

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ANAK TANGGA  
BERHITUNG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
SITI KHADIJAH AL.NUR HASANI  
202010430311074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
JUNI 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ANAK TANGGA BERHITUNG  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

OLEH:

SITI KHADIJAH AL.NUR HASANI

NIM: 202010430311074



Telah memenuhi persyaratan untuk  
dipertahankandidepan dewan penguji dan  
disetujui  
di Malang, 22 Juni 2024

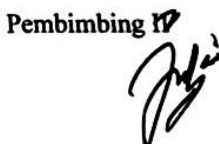
Menyetujui,

Pembimbing I



Bustano Arifin, M.Pd  
NIDN. 0724109002

Pembimbing II



Ima Wahyu Utami Putri, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0715118903

## LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ANAK TANGGA  
BERHITUNG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1  
SEKOLAH DASAR

SITI KHADIJAH AL.NUR HASANI  
202010430311074

Dipertahankan didepan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang,

Dekan FKIP



Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M.

Dewan Penguji :

1. Delora Jantung Amelia, M.Pd
2. Dr. Erna Yayuk, S.Pd, M.Pd
3. Bustanol Arifin, M.Pd
4. Ima Wahyu Utami Putri, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khadijah Al.nur Hasani  
Tempat, tanggal lahir : Samboja, 24 Januari 2002  
NIM : 202010430311074  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Anak Tangga Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar" 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 dapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah inidan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar Pustaka.
2. Apabila ternyata didalam 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.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

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

Malang, 22 Juni 2024

Yang menvatakan,



Siti Khadijah Al.nur Hasani

NIM. 202010430311074

## PERSEMBAHAN

Allhamdulillah, dengan segala puji dan rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya serta Rasulullah SAW yang telah memberikan petunjuk ke jalan yang terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-nyalah maka skripsi ini dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua Orang Tuaku, Bapak Hasanuddin dan Ibu Normiyati yang tidak henti-hentinya selalu mendo'akan, memberi semangat dan dukungan moril maupun material kepada putri tercintanya, karena tiada kata seindah lanjutan doa dari kedua orangtuaku yang sangat ku banggakan.
3. Adikku tercinta Siti Aisyah Al.nur Hasani dan Muhammad Alwy Al-Maliky yang selalu memberikan semangat dan menghibur dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Kepada dia Muhamad Yusuf yang telah menjadi patner special saya, yang selalu menjadi support system dalam mengerjakan skripsi, menghibur, membantu dan memberikan semangat untuk terus maju dan menghibur dikala suka maupun duka.
5. Sahabat-sahabatku Adelia, Laura, Icha, Riza, mbak devi dan sahabatku lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas motivasi, dukungan serta kebersamaan untuk saling menghibur dikala suka maupun duka.
6. Teman-teman PGSD-B dan mahasiswa-mahasiswi PGSD angkatan 2020. Terimakasih atas kebersamaannya, keceriaan, dukungan, motivasi, serta saran yang telah diberikan.

Terimakasih yang sebesar-besarnya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi dan saya cintai. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk berbagai pihak serta bidang ilmu pendidikan. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

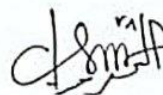
Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Anak Tangga Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa selalu terpanjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Trisakti Handayani, MM selaku Dekan FKIP UMM
2. Bustanol Arifin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMM sekaligus dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan semangat membimbing penulis
3. Ima Wahyu Utami Putri, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II telah memberikan arahan, masukan, dan semangat membimbing penulis.
4. Dr. Beti Istanti Suwandayani, S.Pd., M.Pd dan Maharani Putri Kumalasan, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi prosedur penelitian ini.
5. Dra. Suci Prihatin, S.Pd dan Alfi Ida Aulia, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Wali Kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian dan telah membantu serta memberikan informasi terkait pembelajaran dikelas.
6. Mahasiswa angkatan 2020 terutama PGSD-B 2020 yang selalu mendukung dan memberikan semangat hingga tugas akhir ini terselesaikan.
7. Semua pihak yang terkait dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

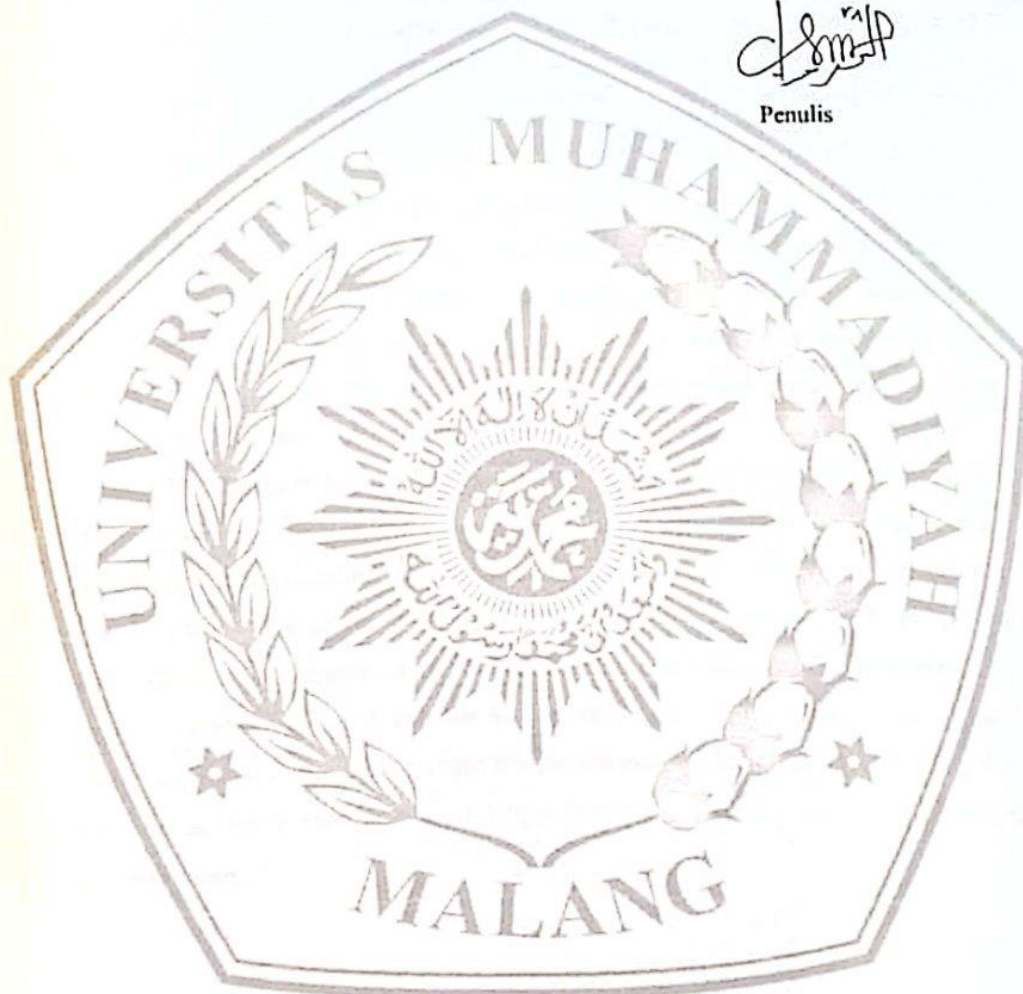
Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini penulis merasa banyak kekurangan baik pada teknis penulisan maupun isi, mengingat kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang

bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa berguna bagi peneliti maupun orang lain yang membacanya ataupun di kemudian hari.

Malang, 22 Juni 2024



Penulis



## ABSTRAK

Khadijah, Siti. 2024. Pengembangan Media Permainan Anak Tangga Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing: (I) Bustanol Arifin, M.Pd, (II) Ima Wahyu Utami Putri, M.Pd

**Kata Kunci:** pengembangan, media permainan, anak tangga berhitung

Penelitian pengembangan media permainan anak tangga berhitung dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di SDN Ketawanggede 01 Malang kelas I yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga peneliti berupaya menciptakan media yang menarik berupa anak tangga berhitung. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mempermudah siswa dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media permainan anak tangga berhitung.

Penelitian ini termasuk pengembangan dalam penelitian R&D (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze Design Development Implementation Evaluation). Perolehan hasil penelitian diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil presentase yaitu: (1) Presentase hasil validasi ahli materi sebesar 92%, (2) presentase hasil validasi media sebesar 94% (3) presentase hasil validasi respon pengguna guru sebesar 92% (4) hasil evaluasi peserta didik lewat uji operasional dengan nilai rata-rata 98%. Berdasarkan hasil diatas media permainan anak tangga berhitung layak digunakan dalam proses pembelajaran.



## ABSTRACT

Khadijah, Siti. 2024. Development of counting ladder game media in grade 1 elementary school mathematics learning. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP Muhammadiyah University of Malang, Supervisor: (I) Bustanol Arifin, M.Pd, (II) Ima Wahyu Utami Putri, M.Pd

**Keywords: development, game media, counting steps**

Research on the development of counting ladder game media was motivated by problems that occurred at SDN Ketawanggede 01 Malang class I, namely the lack of learning media in the mathematics learning process. So researchers are trying to create dancing media in the form of counting steps. The aim of this research is to make it easier for students to carry out addition and subtraction operations using the counting game media.

This research includes development in R&D (Research & Development) research using the ADDIE (Analyze Design Development Implementation Evaluation) development model. Research results were obtained from qualitative and quantitative data. Based on the percentage results, namely: (1) The percentage of material expert validation results is 92%, (2) The percentage of media validation results is 94% (3) The percentage of teacher user response validation results is 92% (4) The results of student evaluation through operational tests with average value 98%. Based on the results above, the counting ladder game media is suitable for use in the learning process.

## DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Literasi.....	16
3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	21
C. Kerangka Pikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>24</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	24
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan .....	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data .....	28
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data.....	30
H. Instrumen Penelitian.....	31
I. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil Penelitian .....	41
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	41
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	43
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	45
4. Implementasi (Implementation) .....	53
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	59
B. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN DARAN .....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian penelitian yang relevan .....	21
Tabel 2. 2 Kerangka Berfikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 23
Tabel 3. 1 Kualifikasi Subjek Teknik Pengumpulan Data.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi .....	31
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Obsevasi Penelitian.....	32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Wawancara .....	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Saat Penelitian.....	33
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	35
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respon Peserta didik .....	35
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Angket Respon guru.....	36
Tabel 3. 10 Penilaian Skala likert .....	37
Tabel 3. 11 Kualifikasi Skor Angket Validasi .....	38
Tabel 3. 12 Kualifikasi Skor Respon Peserta Didik .....	39
Tabel 3. 13 Kategori skor skala likert (Respon Guru) .....	39
Tabel 3.14 Kualifikasi Skor Respon Peserta Guru .....	40
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Indikator Tujuan Pembelajaran. 44	
Tabel 4. 2 Sketsa Desain Media Permainan Anak Tangga Berhitung .....	45
Tabel 4. 3 Langkah-langkah pembuatan Media Permainan Anak Tangga Berhitung .....	46
Tabel 4. 4 Langkah-langkah Pembuatan Buku Petunjuk Penggunaan Media .....	48
Tabel 4. 5 Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi .....	50
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	52

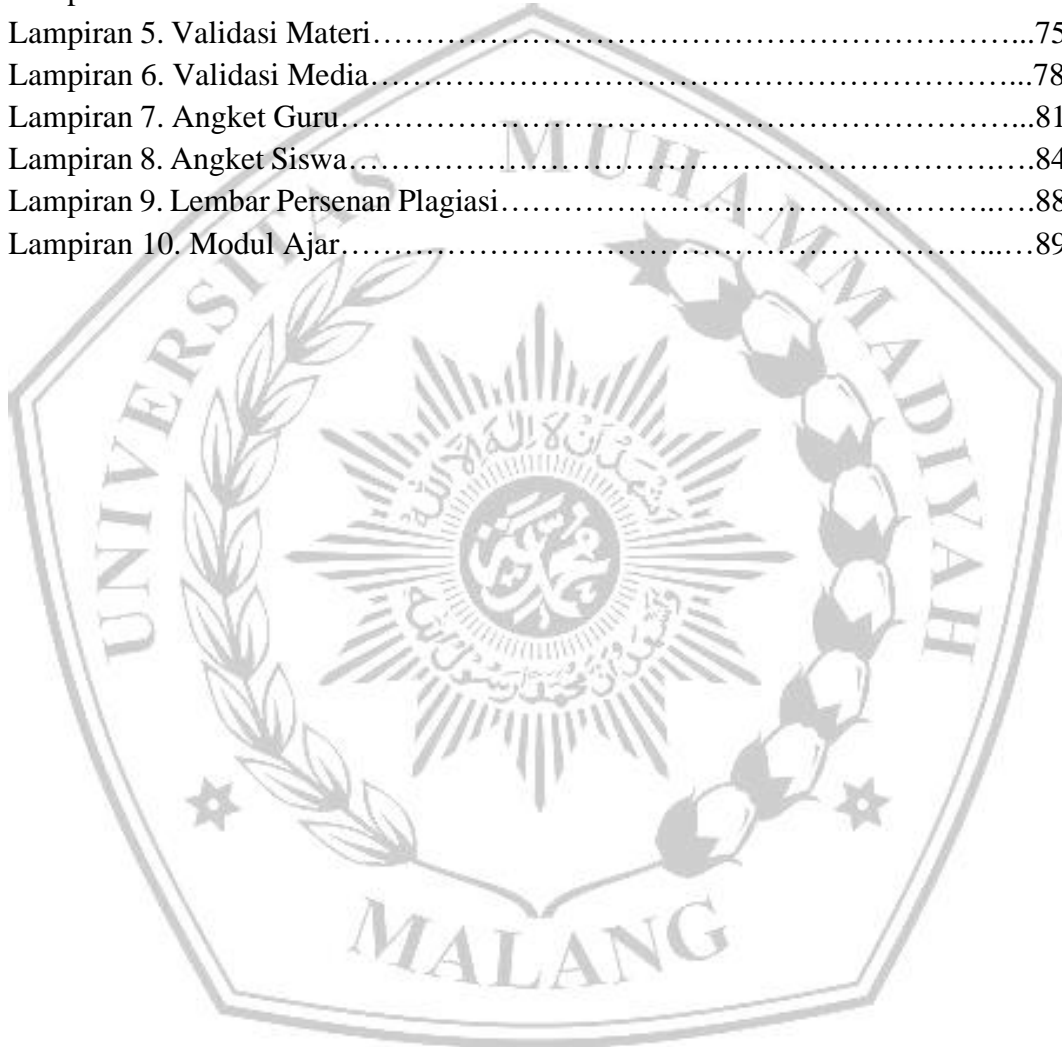
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 Pengenalan Media Permainan Anak tangga berhitung .....	54
Gambar 4. 2 Peserta didik diberi arahan untuk mengerjakan LKPD, Soal Evaluasi, dan Angket Respon .....	55
Gambar 4. 3 Peserta didik membaca materi dan mengerjakan LKPD secara berkelompok .....	56
Gambar 4. 4 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi dan Angket Respon Peserta didik	56
Gambar 4. 5 Grafik Angket Respon Peserta Didik Uji Lapangan Terbatas .....	58
Gambar 4. 6 Grafik Angket Respon Peseta Didi Uji Operasional.....	58



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	69
Lampiran 2. Plagiasi.....	70
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi.....	71
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara.....	73
Lampiran 5. Validasi Materi.....	75
Lampiran 6. Validasi Media.....	78
Lampiran 7. Angket Guru.....	81
Lampiran 8. Angket Siswa.....	84
Lampiran 9. Lembar Persenan Plagiasi.....	88
Lampiran 10. Modul Ajar.....	89



## DAFTAR PUSTAKA

- Agrini, M., & Agustin, F. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta Didik Kelas II SDN 187. *Yasin*, 3(5), 1165–1176. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1907>
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2). <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.
- Aulia, ikrima nur. (2023). *pengembangan media kotak hitung pintar*. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/702>
- Febriansari, D. (2023). *PENGEMBANGAN SCIENCE KIT BERBASIS STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA PGSD PADA PEMBELAJARAN IPA*. Universitas Sebelas Maret.
- Gunawan, Suranti. Ni Made Yani, F. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Khoir, A. K. (2021). Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 176–186. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.249>
- Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., Na'im, H., Kusuma, R. A., & Munahefi, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 88–97. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88>
- Musyrifah, E., Dwirahayu, G., & Satriawati, G. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bagi Guru Mi Dalam Upaya Mendukung Keterampilan Mengajar Serta Peningkatan Literasi Numerasi. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 61. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.61-72>
- Nahdi, D. S. (2019). Jurnal cakrawala pendas. *Keterampilan Matematika Di Abad 21*, 5(2), 133–140.
- Nurul Azizah, S. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi

- Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120.
- Obellia, A. (2022). Pengembangan media tangga pintar muatan matematika untuk peserta didik kelas 1 di sd n 4 suru. In *Skripsi*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Rahmawati, E. M., & Mukminan, M. (2018). Pengembangang m-learning untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12726>
- Sembiring, Rosali Br, M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Siti Aminah. (n.d.). *DIPAKE 3 290444-implementasi-model-addie-pada-education-4aef8bf4*. 09(03), 152–162.
- Sukowati. (2021). Journal of Nusantara Education. *Journal of ...*, 2(April), 73–80. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif>
- Ulum, M. K., S, E. E., & Ysh, A. S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 98. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>
- Ulya Afif, Y. (2021). Strategi Pembelajaran Materi PAI dengan Metode Hypnoteaching untuk Siswa Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(1), 92–102. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.158>
- Wijayanti, D. M., Ahmadi, F., & Sarwi, S. (2019). Keefektifan Mobile Learning Media Bermuatan Ethnoscience terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 129–136. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.463>
- Wiryan, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Wulandari, E., & Azka, R. (2018). Menyambut Pisa 2018: Pengembangan Literasi Matematika Untuk Mendukung Kecakapan Abad 21. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.36277/deferat.v1i1.14>





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 : SITI KHADIJAH AL.NUR HASANI  
NIM : 202010430311074  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ANAK TANGGA  
BERHITUNG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 25%. 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.

Malang, 19 Juni 2024  
Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, 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: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 080

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