

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKEBI
(LUDO KECEPATAN DAN DEBIT) PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH :

DIMAS RIZKY SATRIYO BIMANTORO

NIM: 201910430311170

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKEBI (LUDO
KECEPATAN DAN DEBIT) PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

DIMAS RIZKY SATRIYO BIMANTORO
NIM: 201910430311170

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKEBI (LUDO
KECEPATAN DAN DEBIT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS
V SEKOLAH DASAR

OLEH :
DIMAS RIZKY SATRIYO BIMANTORO
NIM: 201910430311170

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 19 Desember 2023

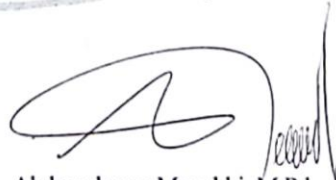
Menyetujui,

Pembimbing I



Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0706119004

Pembimbing II



Abdurrohman Muzakki, M.Pd.
NIDN : 0731039002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKEBI (LUDO
KECEPATAN DAN DEBIT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SEKOLAH DASAR

DIMAS RIZKY SATRIYO BIMANTORO
201910430311170

Dipertahankan di depan 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 Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 7 Maret 2024




Dekan FKIP,
Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji :

1. Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd
2. Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, S.Pd., M.Pd
3. Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd
4. Abdurrohman Muzakki, M.Pd

Tanda tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Rizky Satriyo Bimantoro
Tempat, tanggal lahir : Malang, 22 Januari 2001
NIM : 201910430311170
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dokebi (Ludo Kecepatan Dan Debit) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V 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 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 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 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, 27 Februari 2024

Yang menyatakan,



Dimas Rizky Satriyo Bimantoro

NIM : 201910430311170

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. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Surahmat dan Ibu Tri Susilowati terima kasih atas kasih sayang, dukungan serta selalu memberikan doa restu selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Bu Ima Wahyu Putri Utami dan Pak Abdurrohman Muzakki selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan serta arahan selama penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman kelas D angkatan 2019 yang membantu dalam memberikan motivasi dan dukungan.
4. Kepada diri saya sendiri Dimas Rizky Satriyo Bimantoro, terimakasih telah berjuang dan berusaha sejauh ini. Mampu bertahan dari berbagai keadaan dan tidak menyerah. Sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik dan semaksimal mungkin, ini adalah pencapaian yang patut dibanggakan.

ABSTRAK

Bimantoro, Dimas Rizky Satriyo. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan Dan Debit) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd. (II) Abdurrohman Muzakki, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Pembelajaran Matematika, ADDIE, Permainan Ludo

Dalam Pembelajaran Matematika kemampuan siswa diasah melalui penyelesaian soal-soal dengan menggunakan rumus yang ada. Sehingga siswa mampu meningkatkan kompetensinya dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Karena dengan adanya pembelajaran matematika pada Sekolah Dasar mengajarkan siswa untuk menguasai kemampuan menyelesaikan masalah sehingga memberikan dampak kepada siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan masyarakat secara luas.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Data diambil pada kelas V di SDN 2 Sumberpucung dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan dan Debit). Penelitian ini sudah melalui tahapan-tahapan validasi, yaitu validasi materi mendapatkan persentase 93,18% sehingga kelayakan materi yang disajikan termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”, validasi media mendapatkan persentase 76% berkualifikasi “Sangat Baik”. Meskipun memiliki kualifikasi “Sangat Baik”, akan tetapi terdapat saran perbaikan atau revisi pada komponen media. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan kritik ahli media, validasi media mendapatkan persentase 84% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 86,3%, sedangkan pada angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 98%. Kemudian angket respon guru pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 88,6%, sedangkan pada angket respon siswa pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 99,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran DOKEBI yang telah dikembangkan dan di uji coba terhadap siswa kelas V SDN 2 Sumberpucung dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi kecepatan dan debit siswa kelas V.

ABSTRACT

Bimantoro, Dimas Rizky Satriyo. 2023. Development of DOKEBI Learning Media (Ludo Speed and Discharge) in Class V Elementary School Mathematics Learning. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Malang. Supervisor: (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd. (II) Abdurrohman Muzakki, M.Pd.

Keywords: Learning media development, Mathematics Learning, ADDIE, Ludo Game

In Mathematics Learning, students' abilities are honed through solving existing problems. So that students are able to increase their competence in solving a problem. Because learning mathematics in elementary school teaches students to master the ability to solve problems so that it has an impact on students in adapting to the wider community environment.

This research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data was taken in class V at SDN 2 Sumberpucung with a total of 20 students. Data collection techniques use observation, interviews and documentation.

The results of this research produced a product in the form of learning media DOKEBI (Ludo Speed and Discharge). This research has gone through validation stages, namely material validation getting a percentage of 93.18% so that the suitability of the material presented is included in the "Very Good" qualification, media validation gets a percentage of 76% with the "Very Good" qualification. Even though it has a "Very Good" qualification, there are suggestions for improvements or revisions to the media components. After revisions were made according to suggestions and criticism from media experts, media validation received a percentage of 84% with the qualification "Very Good". The results of the teacher response questionnaire in the small group trial got a score of 86.3%, while the student response questionnaire in the small group trial got a score of 98%. Then the teacher response questionnaire in the field trial got a score of 88.6%, while the student response questionnaire in the field trial got a score of 99.5%. So it can be concluded that the DOKEBI learning media which has been developed and tested on class V students at SDN 2 Sumberpucung is declared "Very Appropriate" for use in mathematics learning regarding speed and discharge for class V students.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala, penulis panjatkan karena dengan segala berkat dan Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran DOKEBI (Ludo Kecepatan Dan Debit) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada Nabiyullah Muhammad SAW. Penulis menyadari skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bu Ima Wahyu Putri Utami selaku pembimbing I yang memberikan bimbingan, arahan serta dukungan dalam penyusunan skripsi.
2. Pak Abdurrohman Muzakki selaku pembimbing II yang memberikan arahan, bimbingan serta masukan dalam proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Surahmat dan Ibu Tri Susilowati terima kasih atas kasih sayang, dukungan serta selalu memberikan doa restu selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua pihak 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 maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Surat Pernyataan Keaslian.....	iv
Persembahan.....	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN dan PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	23
B. Prosedur Penelitian.....	24
C. Pengembangan Produk Awal.....	26
D. Jenis Data.....	26
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
G. Instrumen Penelitian.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA.....56
LAMPIRAN.....60



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Capaian Pembelajaran.....	7
Tabel 2.1	Capaian Pembelajaran.....	20
Tabel 2.2	Kajian Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 3.1	Pedoman Kisi-Kisi Wawancara.....	28
Tabel 3.2	Angket Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3.3	Angket Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3.4	Angket Respon Guru.....	30
Tabel 3.5	Angket Respon Siswa.....	30
Tabel 3.6	Pedoman Penilaian Skor Angket Validasi Ahli.....	32
Tabel 3.7	Pedoman Persentase Skor Angket Validasi Ahli.....	32
Tabel 3.8	Pedoman Skor Respon Siswa.....	33
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran.....	37
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 4.3	Pedoman Persentase Skor Angket Validasi Ahli.....	40
Tabel 4.4	Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap Pertama Sebelum Revisi.....	41
Tabel 4.5	Hasil Revisi Ahli Media.....	42
Tabel 4.6	Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap Kedua Setelah Revisi.....	44
Tabel 4.7	Pedoman Skor Respon Siswa.....	44
Tabel 4.8	Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	45
Tabel 4.9	Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	46
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	46
Tabel 4.11	Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media Papan DOKEBI.....	20
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 3.1 Tahap Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1 Tahap Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	34
Gambar 4.2 Desain Papan Media Pembelajaran DOKEBI.....	36
Gambar 4.3 Tampilan Bagian dalam Media DOKEBI.....	38
Gambar 4.4 Tampilan Depan Media DOKEBI.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Untuk Guru.....	60
Lampiran 2	Lembar Observasi.....	61
Lampiran 3	Angket Validasi Ahli Materi.....	62
Lampiran 4	Angket Validasi Ahli Media.....	65
Lampiran 5	Angket Validasi Ahli Media.....	68
Lampiran 6	Angket Respon Guru pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	71
Lampiran 7	Angket Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	74
Lampiran 8	LKPD Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
Lampiran 9	Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan.....	94
Lampiran 10	Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan	97
Lampiran 11	LKPD Uji Coba Lapangan.....	135
Lampiran 12	Modul Ajar.....	144
Lampiran 13	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	168
Lampiran 14	Surat Keterangan Cek Uji Plagiasi.....	174



DAFTAR PUSTAKA

- Amkas, S. S. I. M., Tegeh, I. M., & Mahadewi, L. P. P. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 8(2).
- Angko, N. dan Mustaji. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 1, 1-15, (Online), (<https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/1/2>, diakses 27 Februari 2023).
- Barokati, N., dan Annas, F. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 4 (5) , 352-359, (Online), (https://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1269, diakses 27 Februari 2023).
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117, (Online), (https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf, diakses 27 Februari 2023).
- Fitriana, N. S. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, (Online), (<http://repository.radenintan.ac.id/5056/1/NUR%20SYIFA%20FITRIANA.pdf>, diakses 27 Februari 2023).
- Hamzah, A. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*. Matematika. Jakarta: Rajawali Press.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79, (online) (<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>), diakses 27 Februari 2023)

- Haryono, A. D. 2014. *Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Genius Media.
- Ifrianti, S. 2015. Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 2 (2), 150-169, (Online), (<http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1289/1015>, diakses 28 Februari 2023).
- Indaryati, I., & Jailani, J. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96. (Online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067/3521>, diakses 28 November 2022)
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. 2020. Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107-114, (Online), (<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/1892/1126>, diakses 29 November 2023).
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Cet. I.
- Nasaruddin, N. 2013. Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan 69 Ilmu Pengetahuan Alam*, volume 1, nomor (2): 63–76, (Online), (<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/93/79>, diakses 06 Juni 2023).
- Nasution, A. K. P., TPd, M., Kamal, M., Riza, M., Batubara, M. H., Munandar, I., & Press, A. S. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. *OSF Preprints*. June, 12, (Online), (<https://osf.io/zr2ka/>, diakses 23 Maret 2023).

- Natatama, R. 2020. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Kecepatan dan Debit Berdasarkan Teori John Dewey Pada Peserta Didik Kelas 5B SD Djama'atul Ichwan Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020*.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187, (Online), (<https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>, diakses 09 Juni 2023)
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Panjaitan, N. H., & Sinaga, E. K. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Materi Daya Dukung Pondasi. *Educational Building Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 4(2 Des), 13-21, (Online), (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/eb/article/view/15452/12263>, diakses 09 Juni 2023).
- Pratiwi, Indah., Syafdaningsih & Rukiyah. 2018. Pengembangan Alat Permainan Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9 (2), (Online), (<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/11156/8162>, diakses 24 Maret 2023).
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, volume 7, nomor (3), (Online), (<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>, diakses 24 Maret 2023).
- Rahmawati, A. 2019. *Pengembangan media pembelajaran LUDO Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*. Skripsi. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sardiman, Arief S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Program*

Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Surya, A. 2018. Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), (Online), (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/jpi/article/download/11692/8417>, diakses 24 Maret 2023).

Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Kelembagaan Ristekdikti.

Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahya Keragaman di Negeriku*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 193-200), (Online), (<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/607/436>, diakses 24 Maret 2023).





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 : DIMAS RIZKY SATRIYO BIMANTORO
NIM : 201910430311170
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOKEBI
(LUDO KECEPATAN DAN DEBIT) PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 24%. 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, 25 Januari 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: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id