

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERORIENTASI TRI HITA KARANA
BERBANTUAN GAME INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

TESIS



**OLEH:
NILUH PEGIYANTI
2429041097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR (S2)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**



TESIS

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR MAGISTER PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198504022009121009
Pembimbing II	Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd. NIP.196411081990031002



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Tesis oleh Ni Luh Pegiyanti telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Pendidikan Dasar (S2), Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
Pada tanggal 07 Februari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198504022009121009
Anggota	Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd. NIP.196411081990031002
Anggota	Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd. NIP.198007202006041001
Anggota	Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. NIP.198912232015042002

Mengetahui Direktur Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

NIP.195910101986031003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 7 Februari 2026

Yang memberi pernyataan,



(Ni Luh Pegiyanti)

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, sehingga tesis yang berjudul: **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berorientasi *Tri Hita Karana* Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**, dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

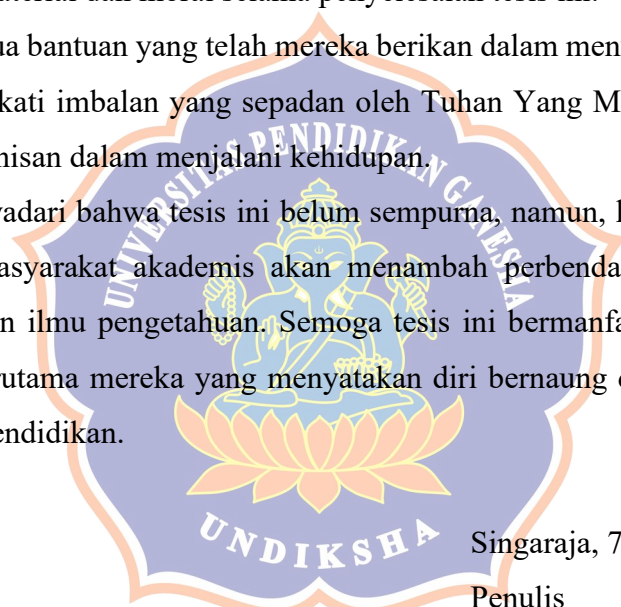
Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi S2 pendidikan dasar. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijin penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha dan staf yang telah banyak membantu selama penulis mengikuti studi dan menyelesaikan penulis tesis ini.
3. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar dan staf dosen pengajar serta pembimbing I, yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai hambatan dalam perjalanan studi dan penyelesaian tesis ini;
4. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang dengan gaya dan pola komunikasi yang khas, telah melecut semangat, motivasi, dan harapan penulis selama penelitian dan penulisan naskah tesis ini, sehingga tesis ini dapat terwujud dengan baik dan sesuai harapan;
5. Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. sebagai penguji yang telah banyak memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk penyempurnaan tesis ini;

6. Pemerintah Kota Denpasar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi melalui Beasiswa Tugas Belajar, sehingga penulis dapat mengembangkan kompetensi dan menambah wawasan akademik untuk kemajuan pendidikan;
7. Kepala SD N 17 Dauh Puri, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD N 17 Dauh Puri;
8. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan, semangat dan kebersamaan selama proses penyusunan tesis ini;
9. Orang tua, suami, anak, kerabat, dan rekan kerja, yang telah banyak membantu secara material dan moral selama penyelesaian tesis ini.

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan studi ini, mereka diberkati imbalan yang sepadan oleh Tuhan Yang Maha Esa, kesehatan, dan keharmonisan dalam menjalani kehidupan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum sempurna, namun, kehadirannya dalam konstelasi masyarakat akademis akan menambah perbendaharaan ilmu dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat akademis, terutama mereka yang menyatakan diri bernaung di bawah kebesaran panji-panji pendidikan.



Singaraja, 7 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	(halaman)
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan	12
1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan	14
1.9 Penjelasan Istilah	16
1.10 Publikasi	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kajian Teori	18
2.1.1 Buku cerita bergambar	18
2.1.2 <i>Tri Hita Karana</i>	20
2.1.3 <i>Game</i> interaktif	24
2.1.4 Hasil belajar IPA	28
2.1.5 Materi Harmoni dalam Ekosistem.....	31
2.1.6 Buku cerita bergambar berorientasi <i>Tri Hita Karana</i>	34
2.2 Penelitian yang Relevan	37
2.3 Kerangka Pikir	47
2.4 Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian	50
3.1.1 Rancangan Penelitian	50
3.1.2 Prosedur Penelitian	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.3 Objek dan Subjek Penelitian	62
3.3.1 Objek Penelitian	62
3.3.2 Subjek Penelitian	62
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	64
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	64
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	65
3.5 Uji Coba Instrumen	69
3.5.1 Uji Validitas Isi Instrumen.....	69
3.5.2 Uji Instrumen Tes Hasil Belajar	73
3.6 Analisis Analisis Data	80
3.6.1 Uji Validitas Buku Cerita Bergambar.....	80
3.6.2 Uji Kepraktisan Buku Cerita Bergambar.....	81

3.6.3 Uji Efektivitas Buku Cerita Bergambar	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Hasil Penelitian	86
4.1.1 Rancang Bangun Buku Cerita Bergambar	86
4.1.2 Hasil Uji Validitas Buku Cerita Bergambar	98
4.1.3 Hasil Uji Kepraktisan Buku Cerita Bergambar	101
4.1.4 Data Efektivitas Buku Cerita Bergambar	102
4.2 Pembahasan	106
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	115
5.1 Simpulan	115
5.1 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118



DAFTAR TABEL

	(halaman)
Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar IPA.....	30
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i> Buku Cerita Bergambar	55
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	65
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	66
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Guru dan Siswa	66
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPA	67
Tabel 3. 6 Tabulasi Silang	69
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Isi	70
Tabel 3. 8 Tabulasi Data Hasil Validasi Instrumen Ahli Media	70
Tabel 3. 9 Tabulasi Data Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi	71
Tabel 3. 10 Tabulasi Data Hasil Validasi Instrumen Uji Kepraktisan Guru ..	71
Tabel 3. 11 Tabulasi Data Hasil Validasi Instrumen Uji Kepraktisan Siswa..	72
Tabel 3. 12 Tabulasi Data Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar	72
Tabel 3. 13. Hasil Uji Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPA	74
Tabel 3. 14 Derajat Reliabilitas	75
Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas	75
Tabel 3. 16 Kriteria Daya Beda Butir Tes	76
Tabel 3. 17 Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Hasil Belajar IPA	77
Tabel 3. 18 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Tes	79
Tabel 3. 19 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Tes Hasil Belajar IPA	79
Tabel 3. 20 Konversi Penilaian Skor Validasi Buku Cerita.....	81
Tabel 3. 21 Konversi Penilaian Kepraktisan Buku Cerita	82
Tabel 3. 22 Kriteria <i>Effect Size</i>	85
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media	98
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi	99
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan Ahli Media dan Ahli Materi	99
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru.....	101
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa	102
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	103
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	104
Tabel 4. 8 Hasil Uji-t berpasangan.....	105

DAFTAR GAMBAR

	(halaman)
Gambar 2. 1 Buku Cerita Bergambar.....	19
Gambar 2. 2 <i>Game Interaktif</i>	26
Gambar 2. 3 Rantai Makanan.....	32
Gambar 2. 4 Kerangka Pikir.....	49
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE	51
Gambar 3. 2 Uji Coba Buku Cerita Bergambar	60
Gambar 3. 3 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	61
Gambar 3. 4 Desain Uji Efektivitas Media	61
Gambar 4. 1 Gambar OR Code Buku Cerita Bergambar	87
Gambar 4. 2 Sampul Depan	87
Gambar 4. 3 Sampul belakang	88
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan	88
Gambar 4. 5 Daftar Isi	89
Gambar 4. 6 Pengenalan Tokoh	89
Gambar 4. 7 Tujuan Pembelajaran	90
Gambar 4. 8 Isi Cerita “Topik A Belajar dari Alam”	91
Gambar 4. 9 Isi Cerita “Topik B Asyiknya Belajar Sambil Bermain”	92
Gambar 4. 10 Isi Cerita “Topik C Ekosistem Sekolah Perlu dijaga”	93
Gambar 4. 11 Alur dan tampilan <i>game</i> interaktif	94
Gambar 4. 12 QR <i>Code Game</i> Interaktif	95
Gambar 4. 13 Pesan Moral	96
Gambar 4. 14 Kesimpulan	97
Gambar 4. 15 Biografi	97
Gambar 4. 16 Sebelum dan Sesudah Revisi Petunjuk Buku	100
Gambar 4. 17 Sebelum dan Sesudah Revisi Tampilan Depan Buku	100



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>(halaman)</i>
Lampiran 1. Surat Ijin Observasi.....	127
Lampiran 2. Surat Ijin Pengambilan Data.....	128
Lampiran 3. Surat Keterangan Observasi dari Sekolah.....	129
Lampiran 4. Surat Keterangan Pengolahan Data dari Sekolah.....	130
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V.....	131
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	132
Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Validasi Ahli Media.....	160
Lampiran 8. Hasil Uji Instrumen Validasi Ahli Materi.....	164
Lampiran 9. Hasil Uji Instrumen Validasi Respon Guru.....	168
Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen Validasi Respon Siswa.....	170
Lampiran 11. Hasil Uji Instrumen Validasi Tes Hasil Belajar IPA.....	172
Lampiran 12. Uji Produk oleh Ahli Media	176
Lampiran 13. Hasil Validasi oleh Ahli Media	182
Lampiran 14. Uji Produk oleh Ahli Materi	184
Lampiran 15. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	190
Lampiran 16. Uji Kepraktisan Media oleh Guru	192
Lampiran 17. Hasil Kepraktisan Media oleh Guru	198
Lampiran 18. Uji Kepraktisan Media oleh Siswa	199
Lampiran 19. Hasil Kepraktisan Media oleh Siswa	211
Lampiran 20. Hasil Uji Coba Lapangan	212
Lampiran 21. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA	216
Lampiran 22. Hasil Uji Efektivitas	218
Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan	219
Lampiran 24. Buku Cerita Bergambar.....	223
Lampiran 25. Riwayat Hidup.....	243

