

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF YADURI
(GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI) BERBASIS
ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD

SKRIPSI



OLEH :

FARIZ ARDI KUSUMA

NIM : 201910430311094

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

2024

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF YADURI
(GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI) BERBASIS ANDROID PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD

SKRIPSI

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

OLEH:

FARIZ ARDI KUSUMA

201910430311094



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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID YADURI
(GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI) PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS 4 SD

OLEH
FARIZ ARDI KUSUMA
201910430311094

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan didepan dewan penguji dan
disetujui di malang

Menyetujui

Pembimbing 1



(Bustanol Arifin, M.Pd)
NIDN : 0701068206

Pembimbing 2



(Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd)
NIDN : 0708049301

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF YADURI (GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI) BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SEKOLAH DASAR

FARIZ ARDI KUSUMA
201910430311094

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
Malang, 14 Februari 2024



Dekan FKIP,

Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd

1.

2. Nawang Sulistyani, M.Pd

2.

3. Bustanol Arifin, M.Pd

3.

4. Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd

4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fariz Ardi Kusuma
Tempat, tanggal lahir : Malang, 31 Oktober 2000
NIM : 201910430311094
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android YADURI (Gaya dalam Kehidupan Sehari hari) Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD" 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 unsure-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, Februari 2024
Yang menyatakan,



Fariz Ardi Kusuma
201910430311094

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat, Nikmat dan Hidayahnya, serta Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk kejalan yang terang benerang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini akan dipersembahkan kepada :

1. Kepada Ayah dan Ibu, yang selalu memberi kasih sayang dan doa restu yang tanpa henti kepada anaknya
2. Kepada saudaraku, Terimakasih telah menjadi teman dalam pengerjaan skripsi ini
3. Yang terhormat Bapak Bustanol Arifin, M.Pd dan Ibu Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini hingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Sahabat-sahabatku yang berinisial MRF, AR, FP,NA yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Eric Clapton yang telah menemani menyelesaikan skripsiku dengan sair lagu yang membuat penulis semangat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Kusuma, Fariz Ardi.2024. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android YADURI (Gaya Dalam Kehidupan Sehari hari) Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing : (I) Bustanol Arifin, M.Pd, (2) Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd .

Kata Kunci : Pengembangan, Sekolah Dasar, IPAS, Gaya, Interaktif,

Pendidikan memiliki kontribusi yang krusial dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dalam prosesnya membantu manusia untuk mengembangkan potensi dalam pengembangan berbagai macam ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran akan berjalan ketika komunikasi dua arah antara guru dan siswa tercapai. Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi tersebut akan berjalan dengan baik dan membuat siswa memahami materi. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2022 dengan wali kelas IV SDN Tunjungsekar 3 dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media untuk membantu siswa memahami materi terutama pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif bagi kelas IV SDN Tunjungsekar 3 Kota Malang.

Media interaktif berbasis android YADURI termasuk penelitian pengembangan yang mengacu pada model LEE and OWENS dimana di dalamnya terdapat analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media interaktif berbasis android YADURI memperoleh hasil presentase kevalidan materi sebesar 83,3% dan kevalidan media sebesar 88,4%. Hasil tersebut menyatakan bahwa media tersebut menduduki kategori baik yang dapat digunakan siswa untuk mempermudah mendapatkan materi yang diajarkan. Dilihat dari respon siswa terhadap media interaktif mendapatkan presentase sebesar 92,4% dan menduduki kategori sangat baik dimana media ini dapat membantu siswa dan membuat siswa senang dalam belajar.

Pada Penelitian pengembangan media interaktif berbasis android YADURI saran bagi siswa yaitu untuk memanfaatkan media untuk proses pembelajaran berlangsung, bagi guru dapat memanfaatkan sebagai media untuk menjadi jembatan antara guru dan siswa, bagi peneliti selanjutnya dapat dikembangkan media ini semakin banyak cakupan materi dan membuat media semakin menarik.

ABSTRACT

Kusuma, Fariz Ardi.2024. *Development of Interactive Media Based Android YADURI (force of Evreday Activity) in Saints and Social for 4th Grade Elemntary School*. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Advisor : (I) Bustanol Arifin, M.Pd, (2) Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd .

Keywords : Development, Elementary School, Saints and Social, force , Interactive

Education has a very important contribution to everyday life. Education in the process helps humans to develop potential in developing various kinds of knowledge. The learning process will run if two-way communication between teachers and students is achieved. With learning media, communication will run well and students will understand the material. Based on interviews and observations conducted on December 12 2022 with the class IV homeroom teacher at Tunjungsekar 3 Elementary School, media is needed in learning activities to help students understand the material, especially science and science subjects. This research aims to develop interactive media for class IV at Tunjungsekar 3 Elementary School in Malang City.

YADURI Android-based interactive media includes development research that refers to the LEE and OWENS models which include analysis, design, development, implementation and evaluation. YADURI Android-based interactive media obtained material validity percentage results of 83.3% and media validity of 88.4%. These results state that the media meets the good category which can be used by students to make it easier to obtain the material being taught. Judging from the student response to interactive media, the percentage was 92.4% and meets the very good category where this media can help students and make students happy in learning.

In YADURI's Android-based interactive media development research, the suggestion for students is to utilize the media for the ongoing learning process, for teachers it can be used as a medium to become a bridge between teachers and students, for further researchers this media can be developed to provide more material coverage and make the media more interesting.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT penulis panjatkan berkat, Rahmat, hidayah dan inayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif YADURI (Gaya Dalam Kehidupan Sehari hari) Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD*”. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang.

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

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Prof. Dr. Trisakti Handayani MM., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang
3. Bustanol Arifin, M.Pd, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bustanol Arifin, M.Pd dan Arinta Rezty Wijyaningputri, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya, memberikan masukan, 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 Tunjungsekar 3 yang memberikan izin penelitian dan membantu penulis dapat menyelesaikan skripsi
7. Kedua orang tua tercinta, beserta keluarga yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang untuk terus maju.

8. Sahabat sahabatku MRF, AR, FP,NA yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi
9. Pihak yang terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari 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 membacanya saat ini maupun kemudian hari.

Malang, 14 Februari 2024

Fariz Ardi Kusuma



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Penelitian & Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	9
G. Definisi Oprasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Pembelajaran IPAS	14
3. Media Interaktif YADURI	16
B. Kajian Yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	21
A. Metode Penelitian & pengembangan	21
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	22
1. Tahapan Analisis (<i>Analyze</i>)	22
2. Tahapan Desain (<i>Design</i>)	23
3. Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	23
4. Tahapan Pelaksanaan (<i>Implementation</i>)	23

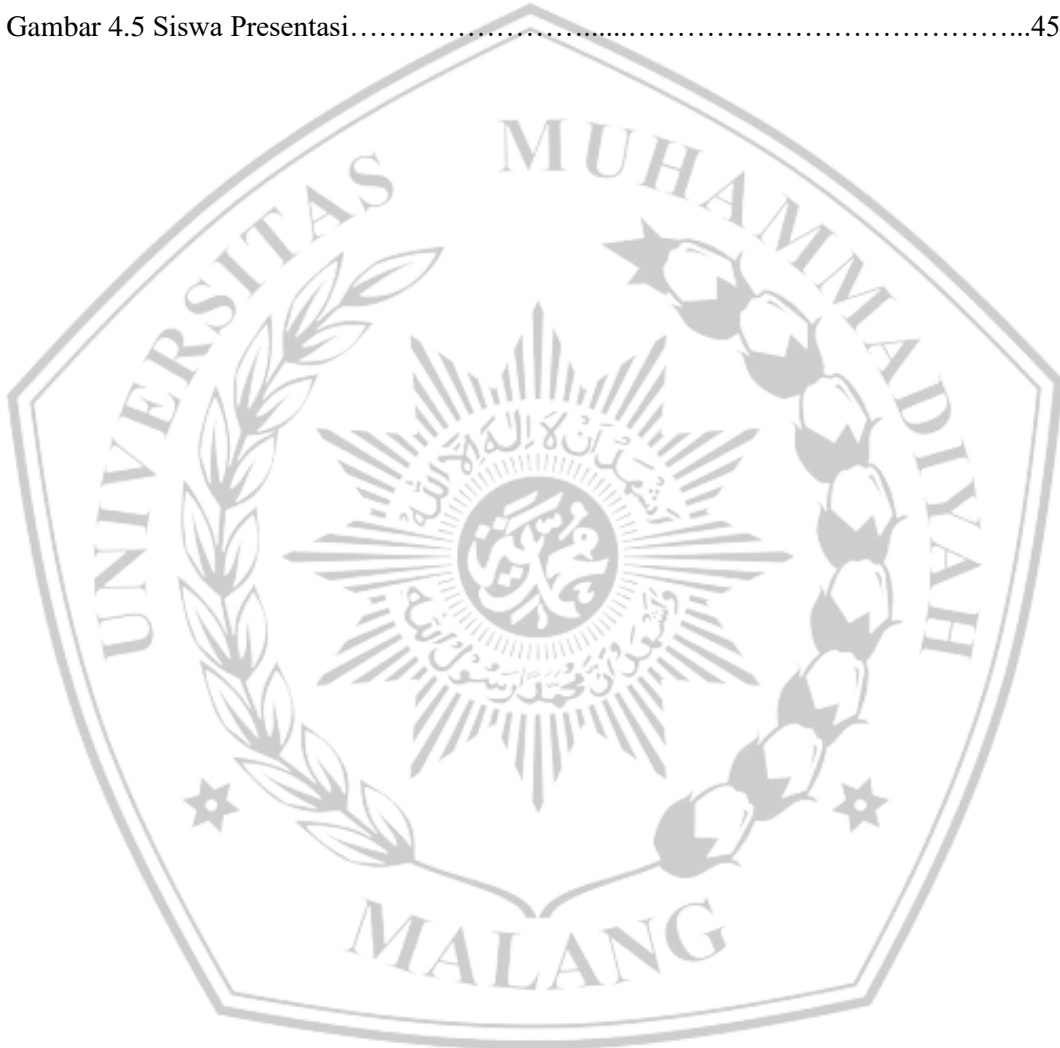
5.	Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	24
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	24
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	24
1.	Observasi	24
2.	Wawancara	25
3.	Angket	25
4.	Dokumentasi.....	25
E.	Instrumen Penelitian.....	25
1.	Observasi	25
2.	Wawancara	26
3.	Angket	27
F.	Teknik Analisis Data	28
1.	Analisis Deskriptif Kualitatif.....	28
2.	Analisis Data Kuantitatif	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		31
A.	HASIL PENELITIAN.....	31
1.	Analisis (<i>Analyze</i>).....	31
2.	Perancangan (<i>Design</i>).....	33
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
4.	Validasi Ahli.....	37
5.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	41
6.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	44
B.	PEMBAHASAN	47
BAB V PENUTUP		49
A.	Kesimpulan	49
B.	Saran.....	49
LAMPIRAN.....		54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Relevan.....	19
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen observasi awal.....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen uji coba media.....	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen wawancara awal.....	27
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen ahli media.....	27
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen ahli materi.....	27
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen pengguna.....	27
Tabel 3.7 Skala likert.....	30
Tabel 3.8 Presentase penilaian ahli media dan materi	30
Tabel 3.9 Pedoman kualifikasi skor respon pengguna.....	31
Tabel 3.10 Pedoman kualifikasi skor respon pengguna	31
Tabel 4.1 Tabel CP TP dan Indikator	35
Tabel 4.2 Desain Media Pembelajaran	36
Tabel 4.3 Langkah Langkah pembuatan media	37
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Materi.....	39
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	40
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Media.....	41
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	43
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Evaluasi Siswa.....	47
Tabel 4.9 Hasil Angket Siswa.....	48

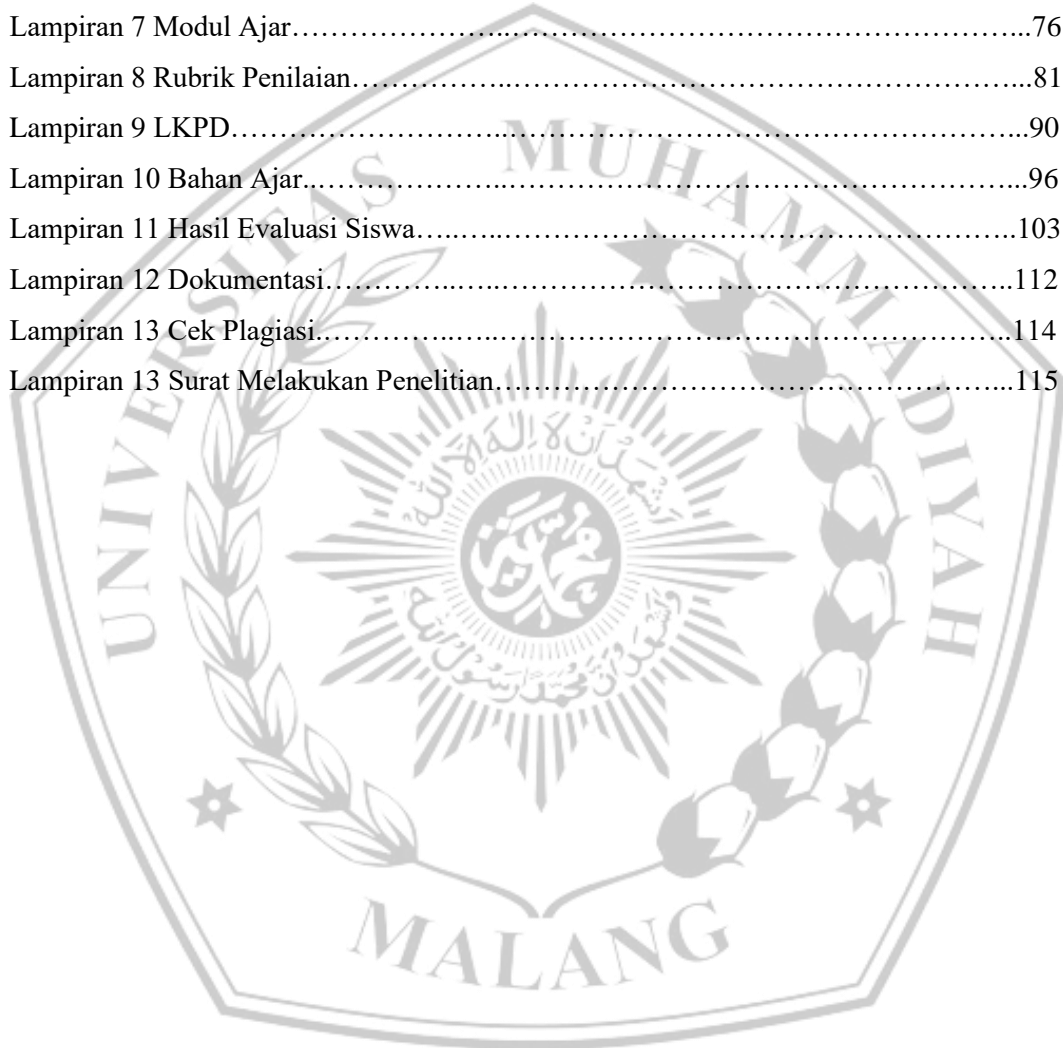
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 4.1 Desain Media.....	35
Gambar 4.2 Siswa Mendengarkan Penjelasan Guru.....	44
Gambar 4.3 Siswa Mencoba Media Interaktif YADURI.....	45
Gambar 4.4 Siswa Mengerjakan LKPD.....	45
Gambar 4.5 Siswa Presentasi.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	55
Lampiran 2 Observasi Awal.....	56
Lampiran 3 Hasil Wawancara Awal Guru.....	59
Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	61
Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	68
Lampiran 6 Instrumen Angket Siswa.....	74
Lampiran 7 Modul Ajar.....	76
Lampiran 8 Rubrik Penilaian.....	81
Lampiran 9 LKPD.....	90
Lampiran 10 Bahan Ajar.....	96
Lampiran 11 Hasil Evaluasi Siswa.....	103
Lampiran 12 Dokumentasi.....	112
Lampiran 13 Cek Plagiasi.....	114
Lampiran 13 Surat Melakukan Penelitian.....	115



Daftar Pustaka

- Alpian, Y., & Anggraeni, S. W. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurna Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 8, Issue 2).
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 75–87.
- Della Meyrelda, M., & Eka Putri, K. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi Dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Elfian, Y., & Sitohang, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(4), 352–362.
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pembelajaran IPS. *ITTIHAD*, 11(2), 117–127.
- Fatria, & Fita. (2017). *Fita Fatria, Listari_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.112>
- Hardiansyah, I. W. (2021). Penerapan Gaya Gesek Pada Kehidupan Manusia. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1). <https://doi.org/10.20961/inkuri.v10i1.44531>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2000). *Multimedia-based instructional design : computer-based training, Web-based training, distance broadcast training*. Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Mulyani, Y. F., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Pendekatan Sainifik*.

- Nuh, M., Pasaribu, H., Harahap, M., Syahputra, S. A., Tanjungbalai, P., Teknik, A., & Serdang, D. (2017). Analisa Koefisien Gesek Ban Mobil Terhadap Struktur Permukaan Jalan. In *ATDS SAINTECH-Journal of Engineering E-ISSN* (Vol. 3, Issue 1).
- Nur Isnaini, S. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Issue 1).
- Nyoman Nopiantari Sasmita, N., Ayu Lestari, T., & Bahri, S. (2023). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3023>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(2), 127–144. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Ramli, M. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Funtions And Types Of Learning Media in Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Sartono. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar. In *JURNAL IDEGURU* (Vol. 2, Issue 2).
- Sujana I Wayan Cong. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sukiyasa, kadek. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi BELAJAR Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif* (Vol. 3, Issue 1).
- Wibawanto, W., Sn, S., & Ds, M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektifitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>

Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi 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 : FARIZ ARDI KUSUMA
NIM : 201910430311094
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID YADURI (GAYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 23%. 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, 28 Februari 2024
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: +62 341 562 060

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