

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBANTUAN
GAMES EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBANTUAN
GAMES EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**

TESIS

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



Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198307262009121004
Pembimbing II	Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. NIP.195901011984031003



- 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 KETUT SOMANTARI 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	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198307262009121004
Anggota	Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. NIP.195901011984031003
Anggota	Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si. NIP.195812311986011005
Anggota	Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd. NIP.198806172014041001

Mengetahui Direktur Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,



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

NIP.195910101986031003

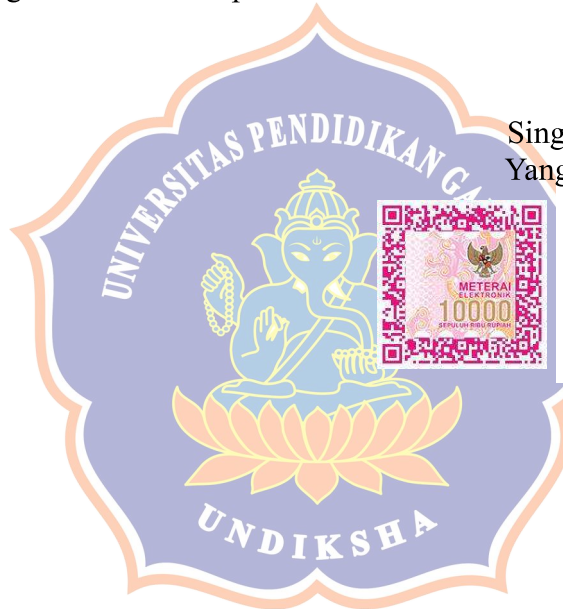


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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 saya susun 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 Membuat Pernyataan

Ni Ketut Somantari

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan rencana. Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar di Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Terselesaikannya proposal tesis ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan dukungan akademik selama studi;
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha;
3. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan tesis ini;
4. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan tesis ini;
5. Prof. Dr. Ketut Suma, M.S, selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan yang sangat berarti untuk penyempurnaan tesis ini;

6. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si., selaku penguji yang telah memberikan koreksi dan saran membangun;
7. Dr. I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd., atas kontribusinya dalam evaluasi akademik terhadap isi tesis ini, sekaligus selaku ahli materi yang telah memberikan masukan mendalam terhadap kesesuaian konten dan substansi keanekaragaman budaya dalam media pengembangan ini.
8. Prof. Dr. I Made Ardana., M.Pd., selaku ahli materi yang telah memberikan masukan mendalam terhadap kesesuaian konten dan substansi keanekaragaman budaya dalam media pengembangan ini.
9. Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si., selaku ahli media pembelajaran yang telah menilai aspek desain visual, interaktivitas, dan keterpaduan elemen media sehingga *flipbook* menjadi lebih menarik dan efektif.
10. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran yang telah menilai aspek desain visual, interaktivitas, dan keterpaduan elemen media sehingga *flipbook* menjadi lebih menarik dan efektif.
11. Ni Putu Wulan Pratami Dewi, S.Pd., selaku guru praktik yang telah membantu dalam memberikan penilaian terhadap kepraktisan media serta membantu pelaksanaan uji coba lapangan dengan siswa kelas V.
12. Seluruh staf dan pegawai Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha atas bantuan dan kerja samanya;
13. Kepala Sekolah dan Guru Kelas V di Gugus V Tuanku Imam Bonjol yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian;

14. Ibu Ni Nyoman Warti yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan dukungan moril maupun material;
15. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan semangat dan inspirasi dalam proses penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan. Namun demikian, besar harapan penulis bahwa karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya di jenjang sekolah dasar.



Singaraja, Januari 2026

Ni Ketut Somantari

DAFTAR ISI

	(halaman)
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
1.7 Spesifikasi Pengembangan	17
1.8 Asumsi Pengembangan.....	18
1.9 Penjelasan Istilah	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
2.1 Kajian Teori.....	24
2.1.1 Media Pembelajaran	24
2.1.2 Media <i>Flipbook</i>	30
2.1.3 <i>Games</i> Edukasi	33
2.1.4 <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi.....	36
2.1.5 Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar.....	45
2.1.6 Materi Keanekaragaman Budaya Di Sekolah Dasar.....	50
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	52
2.3 Kerangka Berpikir	71
2.4 Hipotesis Penelitian	74
BAB III METODE PENELITIAN	75
3.1 Model dan Prosedur Pengembangan.....	75
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	85
3.3 Objek dan Subjek Penelitian.....	85
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	87
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	87
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	88
3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	91
3.5.1 Uji Validitas Instrumen	91
3.5.2 Validitas Butir Instrumen Tes Keberagaman Budaya	93
3.5.3 Uji Daya Beda.....	95
3.5.4 Tingkat Kesukaran Tes.....	97

3.5.5 Uji Efektivitas Pengecoh	98
3.5.6 Uji Reliabilitas Instrumen.....	99
3.6 Teknik Analisis Data	100
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	107
4.1 Hasil Penelitian.....	107
4.1.1 Hasil Rancang Bangun Produk.....	107
4.1.2 Hasil Validitas Produk	116
4.1.3 Hasil Kepraktisan Produk	119
4.1.4 Hasil Efektivitas Produk	122
4.2 Pembahasan	129
4.2.1 Rancang Bangun <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi	129
4.2.2 Validitas <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi.....	132
4.2.3 Kepraktisan <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi	134
4.2.4 Efektivitas <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi	136
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Simpulan.....	140
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN.....	154



DAFTAR TABEL

	(halaman)
Tabel 2.1 Indikator Penguasaan Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom.....	49
Tabel 3.1 <i>Two Group Pretest-Posttest Design</i> (dengan ANCOVA).....	83
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Media	89
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Materi	89
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan	89
Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes Penguasaan Konsep Materi Keberagaman Budaya.....	90
Tabel 3.6 Uji Validitas Media dengan Gregory	92
Tabel 3.7 Kategori Validitas Isi	92
Tabel 3.8 Rekapitulasi Validitas Isi Instrumen	93
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Gregory	93
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Butir	94
Tabel 3.11 Kriteria Daya Beda Butir Tes	96
Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Beda.....	97
Tabel 3.13 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Tes	98
Tabel 3.14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	98
Tabel 3.15 Hasil Uji Efektivitas Pengecoh	99
Tabel 3.16 Derajat Reliabilitas	100
Tabel 3.17 Hasil Uji Reliabilitas	100
Tabel 3.18 Uji Validitas Isi <i>Flipbook</i>	101
Tabel 3.19 Kategori Validitas Isi	102
Tabel 3.20 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk	102
Tabel 3.21 Kriteria Efektivitas <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi	106
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	108
Tabel 4.2 Blueprint Produk	110
Tabel 4.3 Tampilan Produk	112
Tabel 4.4 Respon Hasil Uji Coba Produk	115
Tabel 4.5 Rekapitulasi Saran/Masukan Oleh Ahli	118
Tabel 4.6 Perbandingan Produk Setelah Perbaikan.....	118
Tabel 4.7 Rekapitulasi Saran/Masukan Oleh Guru Dan Siswa	121
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	122
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	123
Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas	124
Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Penguasaan Konsep Berdasarkan KKTP	125
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis ANCOVA	126
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain	128

DAFTAR GAMBAR

	<i>(halaman)</i>
Gambar 2.1 Contoh <i>Interface Flipbook</i>	38
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	73
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	76
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Ahli dan Kepraktisan	82
Gambar 3.4 Desain Uji Efektivitas	84
Gambar 4.1 Akses Link QR Code	111
Gambar 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli Materi	116
Gambar 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli Media	117
Gambar 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru	119
Gambar 4.5 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa	120
Gambar 4.6 Perbandingan N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol	129



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>(halaman)</i>
Lampiran 1 Surat Izin Observasi.....	155
Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data	156
Lampiran 3 Surat Pelaksanaan Penelitian di Kelompok Eksperimen.....	157
Lampiran 4 Surat Pelaksanaan Penelitian di Kelompok Eksperimen.....	158
Lampiran 5 Surat Izin Pengambilan Data Penelitian Kelompok Kontrol.....	159
Lampiran 6 Modul Ajar.....	160
Lampiran 7 Instrumen Soal Tes Penguasaan Konsep	171
Lampiran 8 Instrumen Kuesioner Uji Kepraktisan	181
Lampiran 9 Validitas Isi Butir Soal Tes Penguasaan Konsep	185
Lampiran 10 Validitas Isi Instrumen Uji Judges	189
Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	197
Lampiran 12 Hasil Uji Validasi Produk Oleh Ahli Materi	205
Lampiran 13 Produk <i>Flipbook</i> Berbantuan <i>Games</i> Edukasi.....	211
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Secara Empiris	222
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Secara Empiris.....	223
Lampiran 16 Hasil Uji Daya Beda Instrumen.....	224
Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	225
Lampiran 18 Hasil Uji Efektivitas Pengecoh Instrumen.....	226
Lampiran 19 Data Rekapitulasi Hasil Soal Tes Penguasaan Konsep.....	227
Lampiran 20 Hasil Pengujian SPSS	228
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	232
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup.....	236