

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPBOOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
BALI “NOGDOG” UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN SENI TARI KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
NI MADE RISDA KUSNARI JAYANTI
NIM 2211034001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198307262009121004

Pembimbing II,



Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIP 198605192008122003

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI

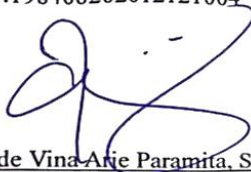
Skripsi oleh Ni Made Risda Kusnari Jayanti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 17 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP.198408202012121004

(Ketua)



Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199206042019032014

(Anggota)



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

(Anggota)



Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605192008122003

(Anggota)

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 17 Februari 2025

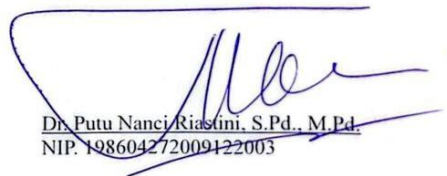
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

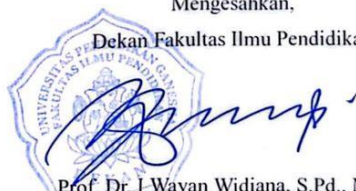
Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riasini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Seni Tari Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 30 Januari 2025
Yang membuat pernyataan,



Ni Made Risda Kusnari Jayanti
NIM. 2211034001

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Permainan Tradisional Bali “*Nogdog*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Seni Tari Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, tentu banyak mendapat bimbingan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada yang tulus sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang sudah membantu dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu yang selalu memberikan motivasi dan fasilitas, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana dan waktu yang telah ditentukan.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan kebijakan serta fasilitas yang baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Putu Nancy Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis selama mengikuti studi di Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
5. Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
6. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Nyoman

Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd selaku judges validitas instrumen yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran terhadap intsrumen media yang dikembangkan oleh penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd, Bapak I Nyoman Sugita Rupiana, S.Sn., M.Pd dan Bapak I Nyoman Arcana, S.S.T., M.Pd selaku ahli materi dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan oleh penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Putu Sarda., M.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 3 Anturan yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di SD N 3 Anturan yang di pimpin dan mendampingi penulis selama melaksanakan kegiatan observasi dan penelitian.
9. Kadek Era Ardayani, S.Pd selaku Wali Kelas IV SD N 3 Anturan yang telah memberikan informasi, membimbing serta memberikan arahan selama kegiatan wawancara dan observasi penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IV dan V SD N 3 Anturan yang telah membantu memberikan saran, bantuan dan kerja samanya selama penelitian serta memberikan data untuk menilai produk yang dikembangkan oleh penulis.
11. Komunitas seni kumara prabawa yang telah membantu dan kerja samanya dalam pembuatan video permainan Bali Nogdog untuk membantu dalam proses pengembangan produk oleh penulis.
12. Kedua orang tua tercinta, kakak, adik, dan keluarga besar dan partner dengan NIM 2111031213 yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, dan juga dukungan yang besar secara moril dan materil, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
13. Fungsionaris BEM FIP Angkatan 2022 dan Rekan-rekan mahasiswa PGSD Angkatan 2020 dan Angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan, kritik, maupun masukan kepada penulis selama penyusunan hingga penyelesaian skripsi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah

terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dan telah membantu penyusunan skripsi ini.

15. *Last but not least*, terimakasih kepada diri saya sendiri. Terimakasih atas segala bentuk usaha yang telah dilakukan demi menjalani setiap proses dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Terimakasih telah bertahan dan merayakan setiap prosesnya sendiri sampai pada titik ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, diharapkan adanya kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun guna penyempurnaan skripsi ini dan karya-karya selanjutnya. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dikemudian hari dalam menunjang hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

Singaraja, 14 Januari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Pengembangan.....	15
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	16
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	16
1.6.2 Manfaat Praktis.....	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	17
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	19
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	21
1.9.1 Asumsi Pengembangan	21
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.....	21
1.10 Definisi Istilah.....	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	25
2.1 Kajian Teori.....	25

2.1.1 Media Pembelajaran	25
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	29
2.1.3 Permainan Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	32
2.1.4 Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis Permainan Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	36
2.1.5 Hasil Belajar	40
2.1.6 Muatan Seni Tari di Sekolah Dasar	45
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	58
2.3 Kerangka Berpikir.....	66
2.4 Perumusan Hipotesis.....	70
BAB III METODE PENELITIAN	71
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	71
3.1.1 Desain Penelitian Pengembangan	71
3.1.2 Model Penelitian Pengembangan	72
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	75
3.3 Uji Coba Produk	81
3.3.1 Desain Uji Coba Produk.....	82
3.3.2 Subyek Uji Coba Produk.....	86
3.3.3 Jenis Data	86
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	87
3.3.5 Uji Coba Instrumen	97
3.3.6 Metode dan Teknik Analisis Data.....	106
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	113
4.1 Hasil Penelitian	113
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	113
4.1.2 Hasil Analisis Data	137
4.1.3 Revisi Produk	145
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	149
4.2.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis Permainan Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	151

4.2.2 Validitas Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Permainan	
Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	156
4.2.3 Kepraktisan Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Permainan	
Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	162
4.2.4 Efektivitas Hasil Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Permainan	
Tradisional Bali <i>Nogdog</i>	164
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	173
4.4 Implikasi Penelitian	174
BAB V PENUTUP.....	175
5.1 Rangkuman	175
5.2 Simpulan	178
5.3 Saran	180
DAFTAR RUJUKAN	182
LAMPIRAN.....	191
RIWAYAT HIDUP	319
SURAT PERNYATAAN	320



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5.....	10
Tabel 1.2 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	18
Tabel 3.1 Identifikasi Capaian Pembelajaran Muatan Seni Tari Fase B (kelas III - IV)	77
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran	89
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	90
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	92
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	93
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda.....	95
Tabel 3.7 Tabulasi Silang <i>Gregory</i>	97
Tabel 3.8 Katagori Validitas.....	98
Tabel 3.9 Tabulasi Silang Validasi Isi Instrumen Ahli Materi	99
Tabel 3.10 Tabulasi Silang Validasi Isi Instrumen Ahli Media.....	99
Tabel 3.11 Tabulasi Silang Validasi Isi Instrumen Respon Praktisi (Guru)	100
Tabel 3.12 Tabulasi Silang Validasi Isi Instrumen Respon Peserta Didik	100
Tabel 3.13 Tabulasi Silang Validasi Isi Instrumen Uji Efektivitas.....	101
Tabel 3.14 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	105
Tabel 3.15 Penilaian Angket	107
Tabel 3.16 Penilaian Skala Empat Kelayakan Media	108
Tabel 3.17 Pedoman Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skala Empat.....	109
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum.....	116
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media <i>Flipbook</i>	120
Tabel 4.3 Tampilan Hasil Produk Pengembangan <i>Flipbook</i>	129
Tabel 4.4 Total Ringkasan Skor Penilaian Ahli	138
Tabel 4.5 Hasil Rata-Rata Uji Kelayakan Produk.....	138
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	139
Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	140
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	142
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Varians	143
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis (Uji-t).....	144

Tabel 4.11 Komentar dan Saran dari Ahli Media.....	145
Tabel 4.12 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	146
Tabel 4.13 Komentar dan Saran dari Praktisi (Guru).....	146
Tabel 4.14 Komentar dan Saran dari Peserta Didik.....	146
Tabel 4.15 Revisi Produk.....	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Gerak Meniru Air Mengalir	57
Gambar 2.2 Gerak Meniru Tiupan Angin	57
Gambar 2.3 Gerak Meniru Bunga Mekar	57
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir.....	70
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan ADDIE.....	73
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Penelitian	83
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media <i>Flipbook</i>	119
Gambar 4.2 Proses Desain Pada <i>Canva</i>	127
Gambar 4.3 Proses Pengeditan Video pada <i>Capcut</i>	127
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Quis</i> dan Evaluasi pada <i>Wordwall</i>	128
Gambar 4.5 Kegiatan <i>publish flipbook</i> dan penambahan animasi dan video	128
Gambar 4.6 Halaman <i>Flipbook</i> yang sudah bisa diakses dan digunakan	129



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian.....	192
Lampiran 2. Hasil Wawancara Pengumpulan Data.....	205
Lampiran 3. Rekapitulasi Kuesioner Minat Dan Gaya Belajar Siswa.....	208
Lampiran 4. Lembar Persetujuan Pembahas.....	210
Lampiran 5. Instrumen Kelayakan Produk.....	211
Lampiran 6. Instrumen Kepraktisan Produk.....	217
Lampiran 7. Instrumen Tes Soal Pilihan Ganda.....	223
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges 1.....	229
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges II.....	241
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen.....	253
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	256
Lampiran 12. Modul Ajar.....	257
Lampiran 13. Soal Pilihan Ganda Setelah Uji Coba.....	264
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Materi.....	269
Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media.....	274
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Analisis Uji Kelayakan Produk.....	280
Lampiran 17. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru.....	283
Lampiran 18. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa.....	289
Lampiran 19. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan.....	298
Lampiran 20. Hasil <i>Pretest Posttes</i>	302
Lampiran 21. Hasil Analisis Uji Keefektifan.....	303
Lampiran 22. Hasil Produk.....	307
Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan.....	308
Lampiran 24. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	318