

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN
SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

SANIYAH FIKRIYAH

NIM: 202010430311077

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

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN
SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Saniyah Fikriyah

NIM: 202010430311077

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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS *GAME*
EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS I
SEKOLAH DASAR**

OLEH:
SANIYAH FIKRIYAH
NIM: 202010430311077

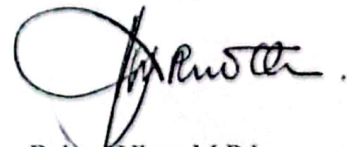
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 29 Juli 2024

Pembimbing I



Delora Jantung Amelia M.Pd
NIDN: 0720039002

Pembimbing II



Bahru Ulum M.Pd
NIDN: 0730099001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

SANIYAH FIKRIYAH
202010430311077

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Unuversitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 21 Agustus 2024

Dekan FKIP



[Handwritten signature]
Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M

Dewan Penguji:

1. Dr. Ichsan Anshory AM. M.Pd
2. Innany Mukhlishina M.Pd
3. Delora Jantung Amelia M.Pd
4. Bahrul Ulum M.Pd

[Handwritten signature]
1.
[Handwritten signature]
2.
[Handwritten signature]
3.
[Handwritten signature]
4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saniyah Fikriyah

Tempat, tanggal lahir : 10, Januari 2002

NIM : 202010430311077

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Power Pint Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak dapat 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 orang lain, baik Sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia 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 sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Agustus 2024


METHRAJI
TEMPE
CAALX339842934

Saniyah Fikriyah

NIM:202010430311077

ABSTRAK

Saniyah Fikriyah, 2024. Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pengamalan Sila Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing: (I) Delora Jantung Amelia M.Pd, (II) Bahrul Ulum M.Pd

Kata Kunci: pengembangan, media interaktif, pengamalan sila Pancasila

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pendidik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami. Pada saat observasi dan wawancara di SDN 3 Kucur didapatkan bahwa peserta didik kelas 1 memiliki kekurangan dalam memahami suatu materi yakni pengamalan sila Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Di era digital saat ini teknologi dapat dimanfaatkan dalam merancang sebuah media digital salah satunya yakni multimedia interaktif yang menjadi ketertarikan tersendiri bagi peserta didik. Di kelas tersebut belum pernah diterapkan media interaktif, media pembelajaran yang digunakan masih melalui buku cetak termasuk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni pengembangan dengan model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implmentation* dan *Evaluation*. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena struktur-struktur yang ada sangat sistematis serta dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media yang dibutuhkan di lokasi penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan dari ahli media sebesar 82,5% dan dari ahli materi sebesar 95%. Sedangkan angket respon peserta didik yang telah dirata-rata mendapatkan skor sebesar 96% dengan jumlah peserta didik 11 sementara angket respon guru sebesar 97,5%. Dari skor yang didapatkan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan pada saat media tersebut digunakan terlihat peserta didik tertarik dengan medianya sehingga kegiatan pembelajaran dengan materi pengamalan sila Pancasila menjadi aktif dan seluruh peserta didik ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.

ABSTRACT

Saniyah Fikriyah, 2024. Development of Educational Game-Based Interactive Powerpoint Media on the Practice of Pancasila Precepts in Grade 1 Elementary School. Thesis Department of Teacher Education, FKIP Elementary School, University of Muhammadiyah Malang, Supervisor: (I) Delora Jantung Amelia M. Pd, (II) Bahrul Ulum M.Pd

Keywords: development, interactive media, practice of pancasila precepts

Learning media is an educator tool used to convey material to students so that they are easier to understand. During observations and interviews at SDN 3 Kucur, it was found that grade 1 students had shortcomings in understanding a material, namely the learning of the Pancasila precepts in learning Pancasila Education. In today's digital era, technology can be used in designing a digital media, one of which is interactive multimedia which is a special interest for students. In the classroom, interactive media has never been applied, the learning media used is still through printed books, including in Pancasila Education learning.

The research method used in this study is the development with the ADDIE model, namely *Analysis, Design, Development, Implmentation and Evaluation*. The ADDIE model is used in this study because the existing structures are very systematic and can help researchers in developing the media needed at the research site. The data collection techniques used are in the form of observation, interviews, questionnaires and documentation.

The results of this study show the validity of media experts by 82.5% and from material experts by 95%. Meanwhile, the student response questionnaire that has been taken on average gets a score of 96% with the number of students 11 while the teacher response questionnaire is 97.5%. From the score obtained, it can be concluded that the media is suitable for use in learning and when the media is used, it can be seen that students are interested in the media so that learning activities with materials for practicing the Pancasila precepts become active and all students participate in the learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat dan hidayanya proposal skripsi berjudul “Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis *Game* Edikasi Pada Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tetap terpanjatkan kehadiran nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwasanya proposal skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Delora Jantung Amelia, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan bagi penulis
2. Bapak Bahrul Ulum, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan bagi penulis
3. Ibu Yulaikha S.Pd, M.Si selaku kepala sekolah SDN 3 Kucur Malang yang telah berkenan memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
4. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwasanya penelitian ini belum sempurna shingga mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Malang 15 Mei

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1. Konten	7
2. Konstruksi	8
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12

A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Powerpoint Interaktif	16
3. Berbasis Game Edukasi	18
4. Pendidikan Pancasila	21
5. Materi Pengamalan Sila Pancasila	22
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	25
A. Model Penelitian dan Pengembangan	25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	27
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	27
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	28
4. Tahap implementasi (<i>Implementation</i>)	28
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	29
C. Pengembangan Produk Awal	29
D. Uji Coba Produk	30
E. Jenis Data	31
F. Tempat dan Waktu Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Observasi	32
2. Wawancara	32
3. Angket	32
4. Dokumentasi	32
H. Instrumen Penelitian	32

1. Observasi	33
2. Wawancara	33
3. Dokumentasi.....	34
4. Angket	34
I. Teknik Analisis Data.....	38
1. Kualitatif.....	38
2. Kuantitatif.....	39
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	43
2. Desain (<i>Design</i>).....	45
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	54
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	57
B. Pembahasan.....	60
BAB V.....	66
PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan	23
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Wawancara	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi.....	36
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrument Peserta Didik.....	37
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru.....	38
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Skor Angket.....	40
Tabel 3. 8 Tingkat Ketercapaian dan Kualifikasi	40
Tabel 3. 9 Pedoman Skala Likret.....	41
Tabel 3. 10 Pedoman Kriteria Skoring.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi	51
Tabel 4. 2 Perubahan Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	52
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media.....	53
Tabel 4. 4 Perubahan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	53
Tabel 4. 5 Skor Validasi Materi dan Media	57
Tabel 4. 6 Skor yang Diberikan Peserta Didik.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Peserta Didik.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 3. 1 Langkah Tahap <i>ADDIE</i>	26
Gambar 4. 1 Kegiatan Observasi Awal.....	44
Gambar 4. 2 Kerangka Media Pembelajaran	46
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Mengelompokkan	49
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Benar/Salah.....	49
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Pilihan Ganda	50
Gambar 4. 6 Penggunaan Media Pembelajaran	55
Gambar 4. 7 Kegiatan Belajar.....	56
Gambar 4. 8 Mengisi Angket oleh Peserta Didik	58
Gambar 4. 9 Mengisi Angket Respon Guru.....	60



DAFTAR LAMPIRAN







Lampiran 1 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Cek Plagiasi	73
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	74
Lampiran 4 Hasil Wawancara.....	76
Lampiran 5 Dokumentasi	78
Lampiran 6 Validasi Materi Ke-1	81
Lampiran 7 Validasi Materi ke-2	85
Lampiran 8 Validasi Media Ke-1.....	89
Lampiran 9 Validasi Media Ke-2.....	93
Lampiran 10 Angket Respon Guru	97
Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 12 Protype Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 13 Hasil Uji Plagiasi.....	110
Lampiran 14 Modul Ajar	112

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., & Hapsari, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Amelia, S., & Santoso, G. (2021). Pengaruh Pembelajaran Ilmu Teknologi dalam Meningkatkan Pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 146–155.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Menurut Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Ayu, M. (2020). *Pengembangan media Powerpoint Interaktif pada Muatan PPKN Materi Pelaksanaan Kewajiban dan Hak sebagai Warga Masyarakat di Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Malang.
- Chorika, T. S. (2023). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Digital Citizenship pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung*.
- Delora, J. A. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. UMMPress.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Eka, N. H. K., Anggi, S., & Azza Nuzullah, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Siswa Kelas VIII*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Gunawan, R., Sudarman, S., & Astuti, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smpn 34 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 54–62. <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1196>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media Group.
- Marhaenenti, S., & Trisiana, A. (2023). *Best Practice Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Unisri Press.
- Najuah, N. F., Syaliman, K. U., & Kreshna, J. A. (2022). Educational Game as An Effort to Accelerate Learning After The Covid-19 Pandemic. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 4(1), 478–487.

- Nurlita Desi, Jelita, P. S & Rahma, A. H (2023). Syistematic Literarture Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4 (1), 446-447
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rizqa, M. A., & Saufi, I. A. M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55–59.
- Sholihah, A., Fauzi, A., & Agustyarini, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game PowerPoint Materi Siklus Makhluk Hidup pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 158–165.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Ibrahim, A. M (2022) Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-miran: Jurnal Pendidikan Islam*. 4 (2) 108

Lampiran 2 Surat Keterangan Cek Plagiasi

	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN								
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG	Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pgsd.umm.ac.id pgsd@umm.ac.id								
	<u>SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI</u>								
	Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:								
	<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: SANIYAH FIKRIYAH</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 202010430311077</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR</td> </tr> </table>	Nama	: SANIYAH FIKRIYAH	NIM	: 202010430311077	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR
Nama	: SANIYAH FIKRIYAH								
NIM	: 202010430311077								
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR								
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI PENGAMALAN SILA PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR								
	<p>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 (%).</p>								
	<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>								
Kaprodi PGSD	Malang, 9 Agustus 2024 Tim Plagiasi PGSD								
 Bustanul Arifin, M.Pd	 Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd								
	<table border="0"> <tr> <td data-bbox="415 1705 597 1759"> Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 560 435 </td> <td data-bbox="618 1705 873 1759"> Kampus II Jl. Bandung Sutan No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 562 060 </td> <td data-bbox="894 1705 1138 1768"> Kampus III Jl. Raya Tigomas No 244 Malang, Jawa Timur P. +62 341 604 318 (Hunting) F. +62 341 453 435 E. webmaster@uom.ac.id </td> </tr> </table>	Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 560 435	Kampus II Jl. Bandung Sutan No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 562 060	Kampus III Jl. Raya Tigomas No 244 Malang, Jawa Timur P. +62 341 604 318 (Hunting) F. +62 341 453 435 E. webmaster@uom.ac.id					
Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 560 435	Kampus II Jl. Bandung Sutan No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 562 060	Kampus III Jl. Raya Tigomas No 244 Malang, Jawa Timur P. +62 341 604 318 (Hunting) F. +62 341 453 435 E. webmaster@uom.ac.id							

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

- 2% Internet sources
- 5% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.