

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JELAJAH
PECAHAN PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



IKA KRISWIYANI

NIM: 201810430311208

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

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
JELAJAH PECAHAN PADA MATERI PECAHAN
DI KELAS V SEKOLAH**

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH:
IKA KRISWIYANI
NIM: 201810430311208

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
JELAJAH PECAHAN PADA MATERI PECAHAN DI SISWA
KELAS V SD**

Oleh:

Ika. Kriswiyani

201810430311208

Telah memenuhi persyaratan untuk
dipertahankan didepan dewan
penguji dan disetujui di

Malang, 3 September 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Bustanol Arifin, M.Pd
NIDN. 0724109002


Arinta Resty Wijayaningputri, M.Pd
NIDN. 0708049301

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JELAJAH PECAHAN PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR MIJI 3 MOJOKERTO

IKA KRISWIYANI
NIM: 201810430311208

Dipersembahkan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Muhammadiyah Malang

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 4 Oktober 2024



Dekan FKIP

Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dosen Penguji,

1. Kuncahyono, M.Pd
2. Nafi Isbadringtyas, M.Pd
3. Bustanol Arifin, M.Pd
4. Arinta Rezty Wijyaningputri, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Kriswiyani
Tempat, Tanggal Lahir : 22 Oktober
1999 NIM : 20181040311208
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

- a Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jelajah Pecahan Pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar " adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya imiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu 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 dala sumber kutipan atau daftar pustaka
- b Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur- unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
- c Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royaltly non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunaka bagaimana mestinya.

Malang, 7 September 2024

Yang menyatakan,



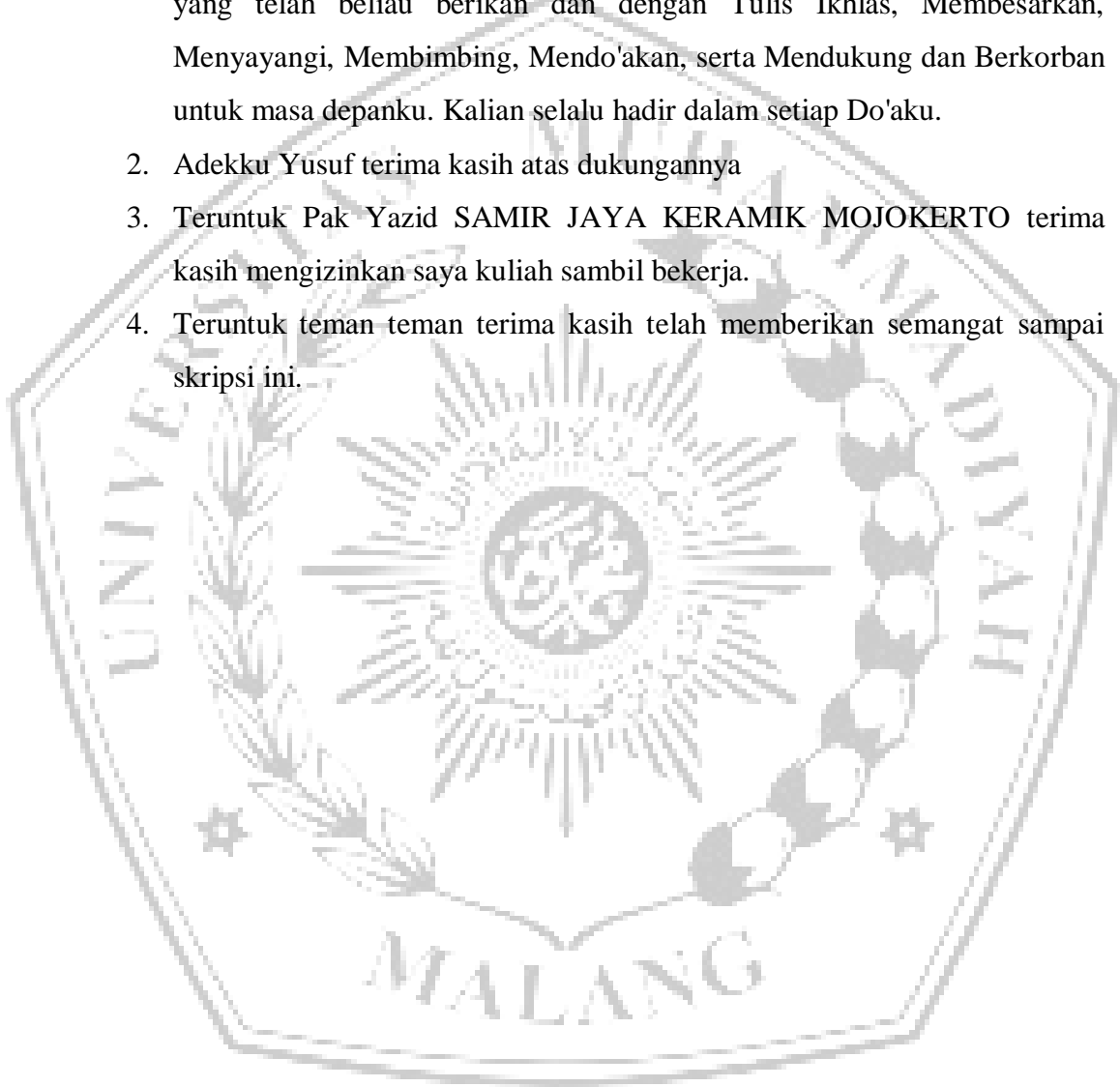
Ika Kriswiyani
201810430311208

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayah dan ibuku yang aku sayangi dan aku patuhi, terima kasih atas semua yang telah beliau berikan dan dengan Tulis Ikhlas, Membesarkan, Menyayangi, Membimbing, Mendo'akan, serta Mendukung dan Berkorban untuk masa depanku. Kalian selalu hadir dalam setiap Do'aku.
2. Adekku Yusuf terima kasih atas dukungannya
3. Teruntuk Pak Yazid SAMIR JAYA KERAMIK MOJOKERTO terima kasih mengizinkan saya kuliah sambil bekerja.
4. Teruntuk teman-teman terima kasih telah memberikan semangat sampai skripsi ini.



ABSTRAK

Kriwiyani, Ika. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jelajah Pecahan Pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Bustanol Arifin, M. Pd, (II) Arinta Rezty Wijyaningputri, M. Pd

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, Jelajah Pecahan

Peserta didik kelas V di Sekolah, mengalami permasalahan dalam sistem pembelajaran di kelas. Sistem tersebut masih terpusat pada pendidik, dan ditambah dengan keterbatasan jam pembelajaran di kelas, hasil pembelajaran menjadi kurang optimal. Akibatnya, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika pada subbab pecahan ditambah dengan belum adanya sebuah media pembelajaran yang mempermudah dalam memahami materi pecahan. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa mempermudah pembelajaran matematika siswa bertujuan untuk memberikan variasi dan kesegaran dalam media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media berbasis *android*, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah (pembelajaran individual).

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap Analisis melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang harus dicapai. Pada tahap Desain, struktur dan strategi pembelajaran dirancang, termasuk pemilihan metode dan media yang sesuai. Tahap Pengembangan adalah proses pembuatan materi pembelajaran berdasarkan desain yang telah ditentukan. Dalam tahap Implementasi, materi yang telah dikembangkan diujicobakan atau diterapkan pada peserta didik. Akhirnya, tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi dari seluruh proses, serta menentukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media "Jelajah Pecahan" telah melalui dua tahap validasi, dengan hasil awal masing-masing 66% untuk materi dan media, menunjukkan perlunya revisi. Setelah perbaikan, hasil validasi kedua menunjukkan 75% untuk materi dan 81,56% untuk media, menandakan kelayakan untuk uji coba lapangan. Evaluasi menunjukkan bahwa guru memberikan skor 91,67% pada aspek kesesuaian kurikulum, desain, dan peningkatan pemahaman serta minat belajar siswa. Respon siswa juga sangat positif dengan skor 90,9%, menilai media mudah digunakan dan efektif dalam meningkatkan semangat belajar. Tes evaluasi siswa mengindikasikan efektivitas media, dengan 98% siswa mencapai nilai di atas kualifikasi yang ditetapkan.

ABSTRACT

Kriwiyani, Ika. 2024. Development of Interactive Learning Media "Fraction Explorer" for Fraction Material in Grade V. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Supervisors: (I) (1)Bustanol Arifin, M. Pd, (II) Arinta Rezty Wijayaningputri, M. Pd

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Fraction Explorer

The rapid advancement of technology in the globalization era has significantly transformed education by providing extensive access to information and innovative learning tools. Educators are now required to integrate technology into the learning system, making it more effective and interactive. Learning media, which includes print, audio, visual, and multimedia, plays a crucial role in the teaching and learning process. However, many educators still rely on print materials, making the development of technology-based media, such as Android applications, essential. The "Fraction Explorer" application developed in this study aims to enhance students' understanding of fraction concepts with interactive features accessible without an internet connection, using Ispring and website to APK tools for ease and efficiency.

This research uses the ADDIE development model with five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the Analysis stage, learning needs and objectives are identified. The Design stage involves planning the structure and strategy of learning, including the selection of appropriate methods and media. The Development stage is the process of creating learning materials based on the established design. During the Implementation stage, the developed materials are tested or applied to students. Finally, the Evaluation stage assesses the effectiveness and efficiency of the entire process and identifies necessary improvements or adjustments. Data collection techniques in this study include observation, interviews, documentation, and tests.

The research results indicate that the "Jelajah Pecahan" media underwent two stages of validation, with initial results of 66% for both content and media, indicating the need for revisions. After improvements, the second validation results showed 75% for content and 81.56% for media, signaling suitability for field testing. Evaluations revealed that teachers gave a score of 91.67% for curriculum alignment, design, and enhancement of student understanding and interest in learning. Student responses were also very positive, with a score of 90.9%, reflecting that the media is user-friendly and effective in increasing learning motivation. Student test results indicate the media's effectiveness, with 98% of students achieving scores above the established qualification.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jelajah Pecahan Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar " dapat esaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tcurahkan kepada ungan kita, Nabiyullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan ak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Bustanof Arifin, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Ibu Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan mahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis..
3. Ibu Dr. Beti Istanti Suwandayani , M.Pd dan Ibu Tyas Deviana, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi prosedur pelaksanaan tes pada penelitian ini. Bu Sriwati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN MIJI 3 yang berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Wiyono, Ibu Mey Krisida dan adikku Yusuf tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu. Mahasiswa angkatan 2018-2019 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga apa yang telah berikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna a penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis harap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang embacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

Malang, 3 September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan	6
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5. Pentingnya Pengembangan	7
1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.7. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Pengembangan Media	10
2.2. Media Pembelajaran	11
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	14
2.2.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2.3. Multimedia Interaktif	17
2.3.1. Pengertian Multimedia Interaktif	17

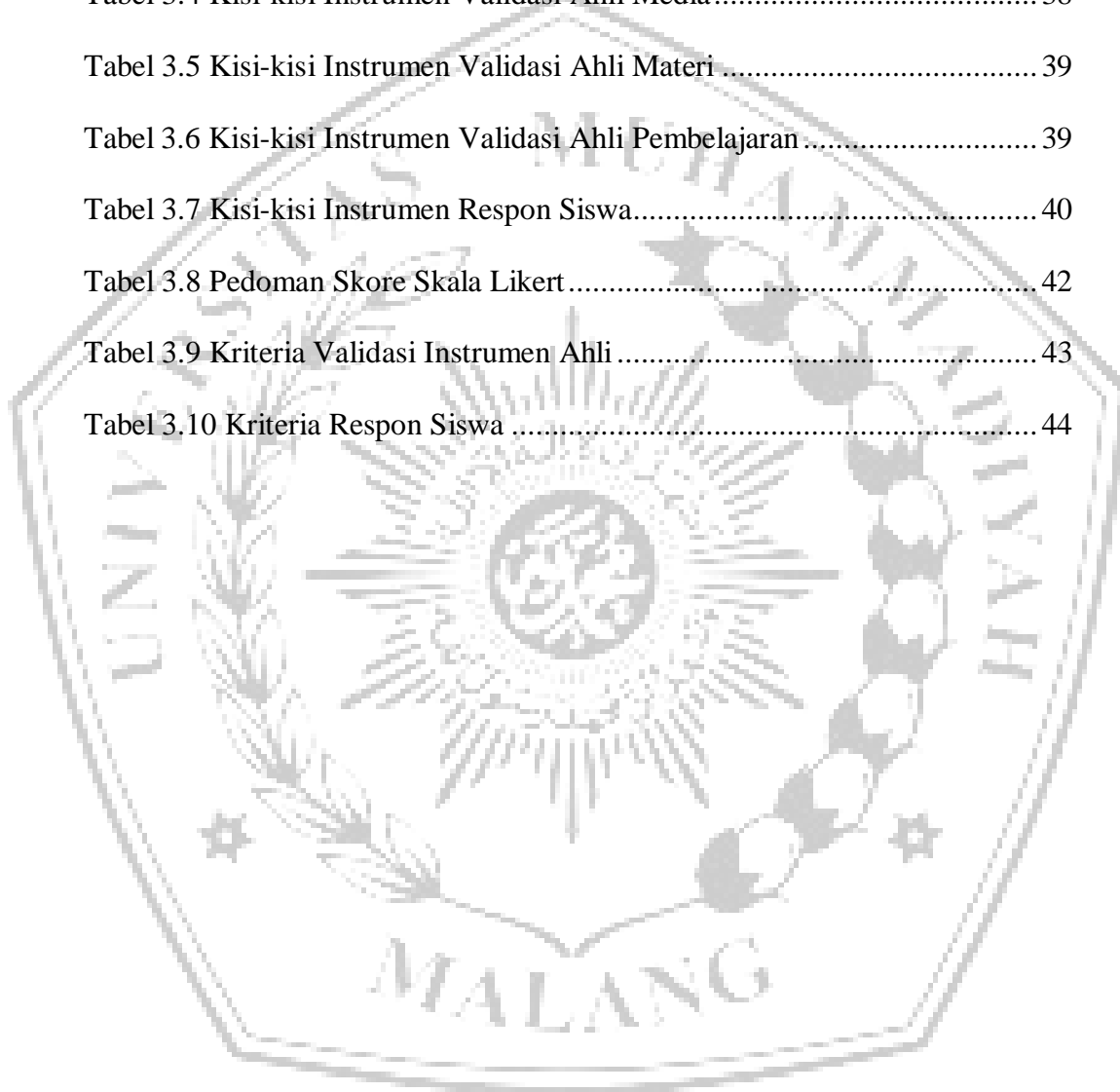
2.3.2	Komponen Multimedia	18
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	20
2.3.4	Penggunaan Multimedia Media Pembelajaran SD	21
2.4	Kajian Pustaka Materi Pecahan.....	22
2.4.1	Operasi Hitung Pecahan	22
2.5	Penelitian Terdahulu.....	26
2.6	Kerangka Berfikir.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN.....	29
3.1	Model Penelitian dan Pengembangan.....	29
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
3.3	Pengembangan Produk Awal.....	34
3.4	Uji Coba Produk.....	34
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7	Instrumen Penelitian.....	37
3.8	Teknik Analisis Data	40
3.8.1	Analisis Data Kualitatif	41
3.8.2	Analisis Data Kuantitatif	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1.	Hasil Pengembangan Produk.....	45
4.1.1.	Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	45
4.1.2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	48
4.1.3.	Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	56
4.1.4.	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	65
4.1.5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	68
4.2.	Pembahasan.....	72
BAB V	PENUTUP.....	75
5.1.	Kesimpulan.....	75
5.2.	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Insrtumen Pedoman Observasi Awal Guru.....	81
Lampiran 2. Hasil Observasi Penerapan Media Untuk Guru	83
Lampiran 3. Hasil Observasi Penerapan Media Untuk Peserta didik	84
Lampiran 4. Hasil Wawancara Awal Guru.....	85
Lampiran 5. Validasi Media	87
Lampiran 6. Validasi Materi.....	88
Lampiran 7. Validasi respon guru.....	90
Lampiran 8. Angket respon siswa.....	92
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 10. Surat penelitian SD MIJI 3.....	94
Lampiran 11 Surat Izin Plagiasi.....	95
Lampiran 12. Intstumen soal	96
Lampiran 13. Hasil Post test.....	97
Lampiran 14. Modul Ajar	98
Lampiran 15. Bahan Ajar	104
Lampiran 16. Media Pembelajaran	106
Lampiran 17. LKPD.....	107
Lampiran 18. Kisi kisi soal.....	108
Lampiran 19. Insrtumen Penilaian	109

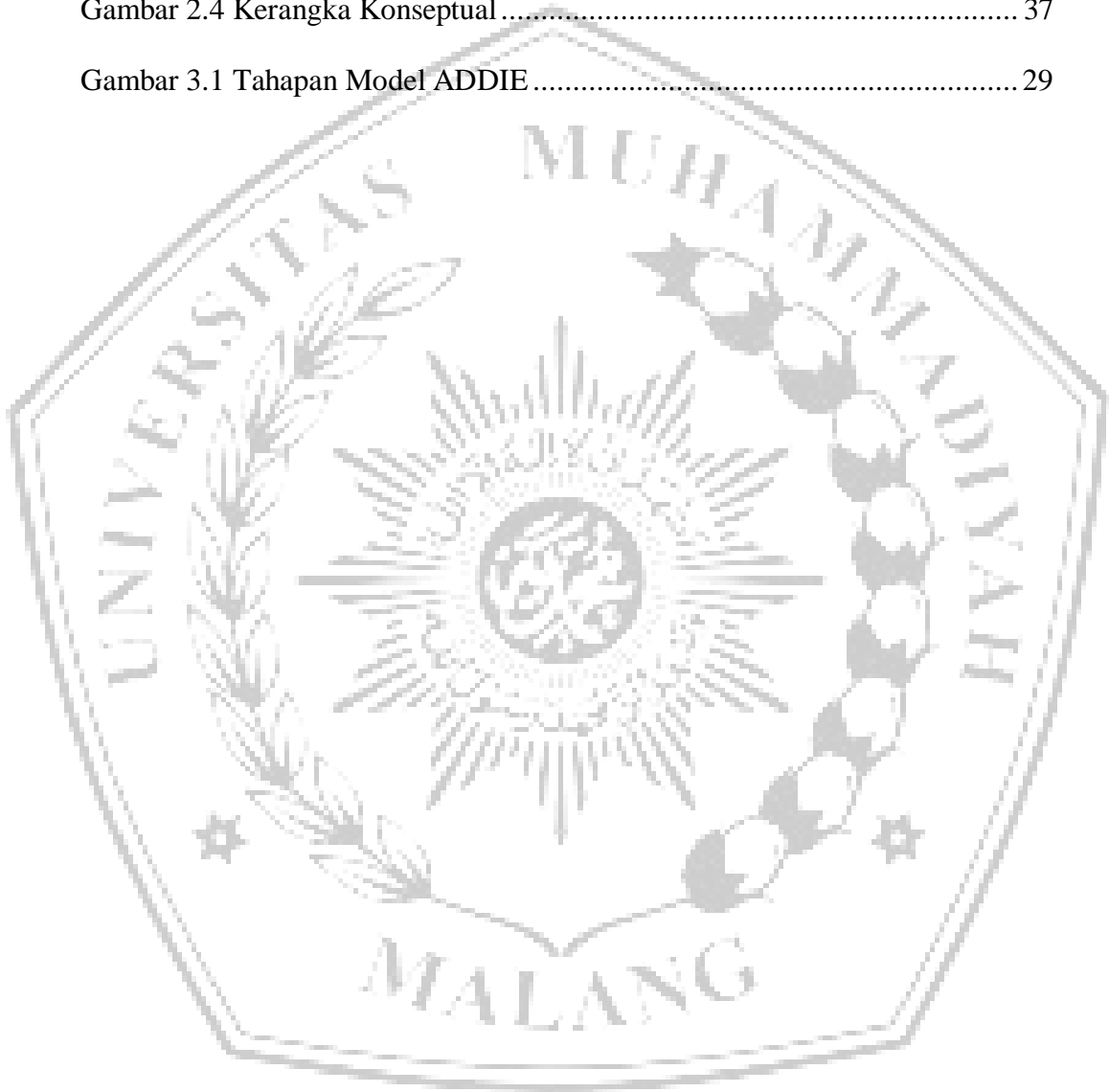
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alur Tujuan Pembelajaran	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	39
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	40
Tabel 3.8 Pedoman Skore Skala Likert	42
Tabel 3.9 Kriteria Validasi Instrumen Ahli	43
Tabel 3.10 Kriteria Respon Siswa	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pecahan.....	20
Gambar 2.2 Pecahan Senilai.....	23
Gambar 2.3 Pecahan Tidak Senilai.....	23
Gambar 2.4 Kerangka Konseptual.....	37
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	29








DAFTAR PUSTAKA

- Abbie H. Brown dan Timothy D. Green. (2016). *The Essential of Instructional Design. Connecting Fundamentals Principles With Process and Practice*. Routledge.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaubaka Dipantara.
- Anjani, D., Nst, F., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education*, 4(2). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5669/3342>
- Anjani, D., Nst, F., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education*, 4(2). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5669/3342>
- Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. Longmans, Green and Co.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2010). *Petunjuk Teknis Penyusunan Perangkat Penilaian Afektif Dan Spikomotor di Sekolah Menengah Atas*. Depdiknas.
- Farida. (2015). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–32. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/54/48>
- Fazar, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/974/3511>
- Fransiska, V. S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Puskra*, 1(November), 38–43. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/view/326/275>
- Fransiska, V. S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Puskra*, 1(November), 38–43. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/view/326/275>
- Leo, Y., & Putri, A. D. (2020). Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android. *INFORMATION SYSTEM DEVELOPMENT [ISD]*, 5(2). <https://ejournal-medan.uph.edu/index.php/isd/article/view/389/213>
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Lakeisha.
- Pradnya, K., & Dewi, S. (2022). Implikasi pengaruh globalisasi terhadap dunia pendidikan. *ResearchGate*, 2(2), 0–8. https://www.researchgate.net/publication/365891067_IMPLIKASI_PENGARUH_GLOBALI

SASI_TERHADAP_DUNIA_PENDIDIKAN

- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2440–2448. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1247/pdf>
- Sari, A. M., & Rahayu, T. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Andromatika ” Pada Materi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 297–306. <https://www.iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/3286/2481>
- Sugianto Efendhi, E. J. S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9434/9330>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Supardi, N., Rakhmawati, R., & Rinaldi, A. (2018). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 49–55. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2012/1774>
- Syarifudin, A. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran.* PT.Rajagrafindo.

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN							
	Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pgsd.umm.ac.id pgsd@umm.ac.id							
	<u>SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI</u>							
	<p>Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:</p> <table><tr><td>Nama</td><td>: IKA KRISWIYANI</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 201810430311208</td></tr><tr><td>Program Studi</td><td>: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td></tr><tr><td>Judul Skripsi</td><td>: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JELAJAH PECAHAN PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR</td></tr></table> <p>Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 5%. Anda dinyatakan SUDAH LOLOS plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	Nama	: IKA KRISWIYANI	NIM	: 201810430311208	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi
Nama	: IKA KRISWIYANI							
NIM	: 201810430311208							
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR							
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JELAJAH PECAHAN PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR							
<p>Kaprodi PGSD</p>  Bustanul Arifin, M.Pd	<p>Malang, 7 September 2024 Tim Plagiasi PGSD</p>  Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd							