

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BINGO*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS**

**NIM: 201910430311013**

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

**2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BINGO***

**DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**KELAS IV SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

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

**OLEH:**

**WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS**

**NIM: 201910430311013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BINGO* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

OLEH:

WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS

NIM: 201910430311013




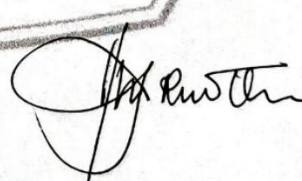
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 22 Januari 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Murtyas Galuh Danawati, M.Pd  
NIDN. 0703128502

  
Bahrul Ulum, M.Pd  
NIDN. 0730099001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BINGO*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS  
201910430311013**

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 Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, 14 Maret 2025



Dekan FKIP,

**Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM**

Dewan Penguji :

1. Kunchayono, M.Pd
2. Abdurrohman Muzzaki, S.Or, M.Pd
3. Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd
4. Bahrul Ulum, M.Pd

Tanda Tangan

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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Windy Cahyani Kusumaningtyas  
Tempat, tanggal lahir : Balikpapan, 2 Februari 2002  
NIM : 201910430311013  
Fakultas : FKIP  
Program Studi : PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Roulette Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV 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, 6 Maret 2025  
Yang menyatakan,



Windy Cahyani Kusumaningtyas  
NIM: 201910430311013

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini dan rasa terima kasih yang tulus kepada:

- a) Diri sendiri, terima kasih sudah bertahan untuk tetap sehat dan berusaha dalam proses yang panjang untuk menyelesaikan skripsi ini.
- b) Kedua orang tuaku, Bapak Muwartadi dan Ibu Wijiati, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, kasih sayang serta dengan sabar selalu memberikan semangat dan nasihat yang tiada henti sehingga skripsi ini selesai dibuat, terima kasih sudah berjuang yang terbaik untuk membesarkan, membimbing dan mendukung semua langkahku, doaku selalu menyertai semoga diberikan kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani setiap langkahku menuju kesuksesan.
- c) Kakak-kakakku, terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan selama proses menyelesaikan skripsi ini.
- d) Teman-temanku Salsa, Rachma, Siti serta teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan selama ini.
- e) Seluruh anggota Seventeen, 13 orang kesayanganku terutama Kim Mingyu dan Jeon Wonwoo, yang secara tidak langsung memberikan dukungan, hiburan dan motivasi melalui karya-karyanya.

## ABSTRAK

Kusumaningtyas, Windy Cahyani. 2025. Pengembangan Media *Roulette Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Murtyas Galuh Danawati, M.Pd. (II) Bahrul Ulum, M.Pd.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Roulette Bingo*, Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kelas IV di SDN 3 Tugu terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami pemaparan yang diberikan oleh guru terutama dalam menafsirkan kalimat pada teks bacaan Bahasa Indonesia serta minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif. Berdasarkan hasil tersebut peneliti mengembangkan media *Roulette Bingo* untuk menunjang pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam memahami materi dengan suasana menyenangkan dan aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk Media *Roulette Bingo* untuk membantu peserta didik dalam memahami materi teks bacaan terkait ide pokok dan ide pendukung Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, serta lembar angket. Untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dibagikan angket respon kepada 22 peserta didik dan guru kelas. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert.

Hasil yang diperoleh dari pengembangan Media *Roulette Bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV terkait materi ide pokok dan ide pendukung berdasarkan penilaian yang ditentukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 87,5%, serta validasi ahli media mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan respon dari guru terhadap media *Roulette Bingo* mendapat persentase 100% dan respon dari peserta didik mendapat persentase 94,4% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Roulette Bingo* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang materi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif serta termotivasi mengikuti pembelajaran, namun masih memiliki kekurangan yaitu panah pada *Roulette* sedikit sulit diputar, diharapkan selanjutnya *Roulette* dapat diputar dengan mudah dan praktis dalam penggunaannya serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

## ABSTRACT

*Kusumaningtyas, Windy Cahyani. 2025. Development of Roulette Bingo Media in Class IV Elementary School Indonesian Language Learning. Undergraduate Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Supervisors: (I) Murtyas Galuh Danawati, M.Pd. (II) Bahrul Ulum, M.Pd.*

**Keywords:** *Learning Media, Roulette Bingo, Indonesian Language Learning*

*Based on the results of the needs analysis of class IV at SDN 3 Tugu, there are students who have difficulty in understanding the explanation given by the teacher, especially in interpreting sentences in Indonesian reading texts and the minimal use of learning media causes students to tend to be passive. Based on these results, the researcher developed Roulette Bingo media to support learning and guide students in understanding the material with a fun and active atmosphere. The purpose of this study is to produce a Roulette Bingo Media product to help students understand reading text material related to main ideas and supporting ideas in Indonesian.*

*This study uses the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, and documentation, with research instruments in the form of observation guidelines, interview guidelines, and questionnaire sheets. To determine the feasibility of the product, a validation test was carried out by media experts and material experts, and response questionnaires were distributed to 22 students and class teachers. Quantitative data were analyzed descriptively and qualitative data were analyzed using a Likert scale.*

*The results obtained from the development of the Bingo Roulette Media in learning Indonesian language for grade IV related to the material of main ideas and supporting ideas based on the assessment determined by the material expert got a percentage of 87.5%, and the validation of the media expert got a percentage of 92.5% with the category "Very Eligible". While the response from the teacher to the Bingo Roulette media got a percentage of 100% and the response from students got a percentage of 94.4% with the category "Very Good". The results of this study indicate that the development of the Bingo Roulette media can be used as a tool to support learning materials that are fun and make students more active and motivated to follow the learning, but still has shortcomings, namely the arrow on the Roulette is a little difficult to rotate, it is hoped that the Roulette can be rotated easily and practically in its use and adjusted to the needs of students.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Roulette Bingo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tucurahkan 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. Ibu Murtyas Galuh Danawati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dengan sabar dalam membimbing penulis.
2. Bapak Bahrul Ulum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Ibu Arinta Rezty Wijyaningputri, S.Pd., M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi materi dalam penelitian ini.
4. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi media dalam penelitian ini.
5. Ibu Pita Arum Susiani, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 3 Tugu yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV.
6. Ayahanda Muwartadi, Ibunda Wijiati dan kedua kakakku tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
7. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah berikat kepada peneliti, senantiasa mendapatkan 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.

Malang, 6 Maret 2025

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	25
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	25
C. Pengembangan Produk Awal.....	29
D. Uji Coba Produk.....	30
E. Jenis Data.....	32
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32

G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Instrumen Penelitian.....	34
I. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Hasil Penelitian .....	45
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	45
2. <i>Design</i> (Desain).....	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	57
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	62
B. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	22
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan .....	23
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Awal .....	35
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Implementasi .....	36
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal .....	36
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penelitian .....	37
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Media .....	38
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi .....	38
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru .....	39
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta didik .....	39
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi .....	40
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Skala Likert Validasi Media .....	41
Tabel 3. 11 Kualifikasi Tingkat Pencapaian Skor .....	42
Tabel 3. 12 Kriteria Penilaian Skala Likert Guru dan Peserta Didik .....	43
Tabel 3. 13 Rentang Skor Respon Guru dan Peserta Didik .....	44
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Indikator .....	48
Tabel 4. 2 Desain Produk .....	49
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Media <i>Roulette Bingo</i> .....	51
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	53
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi .....	54
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	57
Tabel 4. 8 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik .....	61
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE .....	26
Gambar 4. 1 Penjelasan Penggunaan Media <i>Roulette Bingo</i> .....	58
Gambar 4. 2 Peserta Didik Menggunakan Media <i>Roulette Bingo</i> .....	59
Gambar 4. 3 Peserta Didik Mengerjakan Lembar <i>Bingo</i> .....	59
Gambar 4. 4 Presentasi Lembar <i>Bingo</i> .....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pedoman Observasi Awal .....	74
Lampiran 2 Instrumen Pedoman Observasi Penelitian .....	75
Lampiran 3 Instrumen Pedoman Wawancara Awal.....	77
Lampiran 4 Instrumen Pedoman Wawancara Penelitian.....	79
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi .....	81
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru .....	92
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	94
Lampiran 10 Modul Ajar.....	100
Lampiran 11 Hasil Soal Evaluasi .....	129
Lampiran 12 Dokumentasi.....	137
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	139
Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi.....	140



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Sudjana, Nana. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(4), 433–438.
- Andoko, P. A. S. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media *Roulette* Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 06 (04), 175–179.
- Danim, Sudarwan. 2017. *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Hapsari, Dinar & Wicaksono, Dwi V. 2016. “Pengaruh Metode Permainan *Bingo* Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 1 (5).
- Hartati, Tatat. 2015. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah*. Bandung: Upi Press
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, S., & Wakhidah, A. N. 2015. “Konsep Pendidikan Islam Ibnu Khaldun Relevansinya Terhadap Pendidikan Nasional.” *Profetika: Jurnal Studi Islam* 16 (1): 93–102.
- Hidayati, Fida M. N. Dewi, Galuh K. Wibowo, Satrio. 2019. Pengembangan Media *Bingo* Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 8 (3).
- Luftia, F. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Musik Berlirik Pada Siswa Kelas V SDN Pucung. *UNY. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (5).
- Masronah, K. D. 2019. Penerapan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11 (2).
- Maulya, Nadia A. Martanti, Fitria. Rinjany, Ersila D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7 (2)
- Oktaviani, Tian. Dewi, Endah S D. 2019. Kiswoyo. Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (1).

- Ramli, Muhammad. 2015. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sadiman, Arief S dkk. 2018. *Media Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Shoimah, R. N. 2020. Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa Kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1).
- Subakti, E. S. 2021. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(152).
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (31).
- Sunardin. 2022. Pengembangan Media *Roulette* Berbasis Sainifik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1).
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1).
- Syamsiah, Nur. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi*. Magetan: Media Grafika.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Institut Islam Sultan Muhammad Syarifuddin Sambas*, 5 (1).

## Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi



UMM  
est. 1964

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 : WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS  
 NIM : 201910430311013  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ROULETTE BINGO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 18%. 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, 27 Februari 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd



Malang, 27 Februari 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



UN-QA  
STARS

**Kampus I**  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 480 435

**Kampus II**  
Jl. Bendungan Sutarni No. 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 050

**Kampus III**  
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 480 435  
E: webmaster@umm.ac.id

## Naskah Publikasi

### PENGEMBANGAN MEDIA ROULETTE BINGO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH D...

 WINDY CAHYANI KUSUMANINGTYAS  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 University of Muhammadiyah Malang

---

#### Document Details

Submission ID  
trnoid::1:3167638263

Submission Date  
Feb 27, 2025, 1:37 PM GMT+7

Download Date  
Feb 27, 2025, 1:42 PM GMT+7

File Name  
Windy\_Cahyani\_Kusumaningtyas\_201910430311013.docx

File Size  
4.8 MB

70 Pages  
10,312 Words  
66,991 Characters






## 18% Overall Similarity

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

### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

### Top Sources

- 17%  Internet sources
- 8%  Publications
- 6%  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.

### Top Sources

17%  Internet sources  
 8%  Publications  
 6%  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	4%
2	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	1%
3	Internet	digilib.unila.ac.id	1%
4	Internet	123dok.com	<1%
5	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
6	Student papers	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	<1%
7	Internet	core.ac.uk	<1%
8	Internet	pdfcoffee.com	<1%
9	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
10	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
11	Internet	repository.iainpurwokerto.ac.id	<1%