



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

FEBI TALITHA SALSABILA 188620600125 BAB I - II

Author(s)

Coordinator

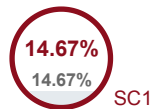
perpustakaan umsidairta

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**934**






Length in words

6836

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		13

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR Muhaimin Muhamad Reizal, Ni'mah Nia Uzlifatun, Listryanto Danang Pratama;	41 4.39 %
2	http://eprints.unimudasorong.ac.id/3571/1/Agustina%20Jitmau-148420519088-pages-deleted.pdf	35 3.75 %
3	PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR Muhaimin Muhamad Reizal, Ni'mah Nia Uzlifatun, Listryanto Danang Pratama;	32 3.43 %

4	MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR Sapriyah Sapriyah Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang Indonesia;	8 0.86 %
5	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas III Tentang Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Audio Visual di SDN 1 Cikareo Tahun Pelajaran 2019/ 2020 Dudi Supriadi;	7 0.75 %
6	MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR Sapriyah Sapriyah Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang Indonesia;	7 0.75 %
7	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas III Tentang Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Audio Visual di SDN 1 Cikareo Tahun Pelajaran 2019/ 2020 Dudi Supriadi;	7 0.75 %

from RefBooks database (10.92 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

Source: Paperity

1	PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR Muhaimin Muhamad Reizal, Ni'mah Nia Uzlifatun, Listryanto Danang Pratama;	73 (2) 7.82 %
2	MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR Sapriyah Sapriyah Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang Indonesia;	15 (2) 1.61 %
3	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas III Tentang Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Audio Visual di SDN 1 Cikareo Tahun Pelajaran 2019/ 2020 Dudi Supriadi;	14 (2) 1.50 %

from the home database (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (3.75 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	http://eprints.unimudatorong.ac.id/357/1/Agustina%20Jitmau-148420519088-pages-deleted.pdf	35 (1) 3.75 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

E-Komik Astro Kids Jelajah Bimaskti [E-Comic Astro Kids Explore Milky Way]

Febi Talitha Salsabila [1](#)), [Machful Indrakurniawan 2](#)).

[1\)Pendidikan Guru Sekolah Dasar](#), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[2\) Pendidikan Guru Sekolah Dasar](#), [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](#), [Indonesia](#)

* [Email](mailto:machfulindra.k@umsida.ac.id) Penulis Korespondensi: machfulindra.k@umsida.ac.id

Abstract. Education plays a vital role in various aspects of individual and societal life. Therefore, educators must prepare effective learning experiences, one of which is by providing effective learning media that is appealing to students. E-comics are a popular learning medium today. Through interactive learning media like E-comics, students can learn while playing. This interactive learning medium can help teachers create an effective and enjoyable learning process. Students will be captivated by the visuals presented by the author. This exciting adventure can also broaden students' horizons through interactive facts. With easy access and use, E-comics can be an effective solution to support learning amidst the current literacy crisis.

Keywords - e-comic, explore, learning media, milky way

Abstrak. Pendidikan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan individu dan masyarakat. Maka dari itu tenaga pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang baik salah satunya adalah menyiapkan media pembelajaran yang baik dan juga di minati peserta didik. E-komik adalah media pembelajaran masa kini yang banyak di minati oleh peserta didik. Melalui media pembelajaran interaktif berupa E-Komik ini siswa dapat belajar sambil bermain. Dan dapat membantu guru mencipatakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik akan dibuat tertarik oleh visual yang disajikan oleh penulis. Petualangan seru yang juga bisa menambah wawasan peserta didik lewat beberapa fakta interaktif di dalam nya. Memiliki akses yang mudah untuk mendapatkannya maupun menggunakannya, E-Komik ini bisa menjadi solusi efektif untuk penunjang pembelajaran di tengah krisis literasi saat ini.

Kata Kunci - bimasakti e-komik, jelajah, media pembelajaran

I. Deskripsi Produk

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberikan pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya, sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah [1]. Di era serba digital ini, pola interaksi guru dengan peserta didik sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.

Dalam proses pembelajaran dengan literasi teknologi peserta didik saat ini, maka pembelajaran yang berjalan secara konvensional akan membuat peserta didik cepat bosan. Supaya peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik baik dalam keagamaannya maupun keilmuannya maka pendidikan berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Agus Mustofa, **salah satu sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari hari di tengah** masyarakat adalah pendidikan. Keterkaitan pendidikan dan perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan selaras dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dijadikan sebagai alat bagus yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik saat proses belajar mengajar.

Dalam penerapan media pembelajaran dalam pendidikan dapat disesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Berdampak pada materi yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat diserap secara optimal. Menurut Khaira, Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan akan mengikuti dinamika perkembangan zaman. Di era society 5.0 ini salah satunya media pembelajaran yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang bersifat interaktif [2].

Menurut Heinich dkk media pembelajaran merupakan batasan medium yang digunakan sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Komik atau kartun merupakan sebuah cerita yang bergambar yang tersusun dalam potongan-potongan. Komik memiliki beberapa komponen sehingga tampilan komik bisa lebih menarik, yaitu karakter yang merupakan semua tokoh dalam komik, balon kata yang merupakan ruang untuk menuliskan percakapan, cerita dan latar belakang atau background yang menggambarkan suasana cerita. Penggunaan kartun atau komik pembelajaran juga mulai mendapat perhatian peserta didik karena meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat mengurangi kebosanan saat belajar [3].

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar atau juga lewat media elektronik seperti tv, radio, internet dll. Salah satu media yang belum banyak dikembangkan di Indonesia adalah komik. Dalam hal ini komik sangat digemari oleh peserta didik **karena sangat menarik untuk dibaca dan penuh gambar. Hal ini menjadikan komik begitu mudah untuk dipahami dengan perpaduan gambar dan sedikit teks peserta didik tidak perlu menggerakkan daya konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi dan informasinya** [4].

Kebanyakan siswa masih menganggap IPA merupakan mata pelajaran yang sulit. Beberapa guru sering memberikan inovasi dengan melakukan pembelajaran berbagai model pembelajaran agar siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi [5].

II. Isi Produk

Komponen isi E- Komik :

1. Praktek menggambar komet
2. Pembelajaran interaktif
3. Kuis interaktif

Cara penggunaan media E- Komik Astro Kids Jelajah Bimasakti :

1. Bapak/Ibu guru memfasilitasi Handphone / Laptop untuk membuka E-Komik
2. Buka E- Komik Melalui PDF bisa juga lewat link canva yang sudah di sediakan.
3. Pada halaman 1 - 4 Guru memperkenalkan 4 tokoh yang akan menemani mereka menjelajah bimasakti.
4. Pada halaman selanjutnya guru membacakan petualangan alya, nico, rafi, dan lumi menjelajah seluruh planet yang ada di bimasakti, ambil membacakan alur cerita guru juga akan memberikan informasi seputar tata surya. Komik sudah di lengkapi dengan beberapa fakta unik dan pertanyaan interaktif yang akan menambah pengetahuan peserta didik tentang tata surya.
5. Pada Bab selanjutnya setelah guru selesai membacakan bab tentang planet-planet masuklah mereka pada bab benda-benda langit. Seperti komet, asteroid, bintang bahkan lubang hitam. Guru membantu murid membacakan alur cerita sambil menyelipkan beberapa fakta dan pertanyaan interaktif bahkan memberikan peserta didik diminta menggambar bagian-bagian komet sesuai kreatifitas murid.