

**PENGEMBANGAN MEDIA SAFARI *BOARD GAME* GAMTIR (GAMBAR  
BERFIKIR) TEMA 1 (PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN  
MAKHLUK HIDUP) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**WAHYU FEBRY SANTIKA**

**201810430311058**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
OKTOBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA SAFARI *BOARD GAME* GAMTIR (GAMBAR  
BERFIKIR) TEMA 1 (PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN  
MAKHLUK HIDUP) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

**WAHYU FEBRY SANTIKA**

**201810430311058**

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

**LEMBAR PERSETUJUAN**

PENGEMBANGAN MEDIA SAFARI *BOARD GAME* GAMTIR (GAMBAR  
BERFIKIR) TEMA 1 (PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN  
MAKHLUK HIDUP) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

OLEH:

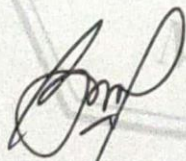
WAHYU FERRY SANTIKA

NIM: 201810430311058

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 3 September 2024

Menyetujui,

Pembimbing I



Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd

NIDN 0701068206

Pembimbing II



Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd

NIDN 0715029101

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA SAFARI *BOARD GAME* GAMTIR (GAMBAR  
BERFIKIR) TEMA 1 (PERTUMBUHAN DAN PENGEMBANGAN  
MAKHLUK HIDUP) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

WAHYU FEBRY SANTIKA

201810430311058

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, 18 Oktober 2024

Dekan FkIP,

Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji

1. Dr. Ichsan Anshory AM, M.Pd
2. Dr. Dyah Worowirastrri Ekowati, M.Pd
3. Bustanol Arifin. M.Pd
4. Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

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



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Febry Santika  
Tempat, Tanggal Lahir : Ponorogo, 21 Februari 2000  
NIM : 201810430311058  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Untuk Kelas 3 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 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, 3 September 2024



Wahyu Febry Santika

NIM 201810430311058

## PERSEMBAHAN

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

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

- a. Bapak Sunaryono dan Ibu Sunarsih yang saya sayangi, terimakasih tak henti hentinya sudah mendoakan, memotivasi, membimbing, mendukung dan berkorban untuk masadepanku hingga saat ini.
- b. Kakakku satu-satunya, Aji Wahyu Nugroho atas dukungan, nasehat dan doa yang sudah diberikan.
- c. Bapak Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd dan Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi. Saya ucapkan terimakasih telah memberikan motivasi, membimbing serta menuntun saya untuk memyusun dan menyelesaikan skripsi hingga akhir.
- d. Terimakasih kepada teman-teman saya, Wahyu Nikmatul Hidayah, Nurul Fajr, Dina Amelia, Rindiani Mafika, Nurul Hidayah, Rizki Amaliah, Zahrina Amalia, Rike Yuliana, Diana Tri, Lestari Lelaning Putri, Alfinda Handayani dan teman teman kelas B angkatan 2018 yang sudah memberikan dukungan dan motivasi.

## ABSTRAK

Febry Santika, Wahyu.2024. Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup) untuk kelas 3 Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd. (II) Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Board Game, Sekolah Dasar

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 memperoleh hasil analisis kebutuhan pada SDN 3 Wagir Lor yaitu kurangnya media pada sekolah tersebut. Materi yang diajarkan kepada peserta didik masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik masih menggunakan buku. Dengan menggunakan metode tersebut peserta didik lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media safari *board game* gamtir (Gambar Berfikir) pada tema 1 (pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup) untuk kelas 3 sekolah dasar.

Penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE mempunyai 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket respon, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan media safari *board game* gamtir (gambar berfikir) pada validasi materi mendapat hasil sebesar 83,3% dengan kriteria baik dan validasi media mendapat presentase sebesar 90,6% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil respon guru mengenai pengembangan media mendapat presentase 90% dengan kriteria sangat baik, serta hasil respon peserta didik mendapat presentase sebesar 93,3% dengan kriteria sangat baik. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media dari segi bahan, tampilan, atau konten dengan lebih baik lagi.

## ABSTRACT

Febry Santika, Wahyu.2024. Development of Safari Board Game Media Gamtir (Thinking Pictures) Theme 1 (Growth and Development of Living Things) for grade 3 Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang. Supervisor: (I) Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd. (II) Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd

**Keywords:** Media Development, Board Game, Elementary School

Based on observations and interviews with grade 3 teachers, the results of the needs analysis at SDN 3 Wagir Lor were obtained, namely the lack of media at the school. The material taught to students still uses the lecture method. The learning delivered to students still uses books. By using this method, students are more easily bored during learning. There are some students who are less active and do not pay attention to the teacher when explaining the material to the students. This research aims to develop a gamtir board game safari media (Thinking Images) on theme 1 (growth and development of living things) for grade 3 elementary school.

This media development research uses the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used are observation, interviews, response questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used in this study are qualitative descriptive and quantitative descriptive.

The results of the research on the development of gamtir safari board game media (thinking images) in material validation received a result of 83.3% with good criteria and media validation received a percentage of 90.6% included in the very good criteria. The results of the teachers' response regarding media development received a percentage of 90% with very good criteria, and the results of the students' response received a percentage of 93.3% with very good criteria. The next suggestion for researchers is to be able to develop media in terms of materials, appearance, or content even better.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT penulis panjatkan karena hanya berkat, rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Safari *Board Game* Gamtir (Gambar Berfikir) Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Prof. Trisakti Handayani, MM selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan, memberikan arahan, memberikan kesabaran, motivasi, dan doa selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, masukan, doa, dan memberikan waktunya untuk membimbing selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Beti Istanti Suwandayani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Arinta Rezty Wijyaningputri, S.Pd., M.Pd yang sudah berkenan untuk melakukan validasi materi dan validasi media.
7. Bapak Yateno, S.Ag, M.Pd.I selaku kepala sekolah SDN 3 Wagir Lor yang sudah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan dari berbagai pihak kepada peneliti mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun kemudian hari.

Malang, 3 September 2024

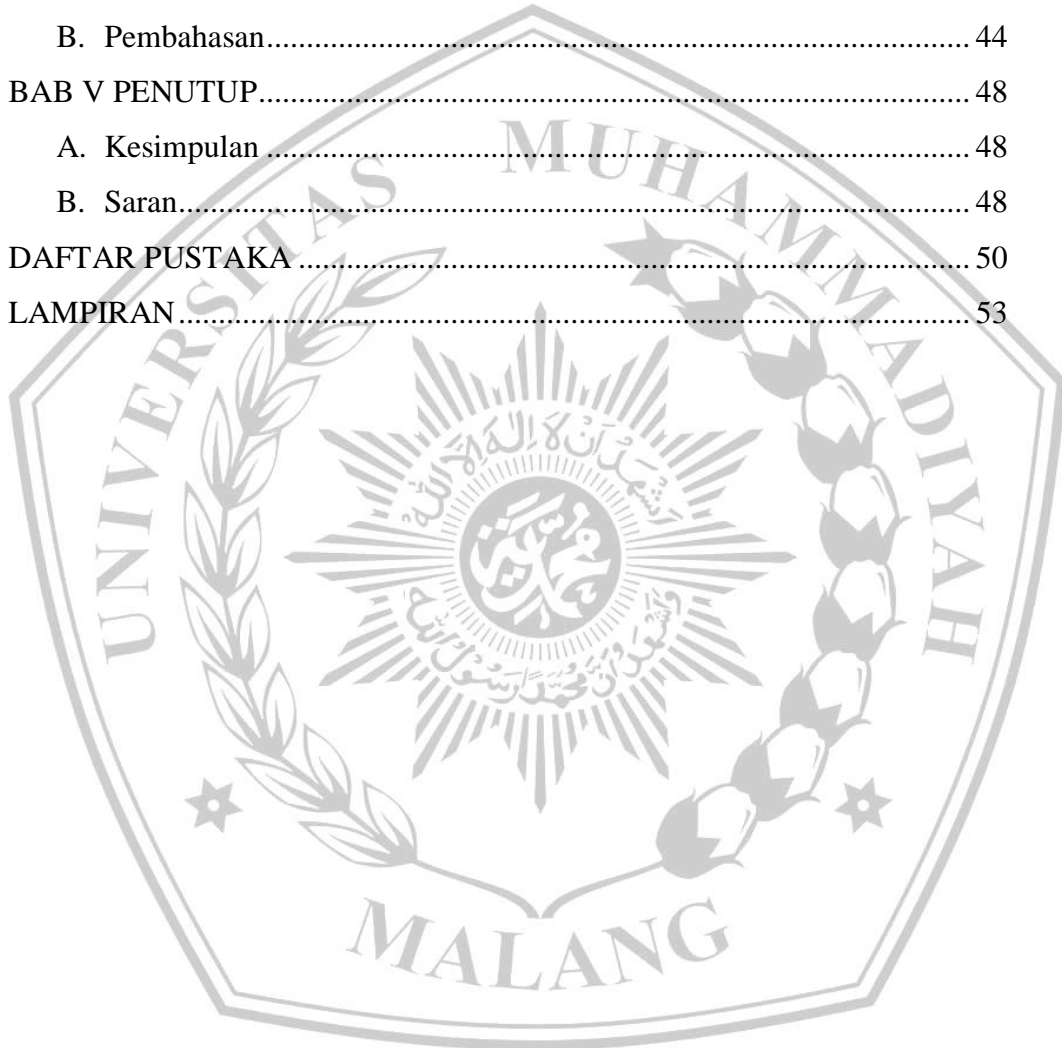
Penulis



## 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 .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan .....	8
G. Devinisi Oprasional .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. KAJIAN TEORI .....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
2. Pembelajaran Tematik.....	12
3. Peserta Didik .....	15
4. Tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran 1 Kelas III SD .....	15
5. Media Safari Board Game Gamtir .....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	19
C. Kerangka Pikir .....	21
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN .....	22
A. Metode Penelitian & Pengembangan.....	22

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan .....	22
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
D. Teknik Pengumpulan Data .....	25
E. Instrumen Penelitian .....	25
F. Teknik Analisis Data .....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	30
A. Hasil Penelitian .....	30
B. Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN .....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Mata Pelajaran Pembelajaran I .....	6
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan .....	20
Tabel 3.1 Instrumen Observasi .....	25
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara.....	26
Tabel 3.3 Validasi Ahli Media .....	27
Tabel 3.4 Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik .....	28
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	28
Tabel 3.7 Kategori Skor Dan Skala Likert .....	29
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Angket Validasi .....	29
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	31
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran 1.....	32
Tabel 4.3 Hasil Produk Media .....	33
Tabel 4.4 Validasi Materi Tahap 1 .....	35
Tabel 4.5 Validasi Materi Tahap 2.....	36
Tabel 4.6 Validasi Media .....	37
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validasi Materi .....	37
Tabel 4.8 Hasil Revisi Validasi Media .....	39
Tabel 4.9 Hasil Nilai Evaluasi .....	42



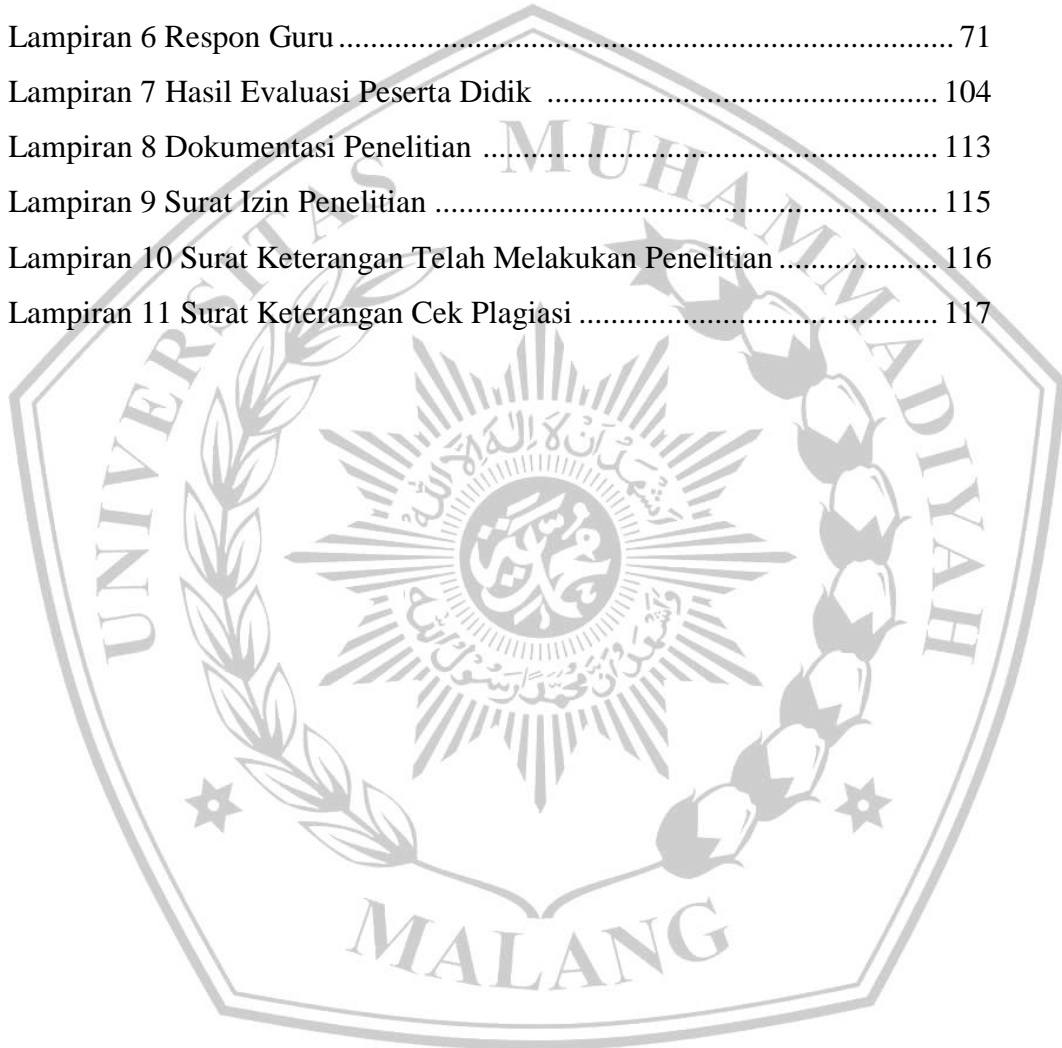
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Media .....	7
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Model Addie.....	22
Gambar 4.1 Desain Cover Media.....	33
Gambar 4.2 Peneliti Mengimplementasikan Media.....	41
Gambar 4.3 Peserta Didik Mempraktekan Media.....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi .....	54
Lampiran 2 Instrumen Wawancara .....	56
Lampiran 3 Angket Validasi Media .....	58
Lampiran 4 Angket Validasi Materi .....	61
Lampiran 5 Respon Peserta Didik.....	67
Lampiran 6 Respon Guru .....	71
Lampiran 7 Hasil Evaluasi Peserta Didik .....	104
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian .....	113
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian .....	115
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	116
Lampiran 11 Surat Keterangan Cek Plagiasi .....	117



## DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, Yudi Trisna. 2017. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Madika Media Informasi dan Komunikasi Diklat Perpustakawanan. Vol 3. No 1
- Audie, Nurul. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal FJIP. Vol 2. No 1
- Aziz, Abdul. 2017. *Komunikasi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. Vol 1. No 2
- Chairiyah. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo*. Jurnal Handayani. Vol 12. No 2
- Fatmawati, Endang, dkk. 2022. *Pembelajaran Tematik*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Firda, Hanum. 2023. *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto*. Jurnal Hikari. Vol 07. No 01
- Gaspersz, Magy, Suranto AW, Netty Gaspersz. 2023. *Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Peserta Didik SMA*. Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika). Vol 5, No 1
- Hidayah, Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 2. No 1
- Hidayah, Uswatun dan Siti Quratul Ain. 2021. *Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-kupu Tema 3 SubTema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama. Vol 13. No 2
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta. Kencana
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran Tematik di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Penerbit Samudra Biru

- Lubis, Maulana Arafat, dan Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta. Kencana
- Margiyanti, Iis dan Siti Tiara Maulia. 2023. *Kebijakan Pendidikan Implementasi Program Wajib Belajar 12 Tahun*. Jurnal Pendidikan Dan Sanstra Inggris. Vo. 3. No 1
- Ndraha, Hiskia dan Agnes Renostini Harefa. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara*. Jurnal on Education. Vol 06, No 01
- Nurdiyanti, Septiya. 2019. *Implementasi Media Visual dan Audio Visual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal FKIP. Vol 2. No 1
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran , Hadits, Syariah, dan Tarbiyah. Vol 3. No 1
- Oktariyanti, Ditania., Aren Frima., & Riduan Febriandi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol 5. No 5
- Pambudiningtyas, Hesti, dkk. 2020. *Perancangan papan permainan Tradisional Pada Kafe 372 Kopi Dengan Pendekatan Aspek Material*. E-Proceeding of Art & Design. Vol 7, No 2
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol 03. No.2
- Pujilestari, Yulita dan Afni Susila. 2020. *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi. Vol 19. No 2
- Putri, Dini Palupi. 2018. *Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2. No 1
- Putri, Nabila Ayunda dan Mukhayyarotin Niswati Rodliyatul Jauhariyah. 2021. *Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Menggunakan Quizizz Pada Materi Usaha Dan Energi*. Kappa Journal. Vol 5. No 1

- Ramli, M. 2015. *Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. Vol 5. No 1
- Rahayuningsih, Puji dkk. 2022. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Education Jurnal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*. Vol 2. No 1
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Media Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan. Lembaga Academic & Research Institute
- Rosilia, Putri, dkk. 2022. *Buku Teks Pendamping Berkarakter Mandiri Tema 5 Subtema 3 (Untuk Kelas 3 SD)*. Madiun. CV.Bayfa Cendekia Indonesia
- Safitri, Melani dan M. Ridwan Aziz. 2022. *ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 3. No 2
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. *Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol 6. No 2
- Setyarini, Evi Hikma, Alif Mudiono, & Candra Utama. 2022. *Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Global Education* 1(1)
- S, Isran Rasyid Karo-Karo, dan Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*. Vol VII. No 1
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur. CV Pustaka Abdi
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2. No 2
- Vela, Latifa Vita, dkk. 2021. *Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 5(1), 41-48
- Wahyuni, Hermin Tri, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. *Jurnal kajian Teknologi Pendidikan*. Vol.1. No 2
- Wulandari, Amelia Putri, dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*. Vol 05. No 02



## Lampiran 11 Surat Keterangan Cek Plagiasi

**UMM**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.um.ac.id | pgsd@umm.ac.id

**SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI**

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


Nama : WAHYU FEBRY SANTIKA  
NIM : 201810430311058  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA SAFARI BOARD GAME GANTIR (GAMBAR BERFIKIR) TEMA 1 (PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

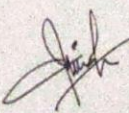
Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 6%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).


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


Malang, 7 September 2024  
Tim Plagiasi PGSD

Kaprodi PGSD

  
Buslanol Arifin, M.Pd

  
Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd





Kampus I  
Jl. Sumbung 1 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 531 253 (malang)  
F. +62 341 480 435

Kampus 6  
Jl. Bendaan Sari No. 193 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 531 142 (Surabaya)  
F. +62 341 352 289

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No. 244 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 424 218 (malang)  
F. +62 341 480 435  
E: webmaster@umm.ac.id