ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA MATERI MENGOMENTARI TOKOH-TOKOH CERITA ANAK SECARA LISAN UNTUK SISWA KELAS III SDN I KETANON TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

DITHA EKA PUTERY

14.1.01.10.0165

Dibimbing oleh :

1. **Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.**
2. **Rian Damariswara, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2019

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

Yang bertandatangandibawahini:

Nama Lengkap	: Ditha Eka Putery
NPM	: 14.1.01.10.0165
Telepun/HP	: 081217050702
Alamat Surel (Email)	: puputditha@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Secara Lisan Untuk Siswa Kelas III SDN 1 Ketanon Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
NamaPerguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jalan KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Januari 2019
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.	Rian Damariswara, M.Pd.	Ditha Eka Putery
NIDN 0713037304	NIDN. 0728129001	NPM. 14.1.01.10.0165

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA MATERI MENGOMENTARI TOKOH-TOKOH CERITA ANAK SECARA LISAN UNTUK SISWA KELAS III SDN I KETANON TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Ditha Eka Putery
14.1.01.10.0165
FKIP - PGSD
puputditha@gmail.com
Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd dan Rian Damariswara, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Ditha Eka Putery: Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak secara Lisan untuk Siswa Kelas III SDN 1 Ketanon Tulungagung, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas yang dilakukan di kelas III SDN 1 Ketanon. Dari hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan masih di rasa kurang. Hal tersebut disebabkan oleh guru tidak menggunakan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut dikembangkan media boneka tangan dengan rumusan masalah sebagai berikut. (1) Bagaimana tahapan pengembangan media boneka tangan untuk materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan siswa kelas III di SDN 1 Ketanon Tulungagung (2) Bagaimana produk pengembangan media boneka tangan sudah memenuhi kriteria kevalidan, keefisiensian dan keefektifan media dalam materi mengomentari tokoh-tokoh anak secara lisan siswa kelas III di SDN 1 Ketanon Tulungagung.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Lokasi penelitian uji terbatas dilakukan di SDN 1 Wajakkidul dan uji luas dilakukan di SDN 1 Ketanon. Subjek Penelitian adalah 5 siswa kelas III SDN 1 Wajakkidul yang di pilih secara acak, untuk uji coba luas subjeknya adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Ketanon yang berjumlah 30 siswa. Validasi Model/Produk, validasi dilakukan dengan melibatkan validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba model/produk dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media yg dikembangkan,respon guru dan respon siswa untuk mengetahui efisiensi terhadap media, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas media.

Hasil penelitian pengembangan media boneka tangan adalah sebagai berikut. (1) tahapan pengembangan media (a) *Analysis*, yaitu tahap awal penelitian di mulai dengan melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan guru (b) *Design*, yaitu kegiatan awal untuk merencanakan dan merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan (c) *Development*, yaitu tahapan perwujudan dari tahapan desain. Dalam tahap ini media di buat sesuai dengan rancangan yang sudah di susun sebelumnya (d) *Implementation*, yaitu

tahap awal akan dilakukan ujicoba terbatas oleh 5 siswa kelas III di SDN I Wajakkidul yang dipilih secara acak, dan selanjutnya akan dilaksanakan ujicoba luas pada 30 siswa kelas III SDN 1 Ketanon (e) *Evaluation* yaitu tahap ini dilakukan dengan membawa media yang dikembangkan kepada validator ahli media dan ahli materi. (2) Media boneka tangan dikatakan valid karena dari hasil validasi media memperoleh 77% dan validasi materi 87%. Media boneka tangan dikatakan efisien karena di lihat dari respon guru memperoleh 90% dan respon siswa 93%. Media boneka tangan dikatakan efektif karena hasil post test memperoleh nilai rata rata sebesar 85,3% dan ketuntasan belajar klasikal siswa juga mencapai 100%.
Kata kunci: Media Boneka Tangan. Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Secara Lisan.

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi di SDN 1 Ketanon Tulungagung dalam pembelajaran bahasa Indonesia KD mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hanya beracuan pada buku lembar kerja siswa. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, kurang menarik perhatian siswa untuk belajar, dan membuat siswa mudah bosan dalam belajar, sehingga siswa kurang memahami materi yang dijelaskan..

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari tokoh-tokoh anak secara lisan di kelas III SD adalah media boneka tangan. Menurut Daryanto (2015:33), "Media boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang, sebagai media pendidikan boneka dapat dimainkan dalam bentuk boneka, sandiwara boneka." Media boneka tangan akan menjadi alat penyampai informasi siswa melalui peragaan seperti boneka tangan atau drama. Dalam peragaan cerita dongeng melalui boneka tangan dapat memberikan rangsangan dan tantangan kepada siswa sehingga siswa berani bercerita dan mengomentari tokoh-tokoh dalam cerita secara lisan, serta memiliki motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran. Tokoh diartikan sebagai "Orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama". (Baldic (2001: 37) dalam Nurgiyantoro 2015: 247). Media boneka tangan adalah media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih membutuhkan hal hal yang menarik dan konkrit. Atas dasar uraian tersebut dipilihlah judul **"**Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Secara Lisan Untuk Siswa Kelas

III SDN 1 Ketanon Tulungagung Tahun Ajaran 2017 – 2018".

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. untuk mengetahui tahapan media boneka tangan pada materi mengomentari tokoh-tokoh anak secara lisan siswa kelas III di SDN 1 Ketanon Tulungagung.
2. untuk mengetahui hasil pengembangan media boneka tangan pada materi mengomentari tokoh-tokoh anak secara lisan siswa kelas III di SDN 1 Ketanon Tulungagung berdasarkan pemenuhan kriteria kevalidan, keefisiensian dan keefektifan.

II. METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model desain ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan desain pengembangan yaitu analisa, rancangan, pengembangan, im-plementasi, dan evaluasi terhadap produk yang akan dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pribadi (2010:125).

B. Prosedur Pengembangan

Tahap awal prosedur pengembangan adalah *Analysis* yaitu melakukan observasi dan melihat secara langsung situasi lingkungan serta proses blajar mengajar pada siswa kelas III SDN 1 Ketanon. Serta melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Ketanon. Tahap kedua adalah D*esign* yaitu kegiatan awal untuk merencanakan dan merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Tahap ketiga D*evelopment* yaitu tahapan perwujudan dari tahapan desain. Dalam tahap ini media di buat sesuai dengan rancangan yang sudah di susun sebelumnya. Tahap keempat *Implementation* yaitu tahap awal akan dilakukan ujicoba terbatas oleh 5 siswa kelas III di SDN I Wajakkidul yang dipilih secara acak, dan selanjutnya akan dilaksanakan ujicoba luas pada 30 siswa kelas III SDN 1 Ketanon. Tahap kelima *Evaluation* yaitu membawa media yang dikembangkan kepada validator ahli media dan ahli materi. Media boneka tangan yang telah jadi akan

dilakukan evaluasi dengan memberikan tanda *ceklist* pada lembar validasi. Setelah diperoleh hasil, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian untuk uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Wajakkidul Tulungagung, sedangkan untuk ujicoba luas, lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Ketanon Tulungagung. Subjek Penelitian adalah 5 siswa kelas III SDN 1 wajakkidul yang dipilih secara acak, untuk uji coba luas subjeknya adalah seluruh siswa kelas III SDN I Ketanon berjumlah 30 siswa.

D. Validasi Model/Produk

Validasi media boneka tangan merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media boneka tangan. Validasi yang dilakukan dengan melibatkan validasi ahli dan validasi materi yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media boneka tangan.

E. Uji Coba Model/Produk

Desain uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap uji terbatas dan uji luas.

Pertama, memilih secara acak 5 siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Kedua, produk media boneka tangan dikenalkan pada siswa dengan bercerita. Ketiga, siswa di beri tugas (*post tes*) untuk mengetahui kemampuan siswa mendengarkan cerita anak yang telah dibawakan guru. Keempat siswa di beri lembar angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media boneka tangan. Kelima ,mengoreksi hasil pekerjaan siswa dengan pembelajaran yang di dukung media boneka tangan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu angket dan test. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan, respon guru dan respon siswa untuk mengetahui efisiensi terhadap media,

sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas media yang telah dikembangkan.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Menurut Arikunto (2013:211) "Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen". Adapun dalam penelitin ini yang akan dilakukan validasi adalah angket media dan materi, angket respon guru, angket respon siswa dan soal tes.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-Tahapan Analisis Data.

a. Menentukan Kevalidan

Untuk menentukan kevalidan media dan materi, penelitian ini mengadaptasi rumus yang diungkapkan oleh Muriati (2013: 52) dalam Zunaidah dan Amin (2016: 22).

$$P = \frac{\sum(seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} \times 100$$

Keterangan:

p= menyatakan persentase penilaian

n =menyatakan jumlah seluruh item angket

b. Menentukan Keefisiensian

Penilaian pada angket respon guru dan respon siswa dilakukan untuk mengetahui keefisienan produk media boneka tangan yang telah dikembangkan. Penilaian angket respon guru dan respon siswa menggunakan skala Likert. Peneliti akan menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih dari lima alternatif jawaban. Penelitian ini mengadaptasi rumus menurut Muriati (2013:52) dalam Zunaidah dan Amin (2016:22) guna mengetahui hasil angket respon guru :

$$P = \frac{\sum(seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} x100$$

Keterangan:

p=menyatakan persentase penilaian

n=menyatakan jumlah seluruh item angket

c. Menentukan Kefektifan

Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil *post test* yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui

efektivitas media dapat di ukur dari ketuntasan belajar siswa, berikut langkah-langkah yang harus dilakukan :

a. Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai lebih dari 75.
b. Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\textit{Siswa yang mencapai KKM}}{\textit{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar klasikal

Sumber: Sugiono, (2016: 396)

c. Mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya ke dalam skala 5 untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal menurut Eko Putro Widoyoko (2013:242)

2. Norma Pengujian

Pengembangan media boneka tangan ini dikatakan layak jika memenuhi validitas isi dan konstruk. Efektif jika media boneka tangan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Berhasil atau tuntas jika memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh subyek penelitian.

a. Media boneka tangan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (61.00 – 80.00).
b. Media boneka tangan dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal *post test* belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik (60% ≤p < 80%) dan mendapat repon guru minimal 80%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Spesifikasi Model

Media boneka tangan dikembangkan untuk materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Media tersebut ditujukan untuk materi bercerita. Pada saat pembelajaran, media boneka tangan dapat digunkaan guru untuk berinteraksi dengan siswanya. Media boneka tangan tidak hanya untuk materi Bahasa Indonesia, tetapi juga bisa digunakan untuk materi lain seperti mata pelajaran IPS untuk materi jual beli. Alasannya, pakaian boneka tangan dapat dilepas dan diganti dengan pakaian lain sesuai kebutuhan guru dan siswa. Desain media dapat disesuaikan dengan keinginan guru. Boneka tangan yang di buat memiliki ciri khas tersendiri

yang tidak ditemukan di boneka lain/yang ada di pasaran.

2. Kevalidan Media Boneka Tangan

Media boneka tangan materi mongomentari tokoh tokoh cerita anak secara lisan dinyatakan valid, mengacu pada kriteria kevalidan menurut Muryati (2013:51) dalam Zunaidah dan Amin (2016:22), hal tersebut dapat di lihat dari hasil validasi media yang mendapat nilai 77%, sedangkan validasi materi memperoleh nilai 87%.

Dari hasil validasi diatas maka media boneka tangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kerana termasuk dalam katagori valid dan tidak memerlukan revisi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel kriteria kevalidan sebagai berikut.

Tingkat pencapaian (%)	Kategori validitas	Keterangan
81-100	Sangat Baik	Tidak revisi/ valid
61-80	Baik	Tidak revisi/ valid
41-60	Cukup	Revisi/ tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/ tidak valid
0-20	Sangat Kurang	Revisi/ tidak valid

3. Keefisiensian Media Boneka Tangan

Media boneka tangan dinyatakan efisien. Hasil angket respon guru yang memperoleh hasil 90% dan respon siswa memperoleh 93% berarti media boneka tangan dapat dikatakan efisien untuk digunakan, hal tersebut berdasarkan pendapat Muriati (2013:52) dalam Zunaidah dan Amin (2016:22). Selain itu media boneka tangan juga memiliki beberapa keunggulan sehingga efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan. Keunggulan media tersebut diantaranya : 1) bentuk dan warna yang menarik, 2) merangsang imajinasi siswa, 3) mudag digunakan siswa, 4) baju pada media boneka tangan dapat diganti, 5) membuat siswa tertarik pada pembelajaran, 6) efisiensi biaya dan waktu, 7) aman digunakan untuk siswa/anak-anak.

4. Kefektifan Media Boneka Tangan

Media boneka tangan dinyatakan efektif karena hasil post test memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,3% meningkat dari nilai ulangan harian siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,4%. Selain itu

ketuntasan belajar klasikal siswa juga mencapai 100%.

Dari hasil nilai post tes dan ketuntasan belajar siswa maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan dapat dikatakan efektif karena persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai klasifikasi sangat baik.

Tabel Penilaian Efektifitas

Presentase ketuntasan	Klasifikasi
P > 80%	Sangat baik
60% ≤ p < 80%	Baik
40% ≤ p < 60%	Cukup
20% ≤ p < 40%	Kurang
p ≤ 20%	Sangat kurang

IV. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat ditarik simpulan yaitu :

1. Tahapan pengembangan media boneka tangan menggunakan tahapan ADDIE.

   Tahap pertama dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas III. Ditemukan masalah guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif. Guru juga tidak menggunakan media saat proses pembelajaran. Tahapan desain, untuk merencanakan dan merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan. Media yang akan dikembangkan adalah media boneka tangan. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini media dibuat sesuai dengan rancangan yang sudah disusun. Tahap keempat, tahap impementasi pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Wajakkidul Tulungagung dengan memilih secara acak 5 siswa kelas III. Uji coba luas dilakukan di SDN 1 Ketanon Tulungagung pada 30 siswa kelas III. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahapan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan produk media boneka tangan yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan membawa media kepada validator ahli media dan ahli materi.

2. Validitas, Efisiensi dan Efektifitas pengembangan media boneka tangan

Kevalidan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil validasi media dan validasi materi. Dari hasil validasi media, media boneka tangan mendapatkan nilai sebesar 77%. Sementara validasi materi memperoleh nilai 87%. Dengan demikian media boneka tangan dapat dikatakan valid, baik dan tidak memerlukan revisi, dengan mengacu pada kriteria kevalidan . Keefisiensian pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan respon guru. Angket respon guru memperoleh rata-rata nilai sebesar 90% dan angket respon siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 93%. Dari hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa media boneka tangan efisien digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat di lihat dari tabel 3.8 yang berarti media boneka tangan baik sekali/layak sekali. Keefektifan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil *post test* siswa diperoleh rata-rata nilai sebesar 85,3 meningkat dari hasil ulangan harian siswa yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 75,4. Selain itu ketuntasan belajar klaksikal siswa juga mencapai 100%, sehingga penggunaan media boneka tangan dapat dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem *Pembelajaran*. Jakarta:Dian Rakyat

Sugiyono.2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zunaidah, F. N. & Amin, M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2 (1). (Online), tersedia: http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368, di unduh 6 Desember 2017.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0001/PGSD.UKAI/I/2019

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Ditha Eka Putery
NPM	:	14.1.01.10.0165
Judul Artikel	:	Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Secara Lisan Untuk Siswa Kelas III SDN 1 Ketanon Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	92% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBquJSO3.html

Kediri, 30 Januari 2019
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201