

# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/19/2022 2:00:17 PM

Analyzed document: Mega Isna bab 1- 5 (17.1.01.10.0114).pdf Licensed to: Bagus Amirul

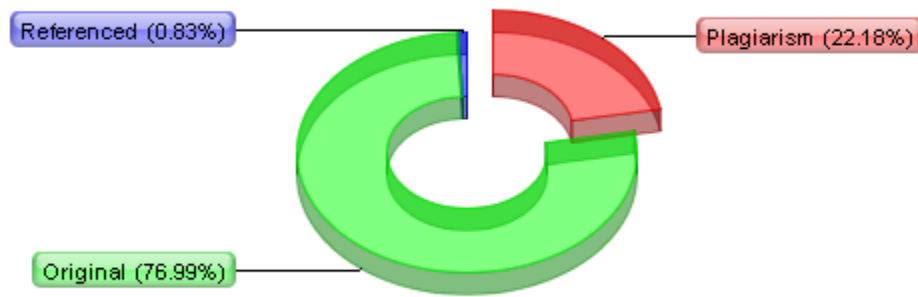
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

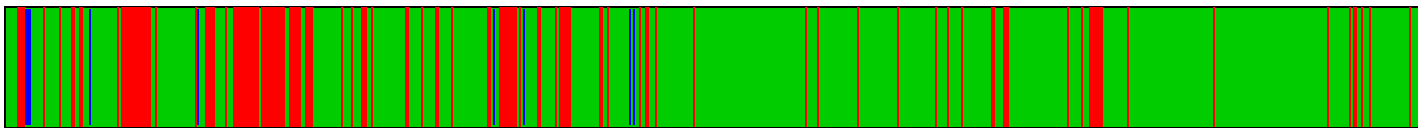
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 48

	11%		1307	1. <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/291838372.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/291838372.pdf</a>
	11%		1309	2. <a href="https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/518599-1657763221.pdf">https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/518599-1657763221.pdf</a>
	11%		1277	3. <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/80117372.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/80117372.pdf</a>

? Processed resources details: 84 - Ok / 24 - Failed

? Important notes:

<p>Wikipedia:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p> <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheat:</p> <p>[not detected]</p>
---	--	---	--

## ? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [**On**] Normalizer [**On**] character similarity set to [**100%**]
2. Detected UniCode contamination percent: [**0%** with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

**No special action is required. Document is Ok.**

[uace\_abc\_stats\_header]

[uace\_abc\_stats\_html\_table]

## ? Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

## ? Excluded Urls:


No URLs detected

## ? Included Urls:

No URLs detected

## 🔍 Detailed document analysis:

1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Pendidikan merupakan suatu tolak ukur dan sa menciptakan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik untuk menata masa depan, dimana nan peserta didik akan diarahkan dan dibekali dengan ilmu yang cukup agar dapat berguna untuk kemaj bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan dengan baik. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam lingkup kehidupan manusia. Pendidikan tersebut bergu mempersiapkan generasi muda agar mereka memiliki kemampuan potensial dan kecerdasan emosi sangat tinggi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, serta dapat menguasai berbagai macam k dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

 **Plagiarism detected: 0.49%** <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jppb/article...> + 6 resources!

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat pemerintah dengan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung disekola di lingkungan sekitar. Pendidikan dilakukan sepanjang hayatnya agar peserta didik siap menghadap untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkannya. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Siste Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Bab I pasal I (1) berbunyi :

 **Quotes detected: 0.33%**

"Pendidikan sebagai usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembe peserta didik secara aktif mengembangkan potensi 2 dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keaga pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diriny masyarakat, bangsa, dan negara".

Di kehidupan saat ini semakin canggih teknologi dan informasi yang memberikan dampak baik dan t kehidupan. Seperti halnya dapat menimbukakan rasa belajar pada anak-anak yang tinggi dan dapat menimbulkan tidak ada motivasi untuk belajar lebih giat. Maka dari itu pembelajaran di sekolah sang dilakukan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki dan dibutuhkan oleh pesrta didik agar dapat men semangat belajarnya. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara kesel Proses belajar mengajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang yang mengandung serangkaian dari

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jppb/article...>

guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif ya menunjang untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik anatar guru dan pe ini merupakan syarat utama untuk berlangsungnya Proses Belajar Mengajar (PBM). Hasil observasi guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pelajar dari 20%. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah saat mengajar, dan akhirnya peser hanya duduk dan mendengarkan lama kelamaan peserta didik menjadi mengantuk dan sibuk sendir aktifitasnya agar tetap nyaman dalam kelasnya. Tingkat kesulitan materi 3 pelajaran pada setiap jen akan bertingkat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif. Seperti pada materi Ilmu Pegetahuan yang tingkat kesulitannya semakin bertambah. Ilmu Pengetuhan

 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://andiaccank.blogspot.com/2011/07/>

Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang sangat luas dan abstrak Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS

) terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu seperti : ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi. Mata pe Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki berbagai disiplin ilmu tersebut menuntut guru agar dapat menyampaikan materi dengan waktu yang telah disediakan dengan ringkas. Oleh sebab itu guru har dalam mengembangkan media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan diterima, dan dimenge seluruh peserta didik. Arsyad (2009:2), menyatakan bahwa:

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://civitas.uns.ac.id/citrainez/2017/05/03/>

guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan guru harus menggunakan alat-alat yang tersedia

dan mengembangkan keterampilannya untuk membuat media pembelajaran yang kongkret dan melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media pembelajaran visual sebagai

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/518599...> + 3 resources!


pembelajaran IPS pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia menjadi hal yang dapat dilakukan. Media yang dikembangkan dengan media ular tangga. Media

ini memiliki 4 kelebihan atau keunggulan yaitu menarik, praktis dan sesuai. Dengan menggunakan media diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sekaligus dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

 **Quotes detected: 0.21%**

"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi IPS tentang Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi Setempat sebagai Identitas Bangsa Indonesia Kelas IV".

B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : 1. Pembelajaran pada materi IPS di kelas IV SD masih menggunakan penguasaan konsep saja. 2. Guru masih menggunakan cara mendekte dalam kegiatan pembelajaran, sehingga suasana belajar dalam ruangan terkesan berpusat pada guru. 3. Proses pembelajaran di kelas kurang meningkatkan kreativitas peserta didik. 4. Dalam penyampaian materi, guru selalu menggunakan metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat tentang apa yang diucapkan oleh guru. Sehingga 5. Ketika ada umpan balik dari guru, peserta didik menjawab dengan membungkuk bahkan peserta didik ada yang tidak mau bertanya jika mengalami kesulitan. C. Pembatasan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, peneliti mampu membatasi masalah penelitian dibahas untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan timbul. Maka penelitian ini membatasi permasalahan yang memiliki faktor penyebab terbesar menurut pengamatan peneliti yaitu sebagai berikut: 1. Pengaruh penggunaan alat peraga ular tangga terhadap pemahaman peserta didik kelas IV SD. 2. Pembelajaran dibatasi pada penggunaan alat peraga ular tangga yang dibantu dengan menggunakan kayu dan kertas dalam media pada materi mengidentifikasi

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/518599...> + 2 resources!

keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

Hasil belajar yang akan diteliti dibatasi pada hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotorik

 **Plagiarism detected: 1.86%** <https://core.ac.uk/download/pdf/80117372.pdf> + 10 resources!

pada mata pelajaran IPS. D. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ? 2. Bagaimana keefektifitas media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ? 3. Bagaimana keefektifitas media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ? Tujuan Penelitian Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : 1. Untuk mendiskripsikan kevalidan media pembelajaran ular tangga dalam materi

tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat identitas bangsa Indonesia pada kelas IV. 2. Untuk mendiskripsikan kepraktisan media pembelajaran tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, 7 ekonomi, budaya, etnis, dan provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV. 3. Untuk mendiskripsikan keefektif media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV. F. Manfaat Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah : 1.

Manfaat teoritis Manfaat teoritis penelitian ini yaitu untuk memberikan ilmu yang bermanfaat dalam pendidikan ataupun si pembaca mengenai alat media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran pada materi

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/518599...> + 2 resources!

mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

2. Manfaat praktis Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah : a. Bagi guru, yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materi kepada kepala sekolah, sebagai referensi untuk memilih dan menentukan media mana yang baik dan cocok untuk pembelajaran IPS dengan memperhatikan karakteristik diri peserta didik dan menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas mengajar guru di Sekolah Dasar. c. Bagi peneliti lain, yaitu sebagai bekal yang menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya. G. Sistematika Penulisan Sistematika penulisan tugas memiliki susun sebagai berikut: BAB I PENDAHULUAN Bab I ini berisikan tentang latar belakang masalah yang mengungkapkan konteks pengembangan produk dalam masalah yang hendak dipecahkan. Permasalahan yang terjadi adalah peserta didik kurang minat untuk mengikuti pembelajaran karena hanya 20% guru menggunakan media, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang praktis, menarik dan sesuai dengan solusi dari permasalahan. Solusi yang dikerjakan yaitu berupa pengembangan media ular tangga yang menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. BAB II LANDASAN TEORI 9 Bab II ini berisikan tinjauan komprehensif mengenai hakikat media pembelajaran, media pembelajaran ular tangga, konsep dasar, hakikat IPS di SD, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. BAB III METODE PENGEMBANGAN Bab III ini berisikan tentang model pengembangan, Prosedur pengembangan, Lokasi dan subyek penelitian, Uji coba model/produk, Evaluasi model / produk, Instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMANFAATAN Bab IV ini berisikan hasil studi pendahuluan, deskripsi kebutuhan media, deskripsi hasil studi pengembangan, validasi model/produk, pembahasan hasil penelitian BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN Bab V ini merupakan bab terakhir yang berisikan penarikan simpulan oleh peneliti, pemerolehan implikasi dan saran untuk pembaca. 10 BAB II KAJIAN TEORI A. Hakikat Media Pembelajaran


 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://gudangmakalah165.blogspot.com/2019...> + 5 resources!

1. Pengertian Media Pembelajaran Media berasal dari bahasa latin yaitu

 **Quotes detected: 0.01%**

"medius"


yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Pendapat AECT (Arsyad, 2009:3) batasan tentang media : sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media tersebut mengatur dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Definisi tersebut maka penulis simpulkan bahwa pengertian media merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan suatu pesan-pesan. Sesuatu yang

 **Plagiarism detected: 0.65%** <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5667-...> + 4 resources!

dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau pembelajaran yaitu apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009:4) secara implisit mengatakan bahwa: media pembelajaran meliputi alat yang


digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, v kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dll. Dengan kata lain pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruks

11 lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dari definisi yang ter diungkapkan diatas penulis dapat simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipe oleh guru untuk menyampaikan pesan-pesan, ide-ide, gagasan-gagasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar menjadi suatu pengalaman yang dapat menimbulkan kemauan untuk men saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

 **Plagiarism detected: 0.18%** <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5667-...> + 2 resources!


Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan da meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akan menjadikan suatu pembelajaran menjadi optimal. Dengan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam prose penyampaian dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. 2. Fungsi Media Pembelajaran

 **Plagiarism detected: 1.57%** <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5667-...> + 5 resources!

Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 2009:19-20) mengemukakan: Tiga fungsi utama apabila media itu untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : pertama mer minat atau tindakan yang membuat pusat perhatian yang menarik dan dapat mempengaruhi sikap, emosi. Kedua menyajikan informasi yang akan disampaikan oleh 12 peserta didik sebagai bahan sa peserta didik belajar yang bersifat amat umum dan ketiga memberi intruksi Untuk memenuhi fungsi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. H diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk ber memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Penca tujuan ini aka mempegaruhi sikap, nilai dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dap digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk p bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belak penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atu teknik motivasi. Ketika mendengar atau menont informasi para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terb persetujuan atau tidak setuju mereka baik secara menatal, atau terbatas pada perasaan tidak atau l senang, netral atau senang

dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal lain

 **Plagiarism detected: 1.5%** <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5667-...> + 5 resources!

media juga berfungsi untuk mengatur langkah kemajuan serta memberikan suatu umpan balik yang dan Lentz (Arsyad, 2009:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya pad visual, yaitu : pertama 13 fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian p untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. Kedua fungsi afektif media visual dapt dilihat dari tingkat kenikmatan peserta belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emos peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Ketiga fungsi kognitif n terlihat dari temua-temuan oenelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar me pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam g Keempat fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visua memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam memba mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pemberlajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain media pemebelajaran memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat bagi pembe yang berlangsung. Menurut Sudjana dan Rivai (Arsyad 21:25),