PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS X DI MA AL-HIKMAH BULUKUMBA KABUPATEN OTAGA

SKRIPSI

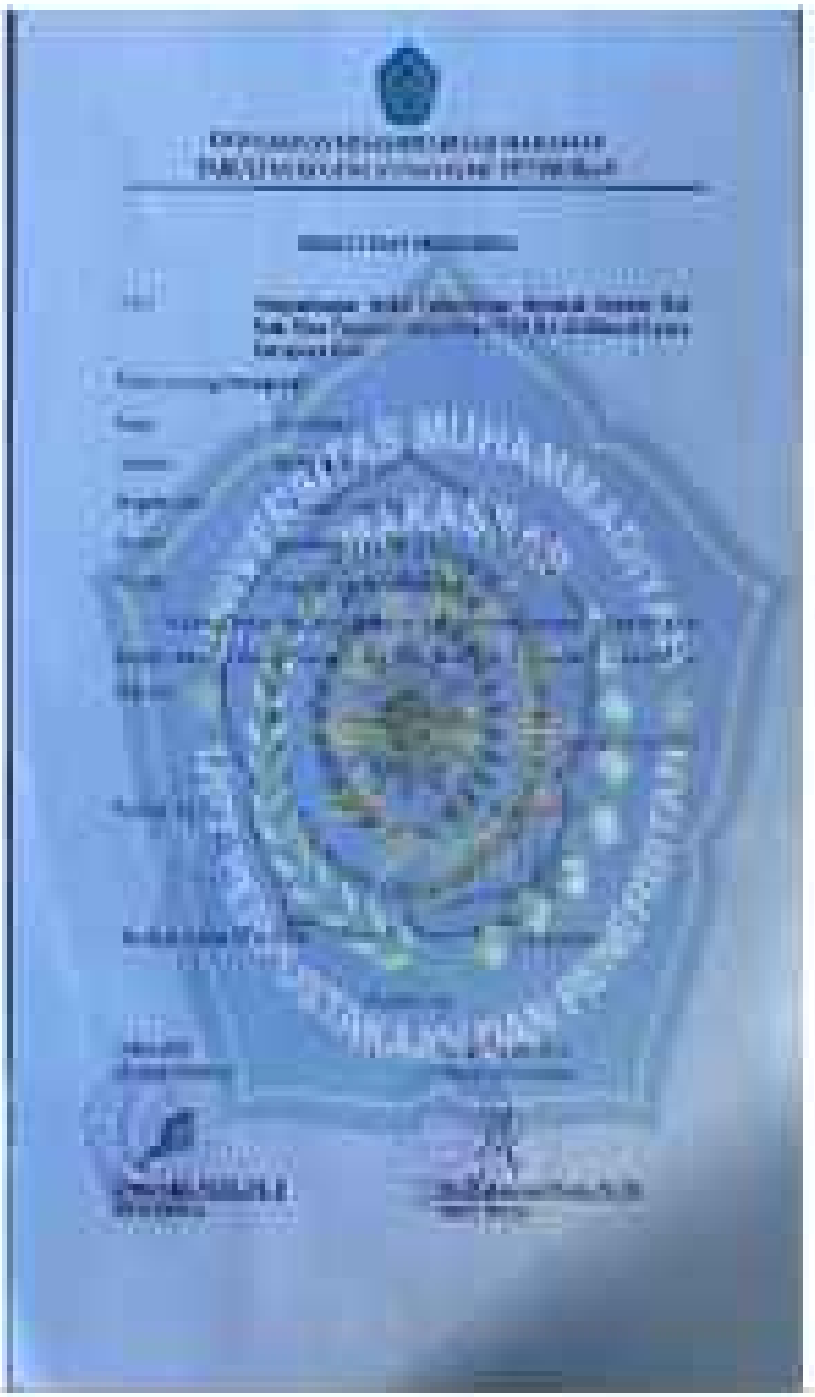
Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam [illegible]
[illegible]
Oleh [illegible]
[illegible]

Oleh

[illegible]

[illegible]

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2023



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dan tanya kepada Tetumenmin (Allah SWT), bagaimana caranya berhasil" (Q.S. Al-Isyqyrah: 1)

"**Tahan dan Ikhlas**: Menyepelakan semua rasa sakit dan ikhlas menghadapi apa saja yang dan yang terjadi di dalam hidup yang telah diberikan. **Ikhlas**"

"**Ikhlas**, bersungguh-sungguh, [illegible] dan [illegible], mempersiapkan kita [illegible] dan [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] dan [illegible] [illegible]. **Allah swt**"

Persembahkan

Kepada

Kepada ibu tercinta [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible]

ABSTRAK

Isnaini Z, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis **Wa**[illegible] Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X IS 1[illegible] Madrasah Lemea Kabupaten Lima Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing (I) [illegible] Pembimbing (II) [illegible]

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis wa[illegible] pada pelajaran fiqih kelas X IS 1 di Madrasah Lemea Kabupaten Lima. Media pembelajaran berbasis wa[illegible] [illegible] siswa kelas X IS 1 [illegible] 34 orang siswa. Model pengembangan [illegible] pembelajaran ini adalah model ADDIE yang [illegible] dan [illegible] tahap: **Define, Design, Develop, dan Implement**. [illegible] yang digunakan yaitu observasi, [illegible] [illegible] dan [illegible] dan [illegible]

Hasil [illegible] [illegible] [illegible]

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT, dan ungkapan terima kasih kepada [illegible] yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi penelitian [illegible] berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Book Kelas Peserta Didik Kelas X di SMA Muhammadiyah Bantaeng Kabupaten Bantaeng"** sebagaimana pada dari [illegible] [illegible] Sebagaimana [illegible] [illegible] [illegible]

Muhammad Saleh, M.Pd. Ketua Jurusan Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dzakir Nasir, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus Pembimbing II. Mudrikah selaku guru pendidikan pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Semua pihak civitas akademik Universitas Muhammadiyah Makassar. Tak lupa penulis haturkan terima kasih kepada sahabat seperjuangan yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi yang tidak dapat di sebut satu persatu yang telah membantu penulis. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Dan semoga Allah SWT selalu melindungi dan membimbing kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Makassar, Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PERNYATAAN PENGEDITAN iii

KATA PENGANTAR iv

KATA PERSEMBAHAN v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 9

E. Definisi Istilah 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR 11

A. Kajian Pustaka 11

B. Hasil Penelitian yang Relevan 27

C. Kerangka Konseptual 28

[illegible] METODE PENELITIAN ..... [illegible]

A. Jenis Penelitian ..... [illegible]

B. Model Pengembangan ..... [illegible]

C. Prosedur Pengembangan ..... [illegible]

D. Publikasi Uji Produk ..... [illegible]

E. Instrumen Penelitian ..... [illegible]

F. Teknik Pengumpulan Data ..... [illegible]

G. Teknik Analisis Data ..... [illegible]

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... [illegible]

A. Hasil Penelitian ..... [illegible]

B. Pembahasan ..... [illegible]

BAB V SIMPULAN DAN SARAN ..... [illegible]

A. Simpulan ..... [illegible]

B. Saran ..... [illegible]

DAFTAR PUSTAKA ..... [illegible]

LAMPIRAN ..... [illegible]

RIWAYAT HIDUP ..... [illegible]

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

[illegible] ..... [illegible]

DAFTAR ISI

Judul	Halaman
3.2 Narasumber/Informan	23
3.3 Prosedur Pengumpulan	23
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	24
4.2 Temuan	40
4.3 Data	40
4.4 Pembahasan Temuan	40
4.5 Temuan [illegible]	40
4.6 [illegible]	41
4.7 [illegible]	41
4.8 [illegible]	41
4.9 [illegible]	41
4.10 [illegible]	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Surat Pengantar Penelitian 73

Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar 74

Surat Izin Penelitian dari Kantor Gubernur 75

Surat Izin Penelitian dari Kantor Walikota Tanjung 76

Kuesioner penelitian 77

Surat permohonan sebagai responden 78

Surat Keterangan Telah Melakukan 79

Lampiran Validitas Data 81

Lampiran Uji Data 84

Lampiran Hasil Uji Reliabilitas 86

Uji Data Dominan 89

Dokumentasi 90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Spesifikasi tabungan yang ini mudahkan masyarakat umumnya untuk yang [illegible] pada [illegible] **[illegible]** [illegible] dengan [illegible] penggunaan dan [illegible] pada [illegible] yang [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible]

yang dimanfaatkan dalam dia dengan [illegible], [illegible] dan alat dalam [illegible] kejang. Tercatatnya dengan [illegible] dan [illegible] dalam [illegible], [illegible] [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] dengan [illegible] [illegible] [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] dengan

[illegible]

Mahasiswa yang [illegible] dalam [illegible] [illegible] [illegible]

dan perlu dilakukan review pada kegiatan pembelajaran dengan menganalisis media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan efektif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan ibuk Siti NA, S.Pd Guru kelas Kelompok Usia B, bagaimana media praktis, cara kerja memiliki manfaat lebih dan lebih efektif pembelajaran terhadap kelas media pembelajaran yang [illegible] dan pada [illegible] dan anak. Maka dari itu diharapkan media pada [illegible] yang [illegible] pembelajaran proses dalam dalam [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible] dengan [illegible] yang [illegible] pembelajaran [illegible] dengan [illegible] yang [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible]

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PAI Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik?
2. Bagaimana [illegible] pembelajaran interaktif berbasis PAI pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik?
3. Bagaimana [illegible] media pembelajaran berbasis PAI [illegible] Biologi kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik?
4. Bagaimana [illegible] pengembangan media pembelajaran berbasis PAI pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Biologi di kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik.
2. Mengetahui kelayakan pembelajaran kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik.
3. Mengetahui penilaian ahli media pembelajaran Biologi berbasis PAI di kelas X SMA Muhammadiyah Cerme Kabupaten Gresik.

4. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran biologi berbasis **Pop** yang valid dan praktis dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis **Pop** yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil produk pengembangan berupa buku pembelajaran materi [illegible] berbasis **Pop** pada [illegible]
2. Media pembelajaran berbasis **Pop** [illegible] dilengkapi gambar [illegible] dan [illegible]
3. Media pembelajaran biologi berbasis **Pop** [illegible] dapat digunakan [illegible] dan [illegible] [illegible] dan [illegible]
4. Media pembelajaran berbasis **Pop** dapat digunakan oleh pembelajar secara mandiri dan dapat [illegible] untuk kegiatan di rumah, [illegible] **LMS (Learn Source Digital)** [illegible] pembelajaran [illegible]

E. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta bagaimana mendirikan dan [illegible]

[illegible] proporsional perlindungan adalah media [illegible] kualitas proses pembelajaran, hal [illegible] [illegible] [illegible]

2. Media Pembelajaran

Media [illegible] [illegible] [illegible]

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan

[illegible] Sugiyono (2012: 407) [illegible] **[illegible]** [illegible] [illegible] [illegible]

hidup dari cara berpikir, berbeda dengan pengembaran. Sebaliknya, ketika dikaitkan dengan psikologinya [illegible] pengembara [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] dengan psikologinya secara [illegible] dan [illegible] [illegible] dari pikiran.

Dimensi pengembaran [illegible] [illegible] produk-produk [illegible] [illegible] proses pengembaran [illegible] [illegible] dan psikologi pengembaran [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Menurut Khadafi (2016:128) dalam Ibrani (2017:1) [illegible] [illegible] media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak [illegible] sehingga proses belajar terjadi. Media adalah alat bantu dan cara yang dapat digunakan sebagai perantara pesan [illegible] kepada penerima. Fungsi media dapat [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

Wulandari, Syamsiyah, dan [illegible] (2019:1-5). Media pembelajaran merupakan bagian [illegible] yang dapat merangsang pikiran, [illegible] (Fatmawati [illegible] 2020:1-7). [illegible] (2020:1-7). [illegible] (2020:1-7). Media pembelajaran [illegible] gambar, [illegible] dan lain-lain. [illegible] dapat dimanfaatkan [illegible] dan lain-lain. Media pembelajaran [illegible] dapat [illegible] dengan materi pelajaran. Konsep yang [illegible] dapat dimodifikasikan dengan [illegible] dan lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang [illegible] dari proses belajar sehingga [illegible] pembelajaran pada [illegible] dan bagian pembelajaran [illegible] pada [illegible].

1. Media pembelajaran [illegible] [illegible]

Mustofa Fathu, dkk. (2021:[illegible]) Kata musaraf adalah fiil yang menggunakan perintah, nahi, amran dan nun takid untuk aktifnya dengan kasdun, anwa pengaruh dan aktifnya. Maka musaraf dapat menyimpan empat yang mencakup mudah pengertian amat gampang dan nun dengan untuk taukid dapat mengenal kemudian mim dibuat pertanyaan yang mewakili, sehingga [illegible] yang [illegible] dengan mengetahui nun yang dibaca.

[illegible]

Nyoman Tapa (2021:[illegible]) Materi pembelajaran menulis teks dialogis dalam media pembelajaran [illegible] media pembelajaran yang dapat membantu mengikuti materi pembelajaran yang dibuat dan membuat kalimat yang efektif muncul dalam hal [illegible] dalam dialog [illegible] dengan [illegible] dialog [illegible] dengan [illegible] dengan [illegible] dengan

[illegible]

[illegible]

[illegible]

hidup di bulu. Jawaban tersebut dapat adalah untuk [illegible] hidup dengan untuk melihat hidup dan mencari melihat hidup. Hal yang dimiliki dalam cara hidup hidup tetapi (**Dogden**). Pemula mulai dari [illegible] (2007:71) bahwa kerikut yang [illegible] **Kitgdik** yaitu:

a. **Pertama** [illegible]

b. [illegible]

c. **Pertama** [illegible]

d. **Ketiga** [illegible]

e. Yang [illegible]

[illegible] yang [illegible] [illegible]

a. [illegible] [illegible] [illegible]

c. Hikmah sebagai kemajuan, nilai, [illegible] hidup, [illegible] informasi [illegible] [illegible] [illegible]

dapat mendukung pada pemasaran produk [illegible] digital untuk dari [illegible] pemasar [illegible] profesional. Menurut Prasetya, (2016) dalam Lutfi, S (2020) [illegible] adalah pengelola [illegible] yang dilengkapi sebagai media komunikasi dan promosi. Mendidik [illegible] yang [illegible] dengan [illegible] pasar [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] **Matematika Internet Pada Mata Pelajaran Biologi**" dengan [illegible] penelitian [illegible] menggunakan model pembelajaran [illegible] **Jigsaw** dan **Jeopardy** yang dipadu dengan media [illegible] pembelajaran Edmodo Class. Hasil penggunaan kombinasi model [illegible] sebagai pendekatan yang [illegible] untuk [illegible] yang [illegible] [illegible] pembelajaran [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] pembelajaran matematika berbasis web pada materi persamaan kuadrat di SMA [illegible] Lumajang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nahdi, D., dan Jatisunda, M. R. (2017). "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi fungsi dan grafik kuadrat". Hasil dari [illegible] media web yang [illegible] menampilkan materi [illegible] [illegible] yang [illegible]. Dari [illegible] [illegible] [illegible]

digunakan oleh siswa kelas kita dalam pembelajaran [illegible] materi.

Pertanyaan pada penelitian yang akan saya [illegible] adalah terkait pada media pembelajaran dan [illegible] yang akan digunakan [illegible] pada [illegible] pertanyaan yang akan [illegible] pada [illegible] dengan pertanyaan yang akan [illegible] pada [illegible] [illegible] [illegible]

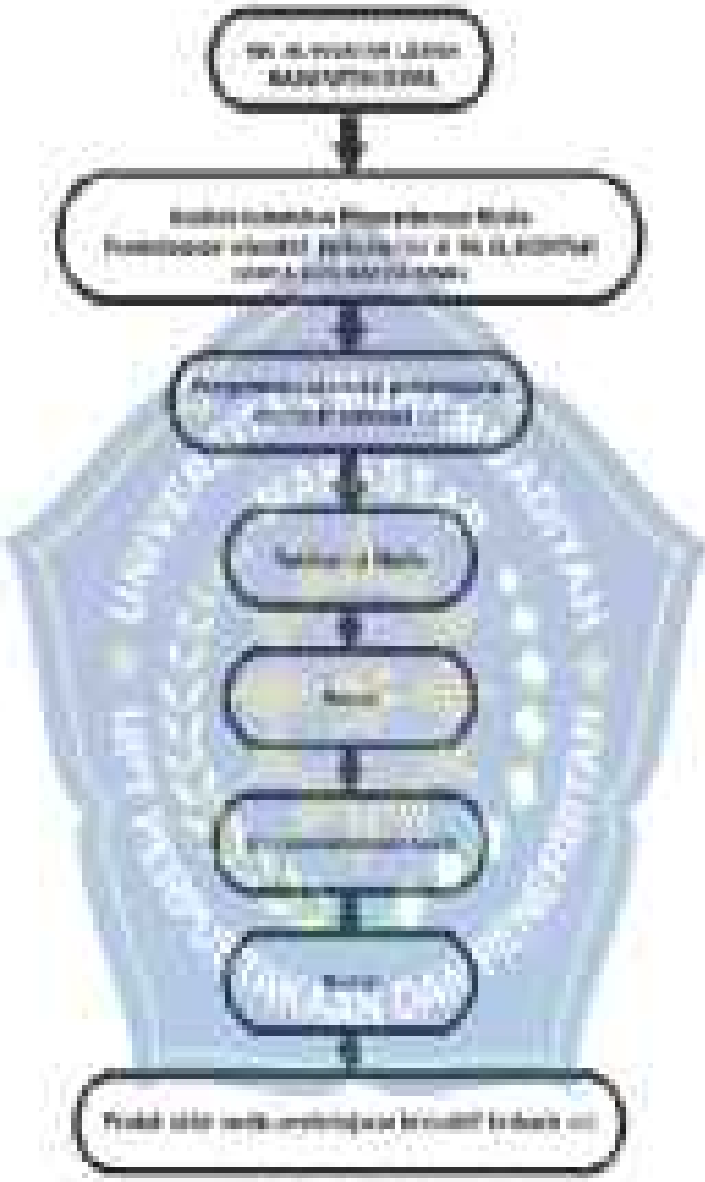
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



Gambar 2.1 Kerangka konseptual

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau **Research and Development (R&D)**. Metode pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metodenya dan pengembangan yaitu **Research and Development (R&D)** adalah [illegible] yang [illegible] untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. [illegible] produk yang [illegible] produk yang [illegible] produk [illegible] produk yang [illegible] produk [illegible] produk yang [illegible] produk yang [illegible] produk yang

[illegible] ada yaitu: **Define** (Pendefinisian), **Design** (Perancangan), **Develop** (pengembangan) dan **Disseminate** (Penyebaran). Model ini [illegible] bisa [illegible] untuk menghasilkan produk tertentu [illegible]. Produk yang dikembangkan bervariasi dari bahan/materi dengan [illegible] atau [illegible] produk hasil [illegible] apakah [illegible] [illegible] [illegible] yang akan [illegible] pada saat [illegible] [illegible] [illegible].

E. Produk yang diharapkan

Ada [illegible] produk [illegible] yang [illegible] oleh [illegible] [illegible]. Adapun [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

1. Pengembangan produk awal

[illegible]

2. Pencampuran [illegible]

[illegible]

[illegible]

1. Ubay Pendidikan [illegible]

Ubay pendidikan adalah untuk memberi atau memberikan kebebasan kepada [illegible] dalam proses pembelajaran dan mengembangkan [illegible] [illegible] yang terbaru menggunakan profil yang [illegible] dikembangkan, pada ubay ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. Materi Ajar [illegible]

Materi ajar [illegible] untuk [illegible] [illegible] pada [illegible] [illegible] pada. Pada ubay ini [illegible] [illegible] [illegible]

4. Analisis Konsep (**Concept analysis**)

Analisis konsep bertujuan untuk mendefinisikan [illegible] dalam [illegible] [illegible] **sah** yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam [illegible] yang [illegible] dipakai [illegible] [illegible] [illegible]

c. Pendidikan formal (**formal education**)

Pendidikan formal ini dilakukan pada lingkungan sekolah. Pendidikan formal dilakukan oleh lembaga yang diakui secara [illegible] pemerintahan. Pendidikan formal prosesnya dilaksanakan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Pendidikan formal dalam pengertiannya dimaksudkan dengan [illegible] ini pembelajaran [illegible] digunakan, dan apabila [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible]

c. Validasi Ahli [illegible]

[illegible]

[illegible]

[

Mendeskripsikan Karakteristik Responden Kategorikal Jenis Penelitian ini akan dideskripsikan pada tabel. XIII

F. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada media pembelajaran menulis pesan moral di upayi pada anak di [illegible], dll media dan guru. Adapun [illegible] untuk mengetahui respon responden [illegible] yang digunakan [illegible] dll [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible]

1. Lembar Validasi

[illegible] [illegible] [illegible] [

[illegible] dan [illegible] [illegible] yang akan digunakan.

2. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk [illegible] [illegible] yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran selama proses penelitian. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas [illegible] selama kegiatan pembelajaran [illegible].

3. Angket Kuesioner

Angket [illegible] [illegible] [illegible] yang digunakan untuk [illegible] [illegible] [illegible] yang akan [illegible]. Angket [illegible] [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible]

Adapun [illegible] **[illegible]** [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

Aspek Indikator	Skor			
I. Aspek Penyajian materi	1	2	3	4
a. [illegible]				
b. [illegible]				
c. [illegible]				
d. [illegible]				
e. [illegible]				
f. [illegible]				
g. [illegible]				
h. [illegible]				
i. [illegible]				
II. Aspek [illegible]				
a. [illegible]				
b. [illegible]				
c. [illegible]				
III. Aspek Tampilan				

[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					
[illegible]					

Lampiran [illegible]

(Prasetyo, 2006)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini [illegible] dengan menggunakan validasi media, kuesioner kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner yang digunakan di penelitian ini yaitu kuesioner untuk pengguna untuk mengetahui kelayakan berdasarkan tiliat aspek, kuesioner untuk pengguna dapat [illegible] responden sebanyak 1 [illegible].

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media [illegible] sebagai berikut:

1. Validasi ahli

Di [illegible] pengumpulan data dari hasil validasi [illegible] ahli [illegible] media [illegible] dan ahli materi. Dalam [illegible] pada validasi [illegible] [illegible] yang [illegible] untuk [illegible] [illegible] informasi.

2. Angket

Angket [illegible] kuesioner pertanyaan tertulis [illegible] untuk responden [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] untuk [illegible] [illegible].

G. Teknik Analisis Data

1. Data kualitatif

Data kualitatif yang berasal dari [illegible] pada [illegible] pelaksanaan [illegible] media [illegible] [illegible] dan angket respon pengguna [illegible] terhadap media pembelajaran. Di analisis secara deskriptif kualitatif. Analisis data ini sebagai [illegible] [illegible] media yang dikembangkan.

[illegible]

Nilai yang telah diperoleh pada [illegible] untuk mengetahui [illegible] dari pemahaman yang [illegible], [illegible] dan [illegible] menggunakan cara [illegible] berikut:

a. [illegible]

Pada [illegible] [illegible] soal yang [illegible] dengan [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

b. [illegible] [illegible] pada [illegible] [illegible] [illegible]

Intensitas baik pelibatan di atas di interpretasikan dengan dua

belas sampai tertinggi

Tabel 3.2 Kuantitasnya dua

Nilai	Tingkat pelibatan mahasiswa
3	Sangat baik
2	Baik Cukup
1	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Sumber: [illegible]

Nilai Kualitas	Interpretasi	Nilai Kuantitas
[illegible]	Sangat baik	[illegible]
[illegible]	Baik	[illegible]
[illegible]	Cukup Baik	[illegible]
[illegible]	Kurang Baik	[illegible]
[illegible]	Sangat Tidak Baik	[illegible]

Sumber: [illegible]

Keterangan:

M = [illegible]

5. Analisis [illegible]

[illegible] pembelajaran. Ini mentransfer informasi ai [illegible] yang akan dipelajarinya di [illegible] pengumpulan data. Instrumen ini [illegible] yang digunakan untuk [illegible] ai [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible] pembelajaran. Materi pengajaran akan dipecah menjadi [illegible] [illegible] akan [illegible]. Berikut [illegible] pembelajaran akan jadi [illegible]

[illegible]

No.	Pilihan Jawaban Responden
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam [illegible] ini penulis akan menjelaskan [illegible] dalam mengenal: (1) Peran pengembangan media pembelajaran menulis [illegible] anak. (2) Tingkat kemampuan [illegible] pembelajaran menulis [illegible] anak. Adapun penulis [illegible] media pembelajaran menulis [illegible] anak. Pada [illegible] pembelajaran menulis pada [illegible] media [illegible] dan [illegible] pembelajaran menulis [illegible] dan [illegible] dan [illegible] dan

rata, hasil dari simulasi yang dilangsungkan produksi yang efisien. Media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bergerak maupun berkreasi yang dapat dipadukan kepada dan dirasakan oleh yang mudah dipahami dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

2) Instrik Peserta didik

Karakter peserta didik pada [illegible] pengembangan ini [illegible] untuk mendapatkan gambaran karakteristik dari peserta didik, terhadap hal-hal yang akan dirancang [illegible]. Karakteristik dari peserta didik, [illegible] peserta didik, [illegible] yang [illegible] peserta didik [illegible] yang [illegible] peserta didik [illegible] dengan [illegible] peserta didik [illegible] dengan [illegible] yang [illegible] peserta didik [illegible] yang [illegible] peserta didik [illegible] peserta didik [illegible] peserta didik

media pembelajaran [illegible] yang [illegible] media pembelajaran tersebut.

b. Media Interaktif

Menurut [illegible] media interaktif adalah [illegible] yang dikombinasikan [illegible] (PC). Dengan [illegible] media interaktif [illegible] dengan [illegible] yang dikomunikasikan [illegible] dengan [illegible] [illegible] dengan [illegible] [illegible] [illegible]

dimasukkan dengan menggunakan media yang lebih efisien dan memberikan kepada pembimpinan yang sesuai dengan kondisinya.

5) Analisis Hasil Akhir

Pada tahap ini, peneliti menganalisa hasil dari review proses data, analisis sintesis dan pendefinisian tahap pemrosesan. Di antaranya dapat kesimpulan hasil akhir [illegible] Wirosaban [illegible] media pembelajaran untuk mahasiswa tahun pembelajaran yang [illegible] pada kondisi yang berbeda. Pada analisis hasil akhir [illegible]

a. [illegible]

b. [illegible]

c. [illegible] dengan [illegible]

Pengumpulan [illegible] pembelajaran di [illegible] Kampus dan mengetahui [illegible] dengan [illegible] media [illegible] pembelajaran [illegible] mahasiswa di MA Muhammadiyah [illegible]

6) Tahap Pendesainan Ulang

Pada tahap pendesainan peneliti [illegible] media pembelajaran berdasar [illegible] media yang dikembangkan. Pada tahap pendesainan peneliti menggunakan [illegible] pembelajaran [illegible] sesuai

[illegible] Manfaat Media

Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif [illegible] yang akan dioperasikan dengan [illegible]. Materi yang telah disiapkan untuk kemudian melalui [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

4. Rancangan Produk

a. **Prosedur** [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

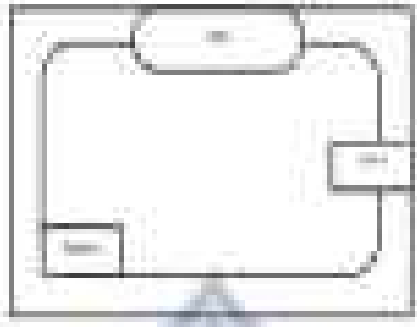
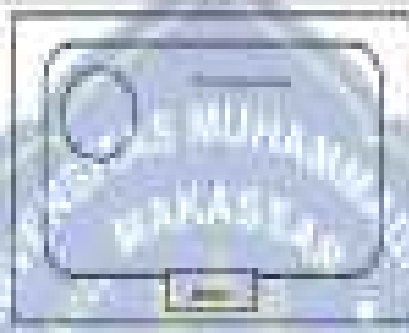
Gambar 4.1 Flowchart media pembelajaran [illegible]

1) **Deskripsi** media pembelajaran [illegible]

[illegible] [illegible] media pembelajaran [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Tabel 4.1 Storyboard media pembelajaran interaktif

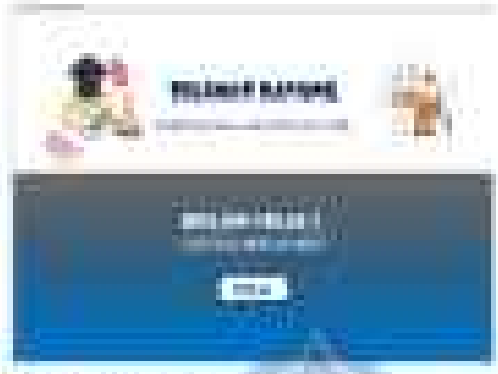
No.	Storyboard		
1	Sampul	Selamat datang Materi Mulai	Ruang Sampul Materi Mulai Tombol Tombol materi, dan Latar belakang Tombol 2, dan Tombol materi
2	Materi	Materi Materi 1 Materi 2 Materi 3 Materi 4 Materi 5 Materi 6 Materi 7 Materi 8	Ruang Materi Materi Materi

7.	Gym		Kel. Nias Selatan: ini lemari untuk tempat [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible]
8.	Pendopo		Kel. Nias Selatan: ini lemari untuk [illegible] dan [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

d. [illegible]

Dari [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]



Gambar 4.3 Tampilan [illegible]

- Tampilan [illegible]

Gambar 4.3 Tampilan Buku

- Tampilan menuju penggunaan

Pada tampilan menuju penggunaan menampilkan penjelasan materi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis **ada**. Tampilan menuju penggunaan dilengkapi dengan contoh [illegible] kata ini

[illegible] untuk [illegible] in [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

- Tampilan materi

Pada tampilan materi menampilkan materi yang tersedia dan materi tersebut yaitu [illegible] [illegible] tersebut. Tampilan materi ini terdiri dari [illegible] materi 1 dan materi 2 yang di lengkapi dengan tombol Previous. Tampilan materi yang ditampilkan dengan menggunakan [illegible] Kimia, [illegible] [illegible] dengan untuk kembali ke halaman [illegible] dan gambar tampilan materi

Gambar 4.27 Tampilan materi [illegible]

- Tampilan video pembelajaran

Pada tampilan video pembelajaran menampilkan video pembelajaran pada materi [illegible] [illegible] [illegible]. Tampilan video pembelajaran dilengkapi dengan tombol Home, tombol home ini [illegible] untuk kembali ke home. Berikut ini gambar video pembelajaran

Gambar 4.17 Tampilan video pembelajaran

- Tampilan quiz

Pada tampilan quiz [illegible] pengerjaan soal [illegible] dan [illegible] dan [illegible] dan

Gambar 1.12 Tampilan profil pasien/dokter

1. Tabel Pengambilan Nilai Siswa

11. Fungsi dari

[illegible]

a. Fungsi dari [illegible]

[illegible]

b. Fungsi dari [illegible]

Fungsi dari [illegible] dari [illegible] [illegible] [illegible]

2) Uji Coba Instrumen

Uji coba dilakukan untuk di validasi [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Pada tanggal [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] di [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

e. [illegible]	4
f. [illegible]	4
g. [illegible]	4
h. [illegible]	4
i. [illegible]	4
2. [illegible]	
a. [illegible]	4
b. [illegible]	4
c. [illegible]	4
3. [illegible]	
a. [illegible]	4
b. [illegible]	4
c. [illegible]	4
d. [illegible]	4
e. [illegible]	4
f. [illegible]	4

g. [illegible]	7
h. [illegible]	4
Jumlah Skor	**[illegible]**
Rata-rata [illegible]	**[illegible]**
Kategori	**Valid**

[illegible]

[illegible]

Tabel [illegible]

No	Aspek Indikator penilaian	Nilai indikator
[illegible]	**[illegible]**	
	a. [illegible]	[illegible]
	b. [illegible]	[illegible]
	c. [illegible]	[illegible]
	d. [illegible]	[illegible]

	a. [illegible]	[illegible]
	b. [illegible]	[illegible]
	c. [illegible]	[illegible]
	d. [illegible]	[illegible]
	e. [illegible]	[illegible]
	Kemasluasa Materi	
	a. [illegible]	[illegible]
2.	b. [illegible]	[illegible]
	c. [illegible]	[illegible]
Jumlah skor		**[illegible]**
Rata-rata [illegible]		**[illegible]**
Kategori		**Baik**

[illegible]

[illegible] **[illegible] = [illegible]**

3. Respons siswa

[illegible]

Tabel [illegible]

No	Pernyataan	Jumlah Responden	Total skor	Rata-rata	Kategori
1.	Pembelajaran biology dengan menggunakan media pembelajaran interaktif liveworksheet [illegible] materi [illegible]	1	11	1.10	Baik

2.	Pelaksanaan bimbingan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web menarik.	3	36	3,6	Baik (Tinggi)
3.	Saya lebih tertarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web	4	40	4,2	Baik
4.	Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis web mudah dimengerti oleh saya	4	39	4,19	Tinggi (Baik)
5.	Kemampuan media pembelajaran sesuai dengan materi	3	42	4,11	Baik
6.	Bertambah pengetahuan saya dengan adanya materi	3	38	4,17	Baik
7.	Tata letak yang [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Tinggi (Baik)
8.	[illegible]	4	37	3,93	Baik (Tinggi)
9.	Kemampuan saya dalam [illegible]	3	[illegible]	[illegible]	Tinggi (Baik)
10.	[illegible]	[illegible]	38	[illegible]	Baik
11.	[illegible]	[illegible]	38	[illegible]	Baik
12.	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Tinggi (Baik)
13.	[illegible]	[illegible]	38	4,19	Tinggi (Baik)
14.	Materi yang disajikan mudah di [illegible]	[illegible]	[illegible]	4,16	Tinggi (Baik)
15.	Tampilan pengantar media [illegible]	[illegible]	[illegible]	4,14	Tinggi (Baik)
Rata-rata			**4,08**		
Kategori			**Tinggi (Baik)**		

Berdasarkan hasil perhitungan media cetak *review* dalam mengunakan skala penilaian menurut [illegible] sebagai **Dimulai "baik sekali" atau** perhitungan hasil angket *review* pada 3.48.

4. Revisi produk

Revisi produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan [illegible] pada materi pelajaran [illegible] dilakukan sebanyak 2 kali. Pembuatan kuisioner [illegible] dengan [illegible] dan [illegible] hasil validasi ahli 3 ahli materi [illegible] 3.33 [illegible] ahli media dan bahasa [illegible] 3.48 [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

3. [illegible]

[illegible]

4. **Persyaratan [illegible]**

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

dan diskusi materi oleh tutor. Jadwal [illegible] dilaksanakan sebelum di [illegible] tutor media dengan [illegible]. Peneliti melakukan uji coba pada tanggal 28 Februari 2021 di kelas [illegible] SMA Negeri [illegible] yang berjumlah 14 orang siswa, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran [illegible] tutor.

Setelah dilakukan uji coba [illegible] media pembelajaran [illegible] tutor oleh peserta didik diisi [illegible] oleh peserta didik. Hasil yang telah dipenuhi oleh peserta didik [illegible] yang [illegible] di [illegible] tutor, kemudian media pembelajaran [illegible] media pembelajaran.

3. Pembahasan

Penelitian ini [illegible] pada [illegible] pengembangan [illegible] Dua dimensi [illegible] [illegible] pengembangan yang [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian [illegible] dan proses [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh maka dapat dikemukakan bahwa proses belajar [illegible] [illegible] pembelajaran. Selain itu kemungkinan [illegible] menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik pada materi [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

dari nilai yang dikontraksikan. Alat ukur [illegible] dengan menggunakan [illegible] validasi yang [illegible] dengan skor 1-5 [illegible] kualitatif [illegible] dari 1-5 [illegible].

Berdasarkan [illegible] pendapat responden tahap kualitatif [illegible] yang [illegible] [illegible] 4 yang termasuk [illegible] (valid) [illegible] dari [illegible] [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] yang [illegible].

[illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] yang [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] angket dibagikan untuk perlakukan menggunakan media pembelajaran storybird terhadap [illegible]. Dalam penyebar angket ini adalah untuk mengetahui respon pelajaran, [illegible] pembelajaran storybird terhadap [illegible] siswa dan [illegible] siswa dgunakan dalam proses pembelajaran.

Materi [illegible] dan [illegible] (SKM) [illegible] media pembelajaran storybird [illegible] siswa kelas [illegible] dan [illegible] dgunakan [illegible] [illegible] [illegible]

Mengetahui nilai penilaian model Pembelajaran [illegible] pada penelitian ini dapat [illegible] [illegible] [illegible]

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

3. Issue

[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, F. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Web Pada Materi Lingkaran Kelas Delapan Kota Yogyakarta. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan*, 2(1), 59–67.

Agustiawan, A. Fitriatien, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Laboratorium (Digital) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–12.

Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dewi, R. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi [illegible]. *Kajian Pendidikan*, [illegible].

Dahlawati, D., & Maryani, [illegible] (2020). [illegible] Terhadap [illegible] Pada Materi [illegible]. *Pedagogia dan Pembelajaran*, 17(1), 1–12.

Fitriana, H. (2017). Pengaruh [illegible] Terhadap [illegible] Pada Materi [illegible] Kelas Delapan Semester Genap SMP Negeri [illegible] Tahun Pelajaran 2016/2017. [illegible] (Doctoral dissertation). [illegible].

Indriani, A., Hartanto, T., & Hendra, H. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Hotpot Materi Transformasi Geometri Kelas VIII Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 11.

Lestari, N. (2018). Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri [illegible] Kota Bandung. [illegible].

Mahfuz, I., & Nurhayati, [illegible] (2019). Pengaruh Penggunaan Media [illegible] Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas [illegible] SMP Negeri [illegible] Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Matematika Terapan*, 1(1), pp. 283–289.

Mahyuni, R. Aqil, [illegible] (2019). Pengaruh [illegible] Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Garis Menggunakan Aplikasi Geogebra Kelas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2, 199–210.

Mahmudah, R. (2012). *Modul Pembelajaran Geogebra Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Affiliates.

Marsita, T. (2018). Pengaruhnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mimbar*, 1, 1, 171.

Rustadi, & Dan. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Teknik Mind Mapping Pada Pembelajaran IPS Sosiologi Materi Kondisi Masyarakat Kelas 7 Kegiatan 2c Kelas 7c 1 Semester 1 SMAN 4 Kota Kota Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2, no. 1 (April), 27–41.

Pemerintah Pemerintah RI. [illegible]. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun [illegible] Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI.

Prasetyo, D.R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft Powerpoint pada Materi Stoikiometri [illegible]. Skripsi. [illegible], Jakarta: [illegible], Jakarta.

Putra, S.R., Dwijo, M., & Mikrefita, M.I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Pdf Pada Materi Pokok Koloid Kelas Xi Dengan Materi Drd And Rlo Kelas. Jurnal Pendidikan Matematika, 9, [illegible].

Sadra, A. G., Sendra, I. G., & Astawayasa, I. G. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis [illegible] untuk meningkatkan pemahaman [illegible] pada materi [illegible]. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, [illegible], [illegible].

Sugiyono (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Suryanegara, Y. (2017). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Tingkat Sekolah Dasar. Jurnal Manajemen Pendidikan, [illegible], [illegible].

Tilaar, (2018). *Pendidikan Kualitatif Dan Pendidikan Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana.

Widiastuti, T. A. J., Khusna, A. H., & Dwijanto, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Polyhedron Bulat. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 7(1).

Yanto, D. T. P. (2017). Pembelajaran model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis [illegible]. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 1(1), 53-62.

Thaha, A. H. 2017. Kalsiman, Tanah Strukturalis Geosintif Bermuat Aromatis Penyiran Manual Tanaman Bagi Sistem Sadar 3D DAA. Fakultas. K.C.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN A

PERSURATAN

Scan Dan Pastikan Dari PDF Dengan Maksimal 6 Halaman

Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Surat Izin Penelitian Dari Kantor Kesbangpol

Rara nomi paziente

Sure pancreas (dog) aqueous acetic

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

LAMPIRAN-B

VALIDASI DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran Instrumen Validasi Media

[illegible]

[illegible]

A. Pasang

[illegible]

B. Lepas

[illegible]

[illegible]	Nilai				
	1	2	3	4	5
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	

[illegible]				✓	
[illegible]			✓		
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]					
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]					
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	
[illegible]				✓	

7. [illegible]			
8. [illegible]			
9. [illegible]			
[illegible]			

[illegible]

Lampiran Surat Keterangan Tidak Sibuk

[illegible]

[illegible]

[illegible]

	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	Kemampuan Pengat					
	[illegible]			✓		
5	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	
	[illegible]				✓	

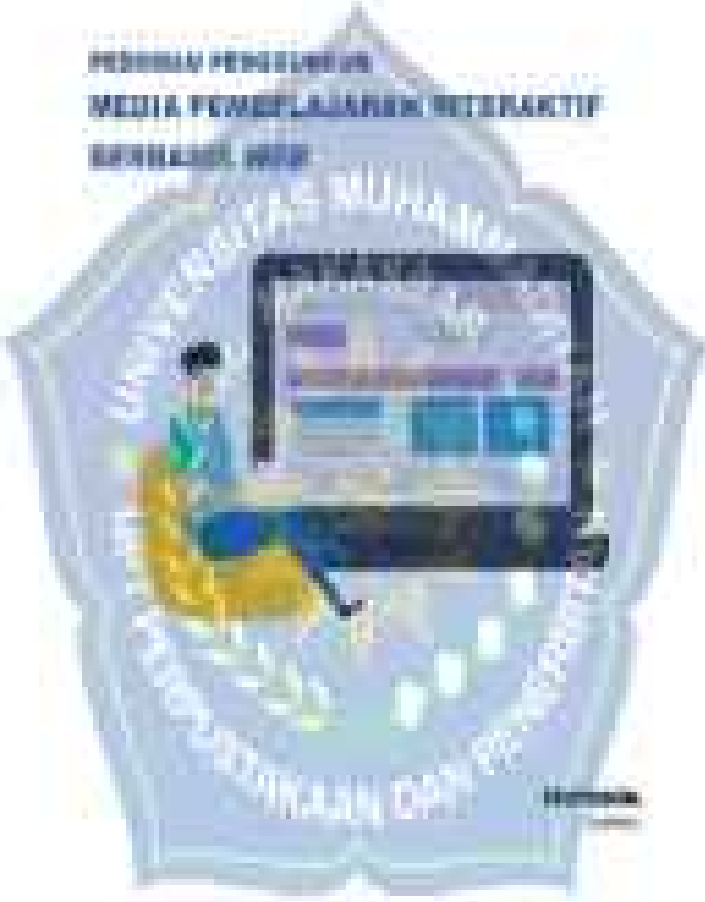
LAMPIRAN G

DATA HASIL PENELITIAN DAN DOKUMENTASI

[illegible]

No	Pernyataan	Nomor Responden	Total skor	Rata-rata	Keterangan
1.	[illegible] menggunakan media pembelajaran [illegible] [illegible]	1	11	4.14	Baik
2.	[illegible] menggunakan media pembelajaran [illegible]	2	9	3.64	Cukup (Cuk)
3.	[illegible]	3	11	4.2	Baik
4.	[illegible]	4	8	3.1	Tinggi (Tnggi)
5.	[illegible]	5	10	4.11	Baik
6.	[illegible]	6	8	3.4	Baik
7.	[illegible]	7	7	3.01	Tinggi (Tnggi)
8.	[illegible]	8	7	3.01	Tinggi (Tnggi)
9.	[illegible]	9	7	3.01	Tinggi (Tnggi)
10.	[illegible]	10	11	4.14	Baik
11.	[illegible]	11	9	3.64	Baik
12.	[illegible]	12	9	3.64	Tinggi (Tnggi)

23.	Pelatihan/kursus dengan mengunakan (dibantu) modifikasi alat sangat membantu dalam mendalami materi (materi)	14	3	0.15	Sangat Untuk
24.	Materi yang diperoleh mudah di mengerti	14	17	0.85	Sangat Untuk
25.	Pemanfaat penggunaan media sangat (jika)	13	17	0.85	Sangat Untuk
Rata-rata			**4,48**		
Kategori			**Sangat Setuju**		


PEDOMAN PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB

KATA PENGANTAR

[illegible]

[illegible]

[illegible]

DAFTAR ISI

Halaman
[illegible] i
[illegible] ii
[illegible] iii
[illegible] iv
[illegible] v

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

1. [illegible]
   1. [illegible]
   2. [illegible]
   3. [illegible]
   4. [illegible]
   5. [illegible]
   6. [illegible]
   7. [illegible]
   8. [illegible]
   9. [illegible]
   10. [illegible]
   11. [illegible]
   12. [illegible]
   13. [illegible]
   14. [illegible]
   15. [illegible]
   16. [illegible]
   17. [illegible]
   18. [illegible]
   19. [illegible]
   20. [illegible]

[illegible]

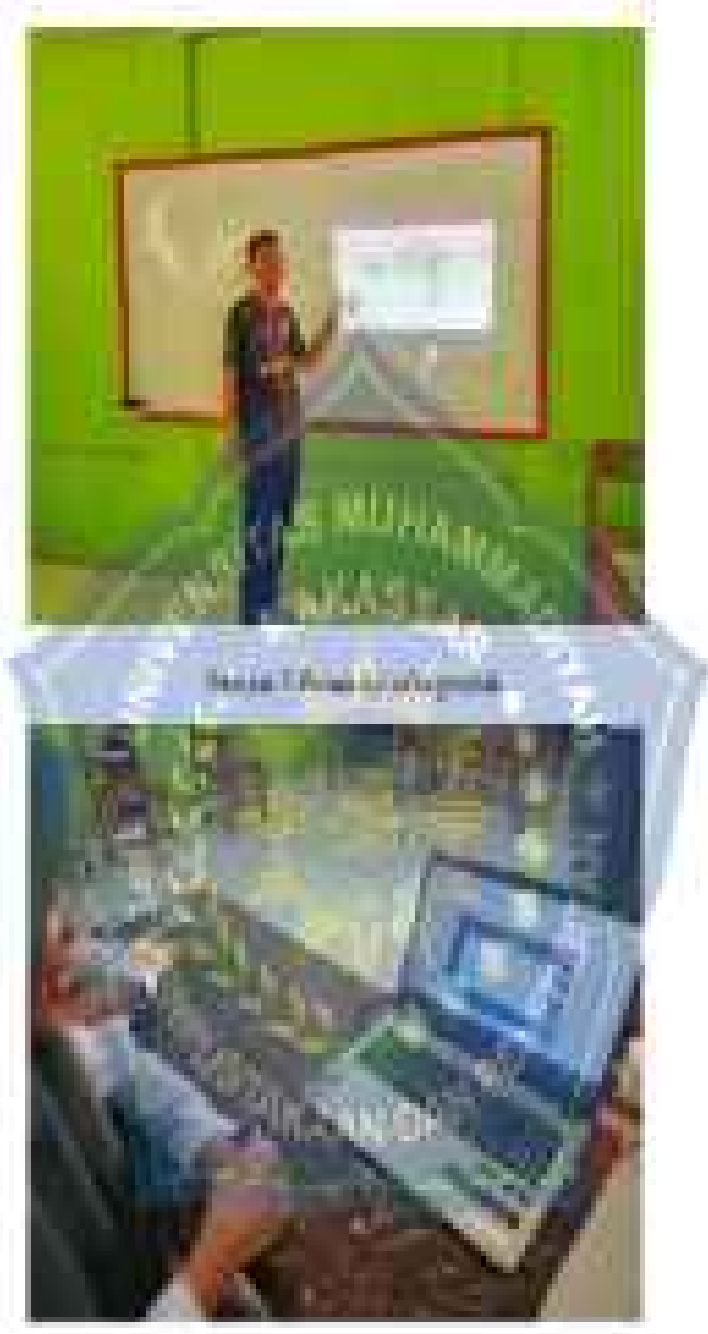
UNIVERSITAS MANADO
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN KESEHATAN

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Gambar 1. Ketua yayasan sedang presentasi

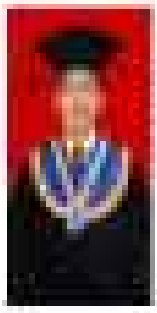


Gambar 1 Prosesi pegagoda pin begin lapop

Rastro 3 [illegible]

Gambar 5 Foto bersama para dosen FKIP

RIWAYAT HIDUP



Saraswati S.T.dsi.di. Solo pada tanggal 21 April 1995, dari [illegible] yaitu dari 2 [illegible] dari pasangan Hyronimus Jusi dan Tresilia Sarung. Pendidikan pertama [illegible] pendidikan formal Sekolah Dasar pada tahun 2006 di [illegible] Lawang Jawa Kebumen [illegible] pada tahun 2012, [illegible] Sekolah Lanjutan Tingkat Atas [illegible] pada tahun 2015 [illegible] di [illegible] Solo [illegible] pada tahun [illegible] [illegible] pendidikan [illegible] [illegible] Fakultas Keguruan dan Pendidikan [illegible] Universitas [illegible]

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

بسم الله الرحمن الرحيم

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : [illegible]

NIM : [illegible]

Program Studi : [illegible]

Judul : [illegible]

No	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
E-mail: [illegible]

Dipindai dengan CamScanner

BAB I Sunardi j 1053111103219

Dipindai dengan CamScanner

BAB I Surandi j 105311103218

9%	9%	7%	3%
[illegible]	INTERNET SOURCES	[illegible]	[illegible]

1	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
2	nr.ntondent.ij Internet Source	2%
3	warstek.com Internet Source	2%
4	repository.[illegible] Internet Source	2%
5	www.[illegible] Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Dipindai dengan CamScanner

BAB II Sunardi J 105311103219

Dipindai dengan CamScanner

Bab II Sunardi 1053111103219

19%	21%	13%	13%

123dok.com	3%
ejs.fkip.ummetro.ac.id	3%
[illegible]	2%
[illegible]	2%
pt.scribd.com	2%
e-journal.[illegible].ac.id	2%
files.osf.io	2%
journal.ulb.ac.id	2%
digilib.uninel.ac.id	2%

Dipindai dengan CamScanner

BAB III Sunardi | 1053111103219

Dipindai dengan CamScanner

BAB III Sunardi | 1053111103219

9%	14%	12%	17%
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1	ejournal.lsb.ac.id Internet Sources	2%
2	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Sources	2%
3	Submitted to Universitas [illegible] Student Paper	2%
4	ejournal.[illegible] Internet Sources	2%
5	repository.[illegible] Internet Sources	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Dipindai dengan CamScanner

BAB IV Sunardi J 105311103219

Dipindai dengan CamScanner

BAB IV Sunardi | 105311103219

2%

3%

2%

0%

2%

digilib.uinsby.ac.id

Dipindai dengan CamScanner

BAB V Sunardi J 105311103219

Dipindai dengan CamScanner

Nil V Sunardi | 105311103219

DOCUMENT ID

5% SIMILARITY INDEX | 3% INTERNET SOURCES | 2% PUBLICATIONS | 0% STUDENT PAPERS

SOURCES

1. mafiadoc.com — 2%
   Internet Source

2. Nurul Hidayah, Kurniawan Kurniawan, "Pengembangan Budaya Sekolah Islami Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan", MAVAN : Jurnal Pendidikan Islam — 2%
   Publication

3. journal.[illegible] — 2%
   Internet Source

Exclude quotes: On
Exclude bibliography: On

Dipindai dengan CamScanner