

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MEDITA”
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH :

AINUN SAFITRI

NIM : 202110430311109

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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MEDITA”
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



**OLEH :
AINUN SAFITRI
NIM : 202110430311109**

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN


PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "MEDITA"
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR

OLEH:
AINUN SAFITRI
NIM: 202110430311109

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 02 Januari 2025

Mengetahui,

Pembimbing I


Abdurrohman Muzakki, M.Pd
NIDN. 0706119004

Pembimbing II


Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd
NIDN. 0708049301

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MEDITA” PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

AINUN SAFITRI

202110430311109

Dipersembahkan 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 Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 25 Januari 2025

Dekan FKIP



Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji :

1. Innany Mukhlisina, M.Pd
2. Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd
3. Abdurrohman Muzakki, M.Pd
4. Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ainun Safitri
Tempat, Tanggal Lahir : Kamunti, 12 Maret 2004
Nim: : 202110430311109
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif "MEDITA" Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak ada karya ilmiah yang diajukan oleh orang lain untuk mendapat gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan 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 dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

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

Malang, 23 Januari 2025
Yang menyatakan,



Ainun Safitri
Nim: 202110430311109

PERSEMBAHAN

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

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Bapak Syarifudin dan Ibu Sri Wahyuning selaku orang tua yang sangat saya sayangi dan saya patuhi, terimakasih atas segalanya, kalian telah membesarkan, melahirkan, menyayangi, membimbing, mendoakan serta mendukungku. Kalian berdua akan selalu hadir dalam setiap Do'aku.
2. Semua keluarga saya yang telah mendoakan saya sampai saat ini dan selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan tugas skripsi.
3. Kakak saya Ati dan Ririn serta adik-adik saya Ansa, Rijal, Feri, Vebby, Dita, Naura, Kanza, Ulfa, Arumi serta adik-adik lainnya yang telah memberikan motivasi dan menghibur saya dikala mengerjakan skripsi.
4. Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebut Namanya satu persatu terimakasih telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Terimakasih kepada Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd dan Ibu Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd selaku pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
6. Teman-teman PGSD kelas C angkatan 2021 terimakasih atas dukungan dan hiburannya.

ABSTRAK

Ainun safitri, 2025. *Pengembangan Media Interaktif "MEDITA" Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (1) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (2) Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd.

Kata Kunci: pengembangan, media interaktif, matematika, canva

Pembelajaran yang menarik terjadi jika dalam proses pembelajaran terdapat media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Tlekung 02 Kota Batu diketahui bahwa sekolah sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung akan tetapi dalam proses pembelajaran di kelas guru masih kurang mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran matematika. Media yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi adalah menggunakan papan tulis dan media cetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang dinamakan "MEDITA" untuk pembelajaran matematika pada peserta didik kelas III di SDN Tlekung 02 Kota Batu. Materi yang dikembangkan berfokus pada topik mengurutkan dan membandingkan data, yang sering kali dianggap sulit oleh peserta didik pada tingkat ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang digunakan sebagai tahapan metode penelitian.

Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Interaktif MEDITA Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media "MEDITA" telah memenuhi tingkat validitas dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, sehingga media tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan presentase perolehan melalui ahli media sebesar 82,14% dengan kategori sangat baik, presentase dari ahli materi sebesar 83,33% dengan kategori sangat baik, mendapatkan respon dari guru sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik, dan respon peserta didik sebesar 92,37% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan sangat menarik dan layak digunakan untuk media pembelajaran matematika.

ABSTRACT

Ainun safitri, 2025. *Pengembangan Media Interaktif "MEDITA" Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (1) Abdurrohman Muzakki, M.Pd, (2) Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd.

Keywords: development, interactive media, mathematics, Canva

Engaging learning occurs when the teaching process incorporates relevant and interactive learning media. Based on observations and interviews conducted at SDN Tlekung 02 Kota Batu, it was found that although the school is equipped with adequate facilities and infrastructure, the use of interactive learning media, particularly in mathematics lessons, is still lacking. Teachers tend to use conventional media such as whiteboards and printed materials to deliver lessons. This study aims to develop interactive learning media based on the Canva application, named "MEDITA", which is designed for mathematics learning for third-grade students. The focus of the material is on ordering and comparing data, a topic often considered challenging by students at this level.

The research method employed is the Research and Development (R&D) approach, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) as a systematic framework for developing the learning media.

The study results show that the "MEDITA" learning media meets validity and feasibility standards based on the established criteria. This is supported by assessments from media experts, which scored 82.14% (very good), material experts, which scored 83.33% (very good), teacher responses at 100% (excellent), and student responses at 92.37% (excellent). Based on these results, it can be concluded that "MEDITA" is an engaging, feasible, and effective interactive learning media for teaching mathematics to third-grade students at SDN Tlekung 02 Kota Batu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif “MEDITA” Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar” dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan izinkan penulis menyampaikan banyak-banyak ucapan terimakasih yang tulus kepada :

1. Abdurrohman Muzakki, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, otivasi dan kesabaran dan membimbing penulis.
2. Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Tyas Deviana, M.Pd dan Kuncahyono, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu mengvalidasi prosedur pelaksanaan tes pada penelitian ini.
4. Ibu kepala sekolah SDN Tlekung 02 Kota Batu, yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk penulis dalam melakukan penelitian.
5. Ibu guru kelas III SDN Tlekung 02 Kota Batu, yang telah banyak membantu penulis selama melakukan penelitian.
6. Orangtua tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.

Malang,
Penulis

Ainun Safitri

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	30
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Model Penelitian dan Pengembangan	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35

E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	67
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 capaian pembelajaran dan indikator.....	8
Tabel 2. 1 tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran ..	27
Tabel 2. 2 kajian penelitian yang relevan.....	28
Tabel 3. 1 kisi-kisi pedoman observasi	38
Tabel 3. 2 kisi-kisi pedoman wawancara	38
Tabel 3. 3 kisi-kisi angket pedoman ahli media.....	40
Tabel 3. 4 kisi-kisi angket pedoman ahli materi	41
Tabel 3. 5 kisi-kisi angket respon peserta didik.....	41
Tabel 3. 6 kisi-kisi angket respon guru	42
Tabel 3. 7 kisi-kisi pedoman dokumentasi.....	43
Tabel 3. 8 pedoman penilaian angket validasi	45
Tabel 3. 9 interpretasi skor angket validasi produk.....	46
Tabel 3. 10 penilaian skala likert dengan skor 4.....	47
Tabel 3. 11 interpretasi skor angket respon peserta didik	47
Tabel 4. 1 desain media pembelajaran interaktif	51
Tabel 4. 2 data hasil validasi ahli materi sebelum revisi.....	55
Tabel 4. 3 data hasil validasi ahli materi sesudah revisi	56
Tabel 4. 4 data hasil validasi ahli media	57
Tabel 4. 5 hasil evaluasi pembelajaran peserta didik.....	61
Tabel 4. 6 angket respon peserta didik.....	63
Tabel 4. 7 hasil angket respon guru	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Tahapan Dengan Menggunakan Model ADDIE	32
Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Teknik Analisis Data Kualitatif	44
Gambar 4. 1 Pembagian Kelompok dan Penyampaian Tujuan Pembelajaran.....	60
Gambar 4. 2 Peserta Didik Mengamati Materi	60
Gambar 4. 3 Peserta Didik Melakukan Diskusi Kelompok	60
Gambar 4. 4 Peserta Didik Melakukan Presentasi Kelompok	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi.....	78
Lampiran 2 Hasil Wawancara Awal	79
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media.....	83
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Peserta Didik	86
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Guru.....	88
Lampiran 7 Dokumentasi.....	90
Lampiran 8 Modul Ajar	93
Lampiran 9 Surat Izin Observasi	126
Lampiran 10 Surat Perizinan Penelitian Skripsi	127
Lampiran 11 Surat Keterangan Cek Plagiasi	128



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustin, A., Surani, D., & Sri Kurniawan, B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3545–3548. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9627>
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Ardi isnanto, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang. *Detikpropti*, 09, 119–121.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta. Jakarta.
- Azizatullatifah, A., Trisniawati, & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(2), 164–171. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929>
- Dan, W., Mapel, C., & Di, I. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Wordwall Dan Canva Mapel Ipas Di Sd*. 12(3), 381–388.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>
- Elya Rosalina, A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus 10 Kecamatan Lubuklinggau Utara II. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau*, 2(1), 13–19. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/bnl/article/view/68/44>
- Fernando, A. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516.
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kurniawan, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183–195. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Mts, D. I., Ulum, D., & Galur, M. (2020). = *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur*. 5(2).
- Nurfadhillah, S. &. (2021). *Media Pembelajaran Sd*. Sukabumi: Jejak.
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Prasetya, A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 111–120. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p111>
- 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://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>

- Putri, M. A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Journal on ...*, 4, 367–376. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/14953%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/14953/12249>
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Rahmawati, I. G., & Ayu, T. L. (2021). Media E- Serapbook Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 141- 148, 146.
- Rika Widianita, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sukardjo, M., & Salam, M. (2020). Effect of concept attainment models and self-directed learning (SDL) on mathematics learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 275–292. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13319a>
- Suparlan. (2019). *Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI*. Keislaman dan Ilmu Pendidikan, II(2), 180-193.
- Susanti, M., & Mudinillah, A. (2021). Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas Iii Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani Mi/Sd 03 Paninjauan. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(3), 87–103.
- Susanti, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 115–128. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.15043>
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Di Sekolah Inklusif. *Journal on Teacher Education*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman konsep matematika dengan metode discovery*.
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan



Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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 : Ainun Safitri
NIM : 202010430311109
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MEDITA”
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 7%. 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, 8 Januari 2025

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. 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Top Sources

- 7%  Internet sources
- 1%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
eprints.umm.ac.id		5%
2	Internet	
id.scribd.com		1%
3	Internet	
repository.unja.ac.id		1%