

**PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF  
PADA MATERI PENYEDERHANAAN PECAHAN SENILAI  
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
INDAHTRIWANDIKANIM:  
202110430311122**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025**

## HALAMAN JUDUL

### PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF PADA MATERI PENYEDERHANAAN PECAHAN SENILAI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD



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

OLEH: INDAH  
TRI WANDIKANIM: 20  
2110430311122

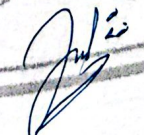
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF  
PADA MATERI PENYEDERHANAAN PECAHAN SENILAI  
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD



  
Tyas Deviana, M.Pd  
NIDN: 0728128804

  
Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd  
NIDN: 0731039002

# LEMBAR PENGESAHAN

## PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF PADA MATERI PENYEDERHANAAN PECAHAN SENILAI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD

**INDAH TRIWANDIKA**  
202110430311122

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

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Malang, 30 Mei 2025

Dekan FKIP,

  
Prof. **Tri Isah Handayani, M.M.**

Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Maharani Putri Kumalasan, M.Pd

1. ....

2. Nawang Sulistyani, M.Pd

2. ....

3. Tyas Deviana, M.Pd

3. ....

4. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd

4. ....

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Triwandika  
Tempat, tanggal lahir : Tuban, 10 Oktober 2002  
NIM : 202110430311122  
Fakultas : FKIP  
Program Studi : PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Game Interaktif Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai Untuk Peserta Didik Kelas IV SD” Untuk Memberdayakan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh 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 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 semestinya.

Malang, 9 Mei 2025  
Yang Menyatakan



Indah Triwandika  
NIM: 202110430311122

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada ALLAH SWT yang memberikan Rahmat-nya Nikmat-nya dan Hidayah-nya, serta Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk kejalan yang benar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Orang tua tercinta, Bapak Supriyono dan Ibu Juwandanik orang yang paling berharga dalam hidup saya. Dari tangan dan do'a beliau yang tak pernah putus. Terima kasih telah mendidiku dengan penuh rasa cinta, kasih dan sayang, yang selalu mensuport apapun pilihan anakmu ini serta menemaniku di setiap langkah.
2. Kakak- kakakku tersayang Eko Setyo Budi dan Dwi Prasetya, sosok laki-laki tangguh yang tak pernah lelah membimbingku. Terima kasih atas segala dukungan, nasihat, dan suport yang kau berikan.
3. Kepada teman seperjuangan suka maupun duka. Terima kasih karena tidak hanya hadir sebagai teman, tapi juga sebagai keluarga yang saling menguatkan.
4. Kepada diriku sendiri, terimakasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini.

## ABSTRAK

Triwandika, Indah. 2025. *“Pengembangan Game Interaktif Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai Untuk Peserta Didik Kelas IV SD”* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing (I) Tyas Deviana, M.Pd (II) Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd

**Kata Kunci:** Media, Game Interaktif, Pecahan

Berdasarkan hasil analisis peserta didik kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu diketahui bahwa terdapat permasalahan terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang inovatif hal ini merupakan salah satu penyebab utama permasalahan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dan penggunaan media pembelajaran berbasis game, khususnya Game Interaktif di kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu dengan demikian, penelitian ini sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Tlekung 01 melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan pendekatan pembelajaran yang aktif.

Metode pengembangan media ini menggunakan model Lee Owens, yang melibatkan analisis awal-akhir, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu. Pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran game interaktif ini dinyatakan layak oleh ahli materi dan media berdasarkan hasil persentase validasi materi sebesar 87,5%, persentase validasi media sebesar 76,92% dan persentase respon pengguna terhadap media sebesar 94,2%. Nilai persentase berada di atas rata-rata dan dinyatakan sangat layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Game Interaktif berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik, sebagaimana dibuktikan oleh hasil evaluasi yang mencapai rata-rata 83,5. Proses pengembangan media melibatkan validasi materi dan validasi media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Media tersebut diujicobakan dalam tiga tahap implementasi di kelas IV SDN Tlekung 01 Kota Batu, dan hasil angket menunjukkan bahwa media tersebut dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik, serta layak digunakan dalam pembelajaran, dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Game, seperti Game Interaktif, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman materi matematika di tingkat pendidikan dasar.

## ABSTRACT

Triwandika, Indah. 2025. "*Development of an Interactive Game on the Topic of Equivalent Fraction Simplification for Fourth Grade Elementary School Students*" to Improve Cognitive Learning Outcomes at SDN Tlekung 01 Batu City. Undergraduate Thesis, Department of Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Advisors: (I) Tyas Deviana, M.Pd, (II) Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd.

**Keywords:** Media, Interactive Game, Fractions

Based on the analysis of fourth-grade students at SDN Tlekung 01 Kota Batu, it was found that there is an issue related to the lack of innovative learning media, which is one of the main causes of the existing problems. This study aims to develop learning media to enhance students' understanding and the use of game-based learning media, specifically Interactive Games, in the fourth-grade class at SDN Tlekung 01 Kota Batu. Thus, this research aligns with efforts to improve the quality of mathematics learning at SDN Tlekung 01 through the development of innovative learning media and active learning approaches.

The development method used in this study is the Lee Owens model, which involves initial and final analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of this study are the fourth-grade students of SDN Tlekung 01 Kota Batu. Data collection was conducted using questionnaires. The research results indicate that the interactive game-based learning media is deemed feasible by material and media experts, with material validation percentage of 87.5%, media validation percentage of 76.92%, and user response percentage of 94.2%. These percentages are above average and indicate that the media is highly suitable to be used as an alternative learning medium.

The study also shows that the Interactive Game media successfully improved students' understanding, as evidenced by an evaluation result with an average score of 83.5. The media development process involved material and media validation before implementation in learning. The media was tested in three implementation stages in the fourth-grade class at SDN Tlekung 01 Kota Batu, and the questionnaire results showed that the media could motivate and attract students' attention, making it suitable for use in learning. Therefore, the use of game-based learning media, such as Interactive Games, can be an effective solution to enhance students' understanding of mathematics at the elementary education level.

## KATAPENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah subhnanu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya skripsi dengan judul “*Pengembangan Game Interaktif Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai Untuk Peserta Didik Kelas IV SD*” 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 terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh staff pendidik
3. Bustanul Arifin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Tyas Deviana, M.Pd dan Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberikan masukan nasehat, memberikan dukungan dan selalu sabar, sehingga skripsi ini selesai.
5. Bapak/Ibu dosen program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu membimbing, memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Kepala sekolah, Guru dan Peserta Didik SDN Tlekung 01 yang telah memberikan izin penelitian dan membantu hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
7. Orang Tua Bapak Supriyono Ibu Juwandanik dan Kakak tercinta Eko Setyo Budi, Dwi Prasetya. Beserta keluarga yang telah memberikan doa dan kasih sayang serta dorongan baik semangat maupun materi
8. Teman-temanku yang memberikan dorongan, semangat serta senantiasa

memberikan dukungan

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpa dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membecanya saat ini ataupun di kemudian hari.

Malang, 30 April 2025



Indah Triwandika



## 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
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN.....	31
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	33
C. Pengembangan Produk Awal.....	41
D. Uji Coba Produk.....	41
E. Jenis Data.....	43
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45

H. Instrumen Penelitian.....	46
I. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
C. Kesimpulan.....	85
D. Saran.....	86
DAFTARPUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran.....	8
Tabel 1.2 Desain Konstruksi Media.....	9
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	18
Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan.....	27
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Analisis Kebutuhan Awal.....	47
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Implementasi.....	47
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Awal.....	48
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Implementasi.....	49
Tabel 3. 5 Kriteria Validasi.....	50
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Ahli Media.....	50
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Guru.....	51
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	51
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Angket Dokumentasi.....	53
Tabel 3. 11 Kategori Skala Likert Validasi Ahli Game Interaktif.....	54
Tabel 3. 12 Kualifikasi Tingkat Pencapaian.....	54
Tabel 3. 13 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Likert Guru.....	55
Tabel 3. 14 Kriteria Jawaban Penilaian Skala Guttaman Peserta Didik.....	55
Tabel 3. 15 Kualifikasi Tingkat Pencapaian.....	56
Tabel 4.1 Menentukan CP, TP, Indikator, dan Materi.....	63
Tabel 4.2. Tampilan Game Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai.....	66
Lanjutan Tabel 4.3. Tampilan Game Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai.....	67
Lanjutan Tabel 4.4. Tampilan Game Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Penyederhanaan Pecahan Senilai.....	68
Tabel 4.5. Validator Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Interaktif.....	69
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	69
Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.8. Hasil Revisi Validasi Media.....	71
Tabel 4.9. Hasil Angket Peserta Didik.....	76
Tabel 4.10. Hasil Angket Respon Guru.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Pecahan.....	16
Gambar 2.2 Pecahan Senilai.....	20
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir.....	30
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model Lee Owens.....	33
Gambar 4 1. Desain Game Interaktif.....	64
Gambar 4 2. Peserta Didik Menguji Coba Menggunakan Media Pembelajaran Game Interaktif.....	72
Gambar 43. Peserta Didik Mengerjakan LKPD Dan Menerapkan Media Pembelajaran Game Interaktif.....	74
Gambar 44. Peserta Didik Memahami Materi Dan Menerapkan Media Game Interaktif.....	75



## DAFTARLAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Observasi Awal.....	92
Lampiran 2. Instrument Wawancara Awal.....	94
Lampiran 3. Intrumen Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 4. Instrument Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 5. Instrument Angket Guru.....	105
Lampiran 6. Instrument Angket Peserta Didik.....	108
Lampiran 7. Lembar Dokumentasi.....	110
Lampiran 8. Story Board Game Interaktif.....	111
Lampiran 9. Modul Ajar.....	114
Lampiran 10. Bahan Ajar.....	121
Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik.....	131
Lampiran 12. Instrumen Penilaian.....	140



## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K. (2017). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Autentik* (Vol. 1, Issue 1).
- Aldyan, F., Yudiantoro, K., Deviana, T., & Malang, M. (2023). *Pengurangan Kelas Ia Sdn 2 Girimoyo Malang*.
- Ariyanti, I., Bangsa, B., Pendidikan, D., & Surabaya, K. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Peserta Didik Di Tingkat Taman Kanak-Kanak. *Educational Technology Journal* |, 2(1), 34–44. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Citra Oktara Devis Yanti, F. A. D. (2019). *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa*.
- Dini Arinda, F. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Smp Development Of Interactive Multimedia Learning Social Science Smp*.
- Dwi Evitasari, A., & Utaminingsy, S. (2024). *Karakteristik Dan Problematika Siswa Sekolah Dasar*.
- Fadilah Aisyah, Rizki Nurzakiah Kiki, Atha Kanya Nasywa, & Setiawan Usep. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat Stai Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. In *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4, Issue 2). <http://www.aftanalisis.com>
- Imanurrahma, D. (2024). *Pengembangan Kotak Pengantar (Pecahan Bangun Datar) Untuk Menyederhanakan Bentuk Pecahan Biasa Di Kelas Ii Sd* [Universitasmuhammadiyahmalang]. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/6718>
- Kholifah, U., Hanifah, H., Siagian, T. A., & Utari, T. (2021). Analisis Soal Matematika Ujian Akhir Semester Ganjilditinjau Dari Aspek Kognitif Pada Siswa Kelas Vii Smp Ngeri 13 Mukomuko Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.1.99-110>
- Lumi, E. F., Sulangi, V. R., & Regar, V. E. (2024). Profil Kemampuan Dasar Matematika Mahasiswa Baru Di Fmipa-K Universitas Negeri Manado. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2015–2025. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3533>

- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Prisma/>
- Mohsin. (2024, February 25). *Jenis Media Pembelajaran Dari Berbagai Sumber*. [https://Sman15tanjabbarat.Sch.Id/](https://Sman15tanjabbarat.Sch.Id/File:///D:/Indah%20triwandika/Jenis%20media%20pembelajaran%20dari%20Oberbagai%20sumber%20_%20sman%2015%20tanjung%20jabung%20barat.Html)  
[File:///D:/Indah%20triwandika/Jenis%20media%20pembelajaran%20dari%20Oberbagai%20sumber%20\\_%20sman%2015%20tanjung%20jabung%20barat.Html](https://Sman15tanjabbarat.Sch.Id/File:///D:/Indah%20triwandika/Jenis%20media%20pembelajaran%20dari%20Oberbagai%20sumber%20_%20sman%2015%20tanjung%20jabung%20barat.Html)
- Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka* (Vol. 6, Issue 1).
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, Soleha, R., & Ferdiansyah, D. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran di Sd Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 34(1), 22–36. <https://doi.org/10.21009/Parameter.341.04>
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions and Types of Learning Media In Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xvi* (Issue 1).
- Sabaruddin, S., Suzana, Y., Abidin, Z., & Juliana, J. (2020). Pembelajaran Matematika Dan Internalisasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(3), 168–181. <https://doi.org/10.23960/Mtk/V8i2.Pp168-181>
- Sartika, S. A. E., Suharta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2024). Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 13(1).
- Shofiyah, N., Fitria, D., & Wulandari, E. (2018). *Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa*. [Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jppipa](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jppipa)
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. In *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Edisi>
- Suwandi, E., Fitri Imansyah, H., Dasril, H., Jurusan, ), & Elektro, T. (2018). *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome*. [Www.Melon.Co.Id](http://www.Melon.Co.Id)

- Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*.
- Yolanda, M., Astuty Yensy, N. B., Siagian Efektivitas Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual di Smp Negeri, T., & Siagian, T. (2019). Efektivitas Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual Di Smp Negeri 13 Bengkulu. In *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)* (Vol. 3, Issue 3).
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (n.d.). Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila-*Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Dwiyono, O. : (2017). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools) Education Game Development As Interactive Learning Media Of Describes Hand Tools And Power Tools Subject*.  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Ika Irawati. (2018). Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi Ika Irawati. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1).
- Putu, N., Pratama Dewi, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>



## SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

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

Nama : INDAH TRIWANDIKA  
NIM : 202110430311122  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS  
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI PENYEDERHANAAN  
PECAHAN SENILAI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 21%. 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, 9 Mei 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd