammadiyah University of Malang, Supervisor: (I) Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd (II) Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Development, Comics, Cultural Diversity, Elementary School

A problem was found during observations at SDN 2 Ampeldento on 05 October 2023, namely that students tended to experience difficulties, especially in determining the main idea of a written text because the text in the teaching materials they used tended to present long texts. So they have difficulty understanding. Students tend to like texts that are not too long and easy to understand. The use of limited teaching materials such as focusing on integrated thematic books for the 2013 curriculum and colorless student worksheets (LKS) can trigger boredom during learning and make it seem monotonous. Therefore, teaching materials are needed that present material with text that is short, easy to understand, and interesting for learning. During interviews with class IV students, they liked comics to read. The reason for choosing KOIN (Interactive Comics) teaching materials aims to make it easier for students to understand the material to determine the main ideas in written texts, so that they are not monotonous, and interactive in learning to regulate interactions between students.

This type of research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and documentation.

The results of the development of KOIN (Interactive Comics) teaching materials, Cultural Diversity of My Nation, obtained a teacher assessment percentage of 93.75% and responses from students received a percentage of 94%. The results of this research indicate that the development of teaching materials for KOIN (Interactive Comics) Cultural Diversity of My Nation is interesting to use.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang memberikan petunjuk kejalan yang terang sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Koin Interaktif) Pada Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD” . Dengan segala kerendahan hati saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada yang terhormat Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku rektor UMM.
2. Kepada yang terhormat Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM selaku dekan FKIP.
3. Kepada yang terhormat Bustanol Arifin, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Kepada yang terhormat Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan hingga proposal skripsi ini selesai.
5. Kepada yang terhormat kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN 2 Ampeldento yang telah membantu dan memberi dukungan selama kegiatan penelitian.
6. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain dan bagi orang yang membacanya.

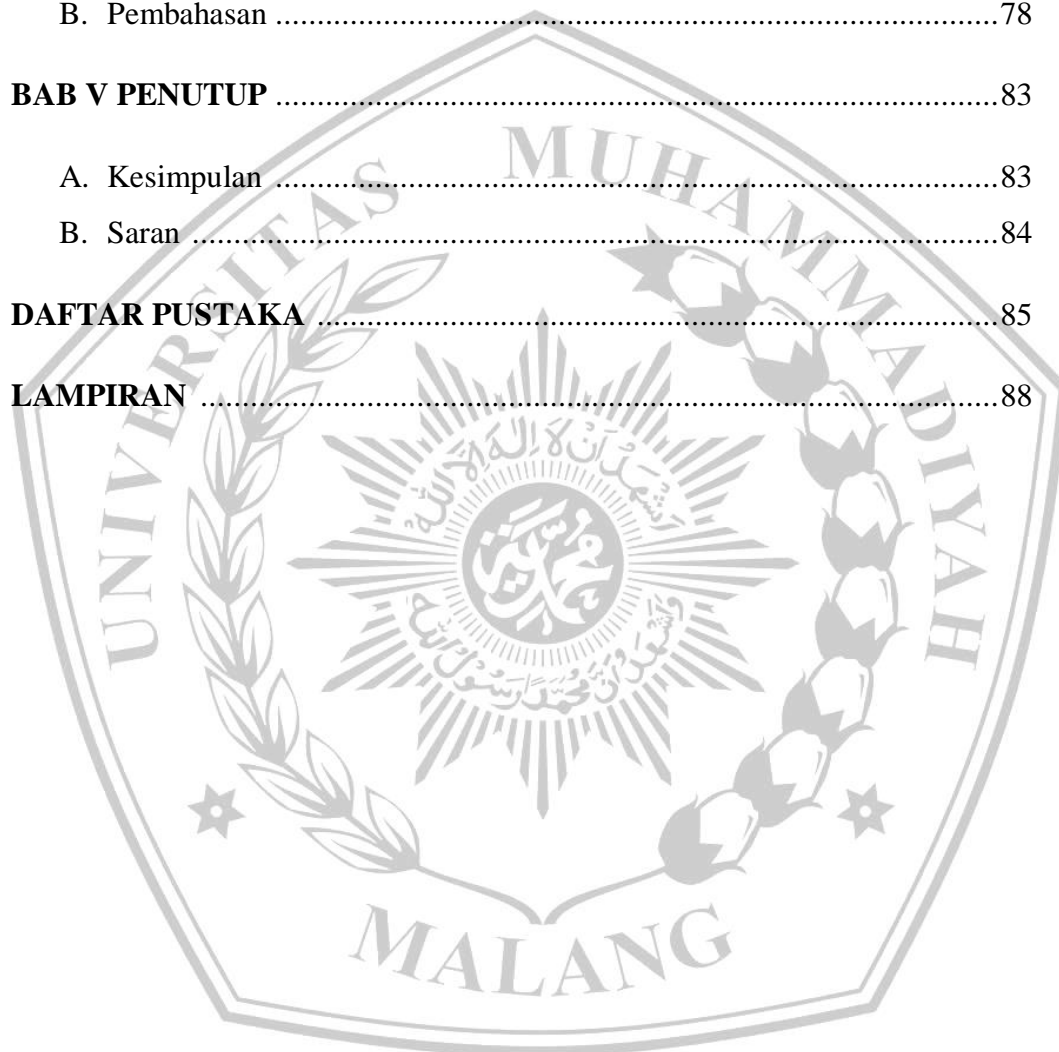
Malang, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
G. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
B. Kajian Penelitian Relvan	37
C. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Model Penelitian dan Pengembangan	39

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian	44
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

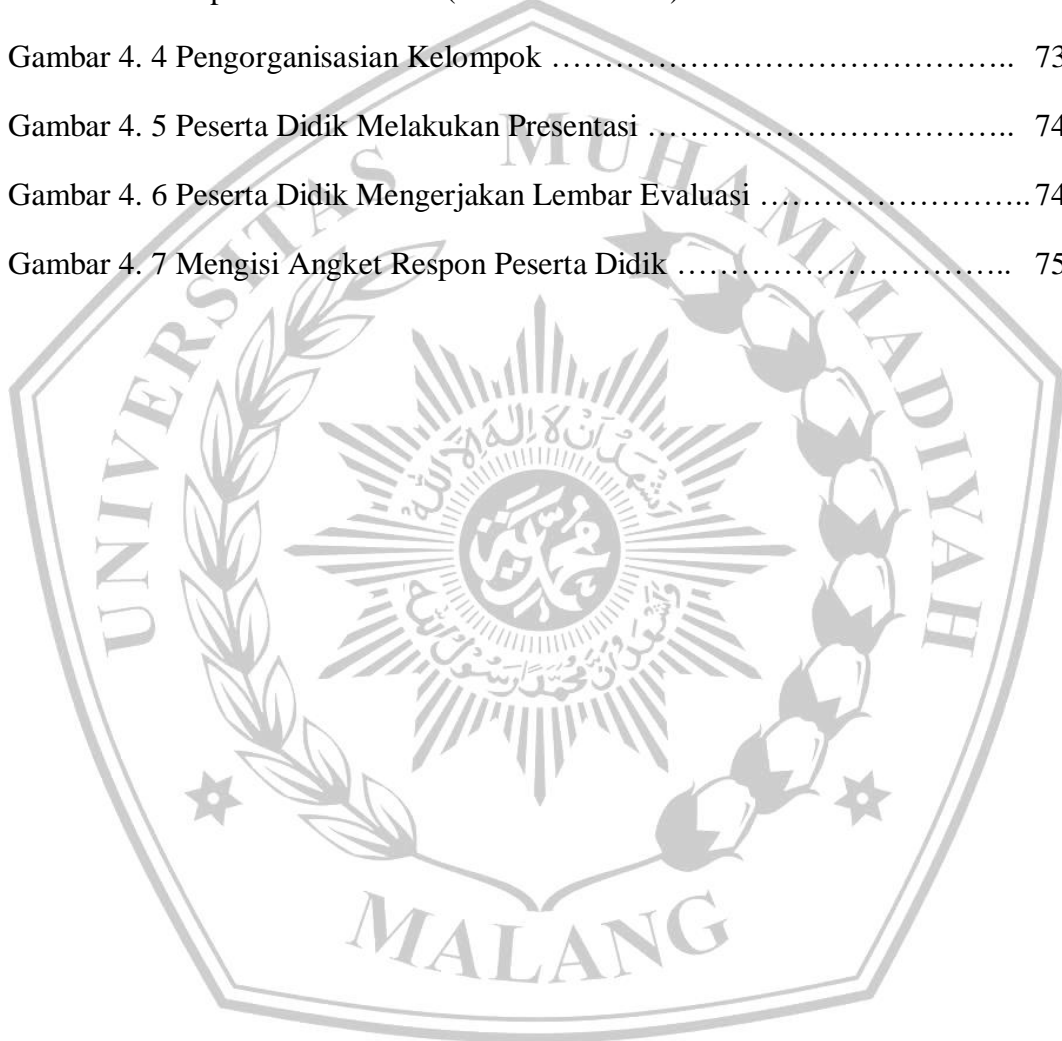


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan	37
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	47
Tabel 3. 3 Insrumen Validasi Ahli Bahan Ajar	48
Tabel 3. 4 Insrumen Validasi Materi	48
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	49
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 7 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert Validasi Para Ahli	51
Tabel 3. 8 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Likert Guru	51
Tabel 3. 9 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Likert Peserta Didik	52
Tabel 3.10 Keterangan Rentang Skor	52
Tabel 4. 1 Tampilan KOIN (Komik Interaktif)	60
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	65
Tabel 4. 3 Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut dari Ahli Materi	65
Tabel 4. 4 Komentar, Sebelum, dan Sesudah Revisi	66
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	67
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Bahan Ajar Tahap Pertama	68
Tabel 4. 7 Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut dari Ahli Bahan Ajar.....	69
Tabel 4. 8 Keterangan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahan Ajar ...	69
Tabel 4. 9 Validasi Ahli Bahan Ajar Tahap Kedua	70
Tabel 4. 10 Angket Respon Ahli Pembelajaran	76
Tabel 4. 11 Angket Respon Peserta Didik	77
Tabel 4. 12 Hasil Tes Soal Evaluasi	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3. 1 Desain Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4. 1 Peneliti Menyapa Peserta Didik	72
Gambar 4. 2 Peneliti Memberi Intruksi Cara Penggunaan Komik	72
Gambar 4. 3 Implementasi KOIN (Komik Interaktif)	73
Gambar 4. 4 Pengorganisasian Kelompok	73
Gambar 4. 5 Peserta Didik Melakukan Presentasi	74
Gambar 4. 6 Peserta Didik Mengerjakan Lembar Evaluasi	74
Gambar 4. 7 Mengisi Angket Respon Peserta Didik	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi	89
Lampiran 2. Lembar Wawancara	91
Lampiran 3. Validasi Materi Tahap Awal.....	93
Lampiran 4. Validasi Materi Tahap Kedua.....	96
Lampiran 5. Validasi Bahan Ajar	99
Lampiran 6. Angket Respon Guru.....	101
Lampiran 7. Respon Peserta Didik	104
Lampiran 8. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	108
Lampiran 9. Hasil LKPD	130
Lampiran 10. Hasil Mengerjakan Soal Evaluasi	133
Lampiran 11. Dokumentasi dan Implementasi	139
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	141
Lampiran 13. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	142
Lampiran 14. Hasil Cek Plagiasi	143
Lampiran 15. Surat Keterangan Lolos Plagiasi.....	144

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, P. B. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar KOMA (Komik Majapahit) pada Tema 5 Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Malang: FKIP UMM.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202
- Bukit, S., & Tarigan, E. (2022). *Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 13(2), 110–120. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v13i2.490>
- Dr. E. Kosasih, M.Pd. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati (ed.). Jakarta Timur.
- Fajri, Z. (2018). *Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*. *Jurnal Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajje/article/view/971>
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas Jakarta, 1–13. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Karwati, E. (2016). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 53–60. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- Ketut, N., Rustini, P., Bagus, I., Mantra, N., & Astawa, N. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*.
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). *Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial*. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>

- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo*. Nusantara Educational Review, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas*. Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi), 3(3), 206–215. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i3.6173>
- Magdalena, I., Ramadanti, F., Az-Zahra, R., Kunci, K., Belajar, :, & Ajar, B. (2021). *Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20*. EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(3), 434–459. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mulyatiningsih, E. (2015). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang*. Islamic Education Journal, 35,110,114,120,121
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Pembelajaran Hybrid pada Mata Kuliah Teori Grup*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 604–614. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1954>
- Pauddikdasmen Kemendikbud RI. (2022). *FAQ Pembelajaran Tematik. Pauddikdasmen Kemendikbud*.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandar, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan*. Widyagodik, 6(1), 73–79.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Rahimah Ikhsani, S., Tangawunisma, A., Sholeha, A., Divanka, P., & Setiabudi, D. I. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar*. Student Scientific Creativity Journal (SSCJ), 1(1), 290–295.
- Rahwamati, Herlina Fitri. (2023). *Pengembangan Komik Matematika Berbasis Budaya Tradisional Jawa Timur pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. Malang: FKIP UMM.

R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>

Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). *Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar*. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: alfabet.





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : TIA BERLIANA
NIM : 202010430311177
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOIN (KOMIK INTERAKTIF) PADA TEMA I SUBTEMA I KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 8%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kaprodi PGSD

Bustanul Arifin, M.Pd

Malang, 6 Agustus 2024

Tim Plagiasi PGSD

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No.248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id