



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.c.id>.

Nomor : 028/UN48.14.1/PT.02.05/2025

1 Agustus 2025

Perihal : Mohon Izin Observasi

Yth. Kepala SD Gugus Tuanku Imam Bonjol
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama	: Ni Ketut Somantari
NIM	: 2429041093
Program studi	: Pendidikan Dasar
Judul Penelitian	: Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.


 a.n Direktur,
 Wakil Direktur I,
 Ida Bagus Putu Arnyana
 NIP 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.c.id>.

Nomor : 2027./UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth Kepala SD Gugus Tuanku Imam Bonjol
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Ketut Somantari
NIM : 2429041093
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar

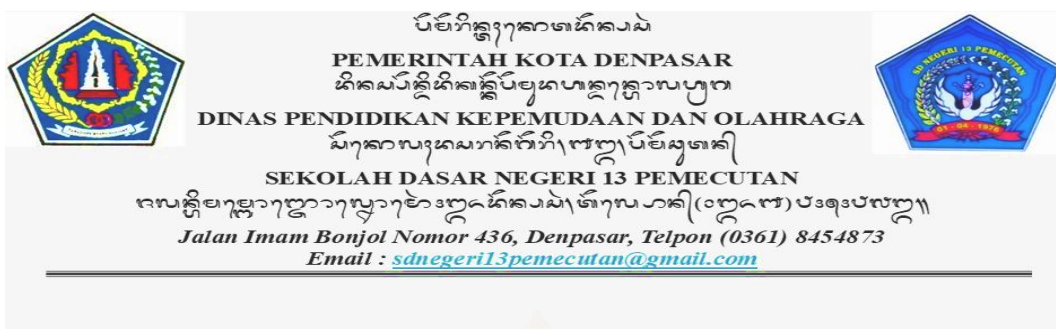
Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,
Ida Bagus Putu Arnyana
NIP 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3 Surat Pelaksanaan Penelitian di Kelompok Eksperimen



SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH **Nomor : 400.3.11.1/1198/SDN13PMC/XII/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 13 Pemecutan menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

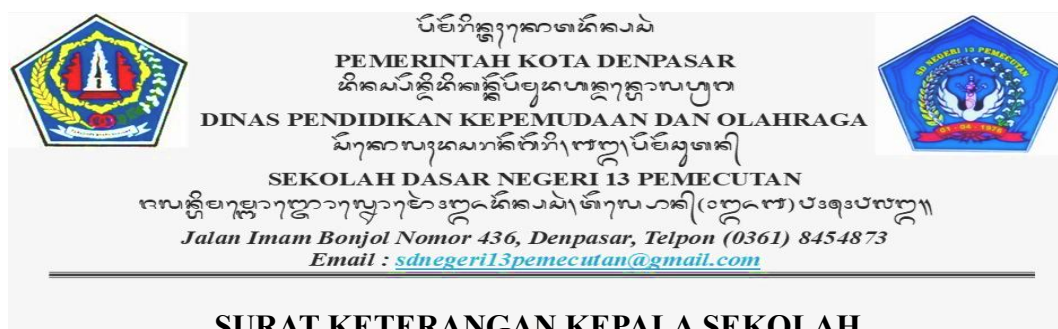
Nama : Ni Ketut Somantari
 NIM : 2429041093
 Program studi : Pendidikan Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan uji coba instrumen Tes Kompetensi Pengetahuan IPAS dan Sikap Ilmiah pada kelas VI SD Negeri 13 Pemecutan. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 15 Oktober 2025
 Kepala SD Negeri 13 Pemecutan

 Dra. P Nyoman Dewi Muliati
 NIP 19660513 200701 2 014

Lampiran 4 Surat Pelaksanaan Penelitian di Kelompok Eksperimen



SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH Nomor : 400.3.11.1/1198/SDN13PMC/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 13 Pemecutan menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Ketut Somantari
NIM : 2429041093
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada kelas V SD Negeri 13 Pemecutan untuk kepentingan penyusunan Tesis pada bulan Oktober 2025 sampai November 2025. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Denpasar, 24 November 2025
Kepala SD Negeri 13 Pemecutan

Dra. I Nyoman Dewi Muliati
NIP 19660513 200701 2 014



Lampiran 5 Surat Izin Pengambilan Data Penelitian Kelompok Kontrol



ປະຕິບັດງານສາທາລະນະ
 PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 ມົນຕະລາຍພະລັງສະຫວັນ
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
 ມົນຕະລາຍພະລັງສະຫວັນ
 SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PEMECUTAN
 ກະຖວາຍພະລັງສະຫວັນ
 Jl. Imam Bonjol Nomor : 278 Denpasar Barat Telp. (0361) 488965
 email : sdn2pemecutan@gmail.com NPSN: 50103312 NSS:101220902044



SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH
 Nomor : 400.3.5.6/206/sdn2pmc/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Pemecutan menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama	: Ni Ketut Somantari
NIM	: 2429041093
Program studi	: Pendidikan Dasar
Judul Penelitian	: Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar.

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada kelas V SD Negeri 2 Pemecutan.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Denpasar, 5 Desember 2025
 Kepala SD Negeri 2 Pemecutan

 Mila Ratnasari, S.Pd.SD., M.Pd.
 NIP.198101072008042001

Lampiran 6 Modul Ajar



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ni Ketut Somantari
Nama Sekolah	: Sekolah Dasar Gugus V Tuanku Imam Bonjol
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas / Semester	: Fase C / Kelas Lima / Semester Ganjil
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit
B. IDENTIFIKASI	
Peserta Didik	: Kesiapan Peserta Didik Siswa kelas V SD dengan latar belakang kemampuan beragam. Sebagian siswa sudah memiliki pengalaman mengenal budaya dari lingkungan sekitar seperti makanan khas, pakaian adat, atau tarian daerah. Minat Peserta Didik Siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai eksplorasi visual-interaktif, serta cenderung senang belajar melalui media digital dan permainan edukatif. Cara Belajar Kebutuhan belajar siswa adalah pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, berbasis pengalaman, serta menyenangkan dengan dukungan media digital.
Materi Pembelajaran	: Keanekaragaman Budaya Mengenal ragam budaya daerah di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, bahasa daerah, dan makanan khas. Nilai dan Ciri Budaya Indonesia Budaya sebagai identitas bangsa, ciri khas setiap daerah, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari Contoh nyata sikap menghargai perbedaan, menjaga persatuan, dan melestarikan budaya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME (✓) 2. Kewargaan (✓) 3. Penalaran Kritis (✓) 4. Kreativitas (✓) 5. Kolaborasi (✓) 6. Kemandirian (✓) 7. Kesehatan (✓) 8. Komunikasi (✓)	
KOMPONEN INTI	
D. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan bentuk-bentuk keanekaragaman budaya Indonesia serta pentingnya menjaga persatuan dalam keberagaman.	
E. CAPAIAN PER ELEMEN	
Peserta didik mampu mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan mengaitkan keanekaragaman budaya Indonesia dengan kehidupan sehari-hari secara bermakna, serta menunjukkan sikap menghargai budaya bangsa.	
F. LINTAS DISIPLIN ILMU	
1. Bahasa Indonesia Menyusun paragraf perbandingan antarbudaya, membuat laporan sederhana hasil diskusi. 2. Seni Budaya Membuat poster budaya daerah, menampilkan tarian atau lagu daerah. 3. IPAS Mengaitkan budaya dengan lingkungan hidup dan tradisi menjaga alam	
G. TOPIK PEMBELAJARAN	
Keanekaragaman Budaya Fokus pada pengenalan ragam budaya di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, bahasa daerah, dan makanan khas. Pembelajaran menekankan pemahaman bahwa setiap budaya memiliki ciri khas dan nilai luhur yang mencerminkan identitas bangsa. Selain itu, ditekankan pentingnya sikap toleransi, saling menghargai, dan gotong royong dalam menjaga persatuan di tengah	

keberagaman, serta peran siswa dalam melestarikan budaya lokal di lingkungan sekolah dan masyarakat.	
H. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Mendeskripsikan bentuk keanekaragaman budaya Indonesia. 2. Menjelaskan makna dari simbol atau nilai budaya lokal. 3. Menganalisis pentingnya pelestarian budaya. 4. Menilai upaya pelestarian budaya Indonesia secara sederhana.	
KERANGKA PEMBELAJARAN MENDALAM	
I. PRAKTIK PEDAGOGIS	
Pendekatan	: <i>Deep Learning</i> (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)
Model	: <i>Project Based Learning (PjBL)</i>
Metode	: Diskusi, tanya jawab, bermain game edukatif, presentasi, refleksi.
J. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN	
Ruang Fisik	: Kelas, ruang multimedia dengan LCD, area sekolah
Ruang Virtual	: Flipbook interaktif berbasis Android, pengumpulan tugas/hasil melalui WA group kelas atau Google Classroom.
Budaya Belajar	: Eksploratif, kolaboratif, menyenangkan, terbuka terhadap perbedaan dan kesalahan sebagai bagian proses belajar.
K. PEMANFAATAN DIGITAL	
1. Flipbook interaktif berbantuan games (Android). 2. Quizizz (evaluasi pemahaman). 3. Canva (membuat poster budaya). 4. Video budaya dari YouTube sebagai bahan observasi.	
L. KEMITRAAN PEMBELAJARAN	
Internal	: Kolaborasi antarsiswa melalui diskusi, eksplorasi digital menggunakan flipbook interaktif, permainan edukatif, presentasi kelompok, dan refleksi.
Eksternal	: 1. Guru Pendidikan Pancasila sebagai fasilitator.

	2. Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar nyata. 3. Pemanfaatan media digital sebagai sumber pembelajaran tambahan.
PENGALAMAN BELAJAR MENDALAM	
M. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN	
1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	1. Guru menyapa siswa dengan salam dan doa. <i>(Berkesadaran)</i>. 2. Menyanyikan lagu daerah/lagu nasional bersama untuk menumbuhkan kebanggaan terhadap Indonesia <i>(Menggembirakan, Bermakna)</i>. 3. Guru menampilkan gambar/video singkat tentang pakaian adat, rumah adat, atau tarian daerah. <i>(Menggembirakan)</i>. 4. Tanya jawab ringan: <i>"Siapa yang pernah melihat tarian daerah?.."</i> <i>"Makanan khas apa yang kalian sukai?"</i> <i>(Bermakna)</i>. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini <i>(Berkesadaran)</i>. 6. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil secara heterogen <i>(Menggembirakan)</i>.
2. Kegiatan Inti (90 menit)	MEMAHAMI Sintaks 1 –Pertanyaan Mendasar <i>(Bermakna, Berkesadaran)</i> 1. Guru menampilkan peta budaya Indonesia melalui flipbook interaktif. 2. Guru memberi pertanyaan pemantik: a. <i>"Mengapa setiap daerah punya budaya berbeda-beda?"</i> b. <i>"Apa jadinya kalau budaya kita hilang?.."</i>

	Sintaks 2 –Perencanaan Proyek (<i>Menggembirakan, Bermakna</i>) 3. Guru menjelaskan bahwa tiap kelompok akan mengikuti permainan interaktif dan menghasilkan mini-proyek berupa poster budaya. 4. Siswa menentukan pembagian peran dalam kelompok 5. Guru memberikan LKPD sebagai panduan langkah-langkah proyek. MENGAPLIKASIKAN Sintaks 3 – Eksplorasi (<i>Menggembirakan, Bermakna</i>) 6. Siswa menggunakan flipbook untuk: a. <i>Nusa Explorer</i>: drag & drop budaya sesuai daerah asalnya. b. <i>Puzzle Budaya</i>: menyusun gambar budaya yang diacak. c. <i>Matching Game</i>: mencocokkan nilai budaya dengan sikap nyata. 7. Diskusi kelompok dimana siswa saling bertukar informasi tentang budaya yang ditemukan 8. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan motivasi. Sintaks 4 – Penyajian Hasil (<i>Berkesadaran, Bermakna</i>) 9. Tiap kelompok membuat poster tentang budaya Indonesia pilihan siswa. 10. Tiap kelompok menyiapkan penjelasan singkat untuk dipresentasikan. MEREFLEKSI Sintaks 5 – Presentasi & Diskusi Kelas (<i>Berkesadaran, Bermakna</i>) 11. Tiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya.
--	---

		12. Kelompok lain memberikan pertanyaan atau tanggapan. 13. Guru menghubungkan hasil presentasi dengan nilai toleransi dan persatuan bangsa. 14. Guru mengajak siswa menyimpulkan: - Setiap budaya unik tetapi semuanya menyatukan bangsa. - Nilai utama: toleransi, gotong royong, saling menghargai. 15. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya melestarikan budaya.
3. Kegiatan Penutup (15 menit)		1. Siswa mengerjakan Mini Game Final: Misi Petualangan Nusantara sebagai evaluasi bersama. <i>(Menggembarakan)</i> . 2. Guru memberikan soal reflektif: - Budaya apa yang baru kamu ketahui hari ini? - Apa manfaat menghargai budaya orang lain? <i>(Bermakna, Berkesadaran)</i>. 3. Guru memberikan apresiasi penghargaan <i>(Menggembarakan)</i> . 4. Guru memberikan tindak lanjut: siswa diminta mencari contoh budaya di lingkungan keluarga untuk diceritakan pertemuan berikutnya. <i>(Berkesadaran, Bermakna)</i> . 5. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam <i>(Berkesadaran)</i> .
N. ASESMEN PEMBELAJARAN		
Asesmen Awal	:	Memberikan pertanyaan pemantik secara lisan.
Asesmen Proses	:	❖ Diskusi Kelompok Dinilai berdasarkan partisipasi aktif, kerjasama, kemampuan memahami materi, dan sikap saling menghargai. <i>(Rubrik penilaian terlampir)</i>

	❖ Aktivitas Flipbook & Game Edukasi Dinilai berdasarkan ketepatan jawaban, keaktifan, dan antusiasme dalam menyelesaikan permainan. (<i>Rubrik penilaian terlampir</i>). ❖ Membuat Poster Budaya Dinilai berdasarkan kesesuaian isi, kreativitas, kerapian, dan orisinalitas karya. (<i>Rubrik penilaian terlampir</i>). ❖ Presentasi Kelompok Dinilai berdasarkan kejelasan penyampaian, kerjasama tim, penguasaan materi, serta kemampuan menjawab pertanyaan. (<i>Rubrik penilaian terlampir</i>).
Asesmen Akhir	: Tes tulis berbentuk pilihan ganda dan pertanyaan reflektif.

Ubud, September 2025

Mengetahui,

Plt. Kepala SD Gugus V Tuanku Imam
Bonjol

Wali Kelas V

Nama
NIP.

Nama
NIP.

LKPD
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PENDIDIKAN
PANCASILA
KEANEKARAGAMAN BUDAYA



Nama:

Kelas:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V / Ganjil
 Topik : Keanekaragaman Budaya

Petunjuk

1. Bacalah setiap perintah dengan seksama.
2. Kerjakan bersama kelompokmu sesuai instruksi guru.
3. Diskusikan jawaban dan catat hasilnya pada tabel/ruang jawaban yang disediakan.
4. Kerjakan dengan jujur, rapi, dan penuh semangat.

Kegiatan 1 – Orientasi Masalah

Pertanyaan Pemantik:

1. Mengapa budaya di Indonesia berbeda-beda?
2. Apa yang akan terjadi jika budaya kita hilang?

Jawaban (diskusi kelompok):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan 2 – Eksplorasi Budaya

Aktivitas 1: *Nusa Explorer*

Cocokkan budaya dengan daerah asalnya. Tuliskan hasil diskusi kelompokmu!

No	Nama Budaya	Daerah Asal
1	Rumah Gadang	
2	Tari Saman	
3	Angklung	
4	Batik	

Aktivitas 2: *Puzzle Budaya*

- Setelah menyusun puzzle budaya di flipbook, tuliskan hasilnya.
Budaya yang muncul dari puzzle:

.....

.....

.....

.....

Aktivitas 3: *Matching Game*

Cocokkan nilai budaya dengan sikap sehari-hari.

Nilai Budaya	Contoh Sikap
Gotong Royong	
Toleransi	
Menghargai	

Kegiatan 3 – Mini Proyek

Buatlah poster tentang satu budaya Indonesia pilihan kelompokmu. Tuliskan keterangan poster di bawah ini:

Judul Poster :

Isi Poster :

Nilai yang terkandung :

Kegiatan 4 – Refleksi

Jawablah pertanyaan berikut secara individu:

1. Budaya baru apa yang kamu pelajari hari ini?

.....

.....

2. Nilai apa yang paling penting dari keanekaragaman budaya?

.....

.....

3. Bagaimana cara kamu melestarikan budaya Indonesia

.....

.....

Lampiran 7 Instrumen Soal Tes Penguasaan Konsep

I. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Sekolah :
Tanggal :

II. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling benar dari pilihan yang tersedia (A, B, C, atau D).
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf jawaban yang Anda pilih pada lembar jawaban yang tersedia.
4. Jangan meninggalkan soal tanpa jawaban.
5. Waktu pengerjaan adalah 45–60 menit.

III. Lembar Soal

1. Perhatikan gambar berikut!



Tari pada gambar tersebut berasal dari daerah...

- A. Jawa Tengah
- B. Sumatra Utara
- C. Bali
- D. Sulawesi Selatan

2. Perhatikan gambar berikut!



Rumah adat Tongkonan memiliki bentuk atap yang khas dan mencerminkan kehidupan masyarakatnya. Ciri tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Sulawesi Selatan...

- A. Hidup berpindah-pindah tempat
- B. Tinggal di daerah pesisir pantai
- C. Menghargai warisan dan simbol kebersamaan keluarga
- D. Tidak memperhatikan nilai-nilai budaya

3. Perhatikan gambar berikut!



Tarian pada gambar dilakukan oleh banyak penari yang duduk berbaris dan menggerakkan tangan secara kompak mengikuti irama. Gerakan tersebut menggambarkan kekompakan dan kebersamaan masyarakat dari daerah...

A. Aceh

B. Lampung

C. Kalimantan

D. Papua

4. Pakaian adat dari daerah Jawa Tengah biasanya digunakan dalam upacara adat dan memiliki bentuk jas dengan blangkon sebagai penutup kepala. Berdasarkan ciri tersebut, pakaian adat tersebut dikenal dengan nama...

A. Bodo

B. Beskap

C. Kebaya Labuh

D. Ulos

5. Rumah adat Honai dibuat dengan bentuk bulat dan atap dari jerami agar penghuninya tetap hangat. Berdasarkan ciri tersebut, rumah adat Honai berasal dari daerah...

A. Sumatra

B. Papua

C. Kalimantan

D. Sulawesi

6. Perhatikan tabel berikut!

Rumah Adat	Ciri Utama Atap
Gadang (Minangkabau)	Runcing melengkung ke atas
Joglo (Jawa)	Atap limasan melebar

Perbedaan utama antara kedua rumah adat tersebut terletak pada...

- A. Ukuran dan jumlah lantai
 - B. Bahan bangunan utama
 - C. Bentuk atap dan struktur
 - D. Warna cat rumah
7. Budaya masyarakat pegunungan biasanya berbeda dengan budaya masyarakat pesisir. Hal ini disebabkan oleh...
- A. Karena kondisi ekonomi
 - B. Karena pengaruh agama
 - C. Karena letak geografis memengaruhi gaya hidup
 - D. Karena bahasa daerah mereka sama
8. Lihat peta Indonesia di bawah ini!

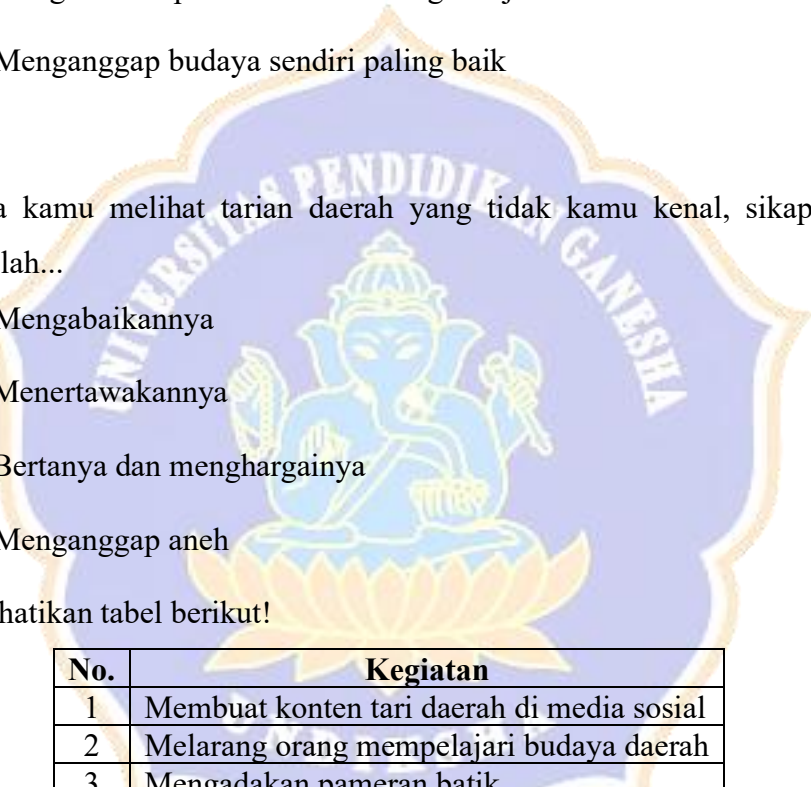


- Budaya dari wilayah timur Indonesia ditunjukkan oleh...
- A. Reog
 - B. Piring
 - C. Cakalele
 - D. Serimpi
9. Budaya Batak, Dayak, dan Bugis menunjukkan bahwa Indonesia memiliki berbagai suku dengan adat dan tradisi yang berbeda. Hal ini menggambarkan bahwa bangsa Indonesia memiliki....
- A. Perbedaan yang harus dihindari
 - B. Keanekaragaman budaya yang perlu dilestarikan

- C. Kesamaan adat istiadat di setiap daerah
- D. Kehidupan yang seragam di seluruh wilayah
10. Tarian yang biasa dilakukan secara massal dan melibatkan kerja sama, seperti Tari Saman, mencerminkan nilai...
- A. Persaingan
- B. Individualisme
- C. Gotong royong
- D. Kekerasan
11. Suatu hari sekolahmu mengadakan pentas seni budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Agar menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya, hal yang sebaiknya kamu lakukan adalah...
- A. Menertawakan teman yang berbeda suku
- B. Menyukai hanya budaya sendiri
- C. Mengikuti kegiatan pentas seni budaya
- D. Menghindari teman dari daerah lain
12. Jika sekolahmu ingin memperluas pengetahuan siswa tentang budaya dari berbagai daerah di Indonesia, kegiatan yang paling tepat dilakukan adalah...
- A. Belajar bahasa asing
- B. Mengikuti lomba olahraga
- C. Mengikuti festival budaya daerah
- D. Menonton film luar negeri
13. Rani berasal dari Jawa, dan temannya Budi dari Papua. Rani selalu mengajak Budi bermain dan belajar bersama. Hal ini menunjukkan...
- A. Rani tidak peduli
- B. Rani membedakan teman

- C. Rani bersikap toleran
- D. Rani ingin meniru budaya Papua
14. Alasan mengapa kita perlu hidup rukun dalam keberagaman yaitu...
- A. Agar bisa menang lomba
- B. Untuk memaksakan budaya sendiri
- C. Agar tercipta perdamaian
- D. Supaya tidak belajar budaya lain
15. Semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” mengajarkan kita bahwa meskipun masyarakat Indonesia memiliki beragam suku, agama, dan budaya, kita tetap harus...
- A. Mempersatukan keberagaman
- B. Menolak perbedaan budaya
- C. Menghapus budaya daerah
- D. Menyeragamkan adat istiadat
16. Perhatikan ilustrasi berikut:
- Di sebuah desa, warga sering meremehkan budaya kelompok lain. Akibat dari sikap tersebut adalah...
- A. Persatuan akan kuat
- B. Terjadi konflik atau perpecahan
- C. Budaya semakin kaya
- D. Kehidupan menjadi damai
17. Di suatu sekolah, murid-murid menolak tarian dari daerah tertentu tampil di acara seni. Hal ini bisa menyebabkan...
- A. Persatuan
- B. Kerja sama

- C. Konflik antar kelompok
- D. Keberagaman makin kuat
18. Dibawah ini yang merupakan cara menunjukkan sikap menghargai budaya orang lain yaitu...
- A. Meniru dan mengolok-olok budayanya
- B. Menolak belajar budaya lain
- C. Menghormati perbedaan dan saling belajar
- D. Menganggap budaya sendiri paling baik
19. Jika kamu melihat tarian daerah yang tidak kamu kenal, sikap terbaik adalah...
- A. Mengabaikannya
- B. Menertawakannya
- C. Bertanya dan menghargainya
- D. Menganggap aneh
20. Perhatikan tabel berikut!



No.	Kegiatan
1	Membuat konten tari daerah di media sosial
2	Melarang orang mempelajari budaya daerah
3	Mengadakan pameran batik
4	Menghapus pelajaran seni di sekolah

Dari tabel di atas, kegiatan yang termasuk pelestarian budaya adalah...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 4
- C. 1 dan 3
- D. 2 dan 3

21. Seorang siswa lebih suka menari modern daripada tarian tradisional. Namun, sekolahnya akan mengadakan pentas seni budaya daerah. Menurut pendapatmu, tindakan paling tepat yang menunjukkan pelestarian budaya adalah...
- A. Melupakan bahasa daerah
 - B. Menolak ikut pentas budaya
 - C. Mempelajari tarian tradisional
 - D. Menghina budaya orang lain
22. Perhatikan ilustrasi berita berikut:
“Beberapa tarian daerah mulai jarang dipentaskan sehingga dikhawatirkan tidak dikenal oleh generasi muda.”
Dari berita tersebut, alasan keberagaman budaya perlu dijaga adalah karena...
- A. Agar budaya asing lebih dikenal
 - B. Agar terjadi konflik
 - C. Karena merupakan kekayaan bangsa
 - D. Karena membingungkan
23. Bayangkan di suatu daerah anak muda tidak lagi tertarik mempelajari tari tradisional dan bahasa daerah mereka. Menurut pendapatmu, akibat yang paling mungkin terjadi jika hal ini terus berlangsung adalah ...
- A. Budaya makin dikenal
 - B. Budaya hilang dan punah
 - C. Budaya makin kuat
 - D. Budaya jadi seragam

24. Beberapa temanmu menganggap belajar tari daerah sudah ketinggalan zaman. Menurut pendapatmu, mengikuti kegiatan belajar tari daerah merupakan bentuk...
- A. Penghinaan budaya
 - B. Sikap melestarikan budaya
 - C. Penolakan budaya asing
 - D. Tindakan membeda-bedakan



Kunci Jawaban

No. Soal	Kunci Jawaban	No. Soal	Kunci Jawaban
1.	C	13.	C
2.	C	14.	C
3.	A	15.	A
4.	B	16.	B
5.	B	17.	C
6.	C	18.	C
7.	C	19.	C
8.	C	20.	C
9.	B	21.	C
10.	C	22.	C
11.	C	23.	B
12.	C	24.	B

Penilaian Tes Penguasaan Konsep

Jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

Skor maksimal = 24

Nilai akhir = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$



Lampiran 8 Instrumen Kuesioner Uji Kepraktisan

A. Identitas Guru

Nama : _____

NIP : _____

Instansi : _____

B. Pengantar

Sehubungan dengan dikembangkan media *flipbook* bermuatan *games* edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan *games* edukasi ini.

C. Petunjuk Penilaian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh guru
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.
6. Terimakasih atas kesediaan mengisi lembar instrumen ini.

D. Butir Penilaian

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Tampilan dan Daya Tarik					
1.	Tampilan <i>flipbook</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				
2.	Warna, gambar, dan ilustrasi mendukung kemenarikan tampilan.				
3.	Tampilan halaman <i>flipbook</i> enak dipandang dan tidak membosankan.				
4.	Desain <i>flipbook</i> sesuai dengan materi keanekaragaman budaya.				
B. Penyajian					
5.	Materi <i>flipbook</i> disajikan secara runtut dan sistematis.				
6.	Penyajian <i>flipbook</i> jelas dan mudah dipahami.				
7.	Komponen teks, gambar, dan <i>games</i> terintegrasi dengan baik.				
8.	Penyajian antarhalaman konsisten dan mudah diikuti.				
C. Kebermanfaatan					
9.	<i>Flipbook</i> membantu memahami materi keanekaragaman budaya.				
10.	<i>Flipbook</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.				
11.	<i>Flipbook</i> bermanfaat sebagai media belajar mandiri maupun kelompok.				
D. User Friendly					
12.	<i>Flipbook</i> mudah digunakan tanpa memerlukan bimbingan intensif.				
13.	Navigasi <i>flipbook</i> sederhana dan jelas.				
14.	Informasi dalam <i>flipbook</i> mudah diakses.				
15.	<i>Flipbook</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.				

E. Komentar dan masukan perbaikan

.....

.....

Denpasar,

Guru

.....

NIP.

A. Identitas Siswa

Nama : _____

Kelas : _____

Nama Sekolah : _____

B. Petunjuk Penilaian

Angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai penggunaan media *flipbook* sebagai bahan ajar digital dalam meningkatkan penguasaan konsep pada siswa kelas V SD. Masukan dari para siswa sangat berharga untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan kualitas *flipbook* yang dikembangkan. Oleh karena itu, kami mohon agar setiap siswa dapat memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

C. Butir Penilaian

Indikator Penilaian	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
Ketertarikan	1. Tampilan <i>flipbook</i> ini menarik.					
	2. <i>Flipbook</i> ini membuat saya bersemangat dalam pembelajaran.					
	3. <i>Flipbook</i> ini membuat pembelajaran semakin menyenangkan.					
	4. <i>Flipbook</i> ini memudahkan saya untuk memahami teks bacaan.					
	5. <i>Flipbook</i> ini dapat membantu saya untuk dapat menceritakan					

	kembali isi cerita.					
Materi	6. Penyampaian materi dalam <i>flipbook</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.					
	7. Materi yang disajikan dalam <i>flipbook</i> ini mudah saya pahami.					
	8. Saya menemukan konsep sendiri pada beberapa bagian <i>flipbook</i> ini.					
Bahasa	9. Bahasa yang digunakan digunakan dalam <i>Flipbook</i> sederhana dan mudah dimengerti.					
	10. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.					

D. Komentar dan masukan perbaikan

.....

.....



Denpasar,

Siswa

(.....)

Lampiran 9 Validitas Isi Butir Soal Tes Penguasaan Konsep

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
TES PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI KEANEKARAGAMAN
BUDAYA

A. Identitas Instrumen
 Nama Instrumen : Tes Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya
 Nama Mahasiswa : Ni Ketut Somantari
 Nama Pembimbing I :
 Nama Pembimbing II :

B. Identitas Judges
 Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Petunjuk Pengisian
 1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

D. Lembar Validasi Instrumen Penguasaan Konsep

Nomor soal	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

Nomor soal	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		

E. Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

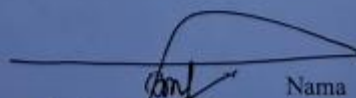
- ①. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

F. Komentar dan Masukan Perbaikan

Sudah baik

Singaraja, 2025

Validator,



Nama

Dr. I Putu Pasdik Suryawan, S.Pd., M.Pd
NIP. 198306172014041001

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
TES PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI KEANEKARAGAMAN
BUDAYA

A. Identitas Instrumen

Nama Instrumen : Tes Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya

Nama Mahasiswa : Ni Ketut Somantari

Nama Pembimbing I :

Nama Pembimbing II :

B. Identitas Judges

Nama :

NIP :

Instansi :

C. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

D. Lembar Validasi Instrumen Penguasaan Konsep

Nomor soal	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

Nomor soal	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			

E. Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

F. Komentar dan Masukan Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

2025

Validator,

Nama

Lampiran 10 Validitas Isi Instrumen Uji Judges

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*
KUESIONER UJI VALIDITAS AHLI MATERI

A. Identitas Instrumen

Judul Penelitian : Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nama Instrumen : Kuesioner Uji Validasi Ahli Materi

Nama Mahasiswa : Ni Ketut Somantari

Nama Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ketut Suma, MS.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Identitas *Judges*

Nama : _____

NIP : _____

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai. Penilaian terdiri dari dua alternatif.
 - Sangat Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
- Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi pada bagian catatan yang telah disediakan

D. Tabel Penilaian

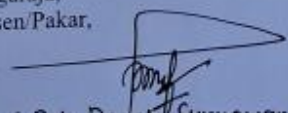
Nomor Butir Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
	Skor	Skor	
	(1-2)	(3-4)	
1.		✓	
2.		✓	
3.		✓	
4.		✓	
5.		✓	
6.		✓	

Nomor Butir Pernyataan	Relevansi		Catatan
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
	Skor	Skor	
	(1-2)	(3-4)	
7.		✓	
8.		✓	
9.		✓	
10.		✓	
11.		✓	
12.		✓	
13.		✓	
14.		✓	
15.		✓	

E. Komentar dan masukan perbaikan

Sudah baik

Singaraja,
Dosen/Pakar,


Dr. I Putu Pasek Suryawan, S. Pd., M. Pd
NIP. 198806172014041001



BUTIR KUESIONER
UJI VALIDITAS AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nama Instrumen : Kuesioner Uji Validasi Ahli Materi

Nama Mahasiswa : Ni Ketut Somantari

Nama Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ketut Suma, MS.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Identitas Validator

Nama : _____

NIP : _____

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Pengantar

Sehubungan dengan dikembangkannya media flipbook bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran flipbook bermuatan games edukasi ini.

D. Petunjuk Penilaian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan mengisi lembar instrumen ini.

E. Butir Penilaian

Butir Pernyataan		Penilaian Ahli			
No	Butir Pernyataan	1	2	3	4
A. Self Instruction					
1.	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas.				
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.				
3.	Penyajian materi dikemas secara runtut dan sistematis.				
4.	Materi pembelajaran dilengkapi dengan contoh yang sesuai.				
5.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan konsep yang diajarkan.				
6.	Contoh yang diberikan memudahkan siswa memahami materi.				
7.	Latihan soal sesuai dengan materi yang dipelajari.				
8.	Latihan soal kontekstual dengan kehidupan siswa.				
9.	Tersedia rangkuman materi yang jelas dan ringkas.				
10.	Umpan balik diberikan untuk memperkuat pemahaman siswa.				
B. Self Contained					
11.	Materi <i>flipbook</i> memuat seluruh cakupan kompetensi sesuai kurikulum.				
12.	Materi tersaji lengkap tanpa memerlukan sumber tambahan.				
C. User Friendly					
13.	Materi <i>flipbook</i> mudah dipahami siswa.				
14.	Informasi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif.				
15.	Penyajian materi memudahkan siswa mengakses informasi penting.				

F. Komentar dan masukan perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Singaraja,
Dosen/Pakar

NIP.....



BUTIR KUESIONER UJI VALIDITAS AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Flipbook Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nama Instrumen : Kuesioner Uji Validasi Ahli Materi

Nama Mahasiswa : Ni Ketut Somantari

Nama Pembimbing : 1. Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. Ketut Suma, MS.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Identitas Validator

Nama : _____

NIP : _____

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Pengantar

Sehubungan dengan dikembangkannya media flipbook bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran flipbook bermuatan games edukasi ini.

D. Petunjuk Penilaian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan mengisi lembar instrumen ini.

E. Butir Penilaian

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Self Instruction					
1.	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas.				✓
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.				✓
3.	Penyajian materi dikemas secara runtut dan sistematis.				✓
4.	Materi pembelajaran dilengkapi dengan contoh yang sesuai.				✓
5.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan konsep yang diajarkan.				✓
6.	Contoh yang diberikan memudahkan siswa memahami materi.				✓
7.	Latihan soal sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
8.	Latihan soal kontekstual dengan kehidupan siswa.				✓
9.	Tersedia rangkuman materi yang jelas dan ringkas.			✓	
10.	Umpan balik diberikan untuk memperkuat pemahaman siswa.				✓
B. Self Contained					
11.	Materi <i>flipbook</i> memuat seluruh cakupan kompetensi sesuai kurikulum.				✓
12.	Materi tersaji lengkap tanpa memerlukan sumber tambahan.			✓	
C. User Friendly					
13.	Materi <i>flipbook</i> mudah dipahami siswa.				✓
14.	Informasi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif.				✓
15.	Penyajian materi memudahkan siswa mengakses informasi penting.				✓

F. Komentar dan masukan perbaikan

Sudah sesuai

.....

.....

.....

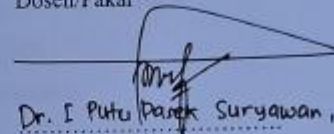
.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Singaraja,
Dosen/Pakar



Dr. I Putu Pangk Suryawan, S.Pd., M.Pd

NIP. 19880617 2014041 001



Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Produk Oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Ni Ketut Somantari
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Deskripsi Produk	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media <i>flipbook</i> bermuatan games edukasi yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keanekaragaman Budaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. <i>Flipbook</i> ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks narasi, ilustrasi visual, serta permainan edukatif berupa kuis, <i>puzzle</i> , dan <i>drag-and-drop</i> , sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep, motivasi belajar, serta sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

A. Identitas Judges

Hari/Tanggal :

Validator :

B. Tujuan

Sehubungan dengan dikembangkannya media *flipbook* bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Tbu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Tbu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan games edukasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.

D. Lembar Validasi Media

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Format					
1.	Tata letak teks dalam <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.				✓
2.	Penggunaan unsur pendukung (judul, subjudul, margin, dan spasi) tertata dengan baik.				✓
B. Daya Tarik					
3.	Tampilan <i>flipbook</i> menarik secara visual.				✓
4.	Warna yang digunakan serasi dan mendukung materi.				✓
5.	Desain <i>flipbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
C. Huruf, Gambar, dan Objek					
6.	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca.				✓
7.	Ukuran huruf sesuai untuk siswa SD.				✓
8.	Gambar yang digunakan jelas dan relevan dengan materi.				✓
9.	Objek visual mendukung pemahaman siswa.				✓
D. Penyajian					
10.	Tata letak komponen <i>flipbook</i> (teks, gambar, game) proporsional.				✓
11.	Penyajian isi <i>flipbook</i> tertata rapi dan sistematis.				✓
12.	Penyajian antarhalaman <i>flipbook</i> konsisten.				✓

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
13.	Navigasi antarhalaman mudah digunakan.				✓
E. Adaptif					
14.	<i>Flipbook</i> dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/HP).				✓
15.	<i>Flipbook</i> memanfaatkan fitur interaktif sesuai perkembangan teknologi.				✓
F. Kemenarikan dan Kemanfaatan					
16.	Tampilan produk ini menarik untuk dilihat.				✓
17.	Desain produk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.				✓
18.	Warna, gambar, dan tata letak dalam produk terlihat harmonis dan menyenangkan.				✓
19.	Produk ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
20.	Produk mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓
21.	Instruksi penggunaan produk jelas dan mudah dipahami.				✓
22.	Produk tidak memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan penggunaannya.				✓
23.	Produk dapat digunakan dengan lancar tanpa memerlukan keterampilan khusus.				✓
24.	Produk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.				✓
25.	Produk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.				✓
26.	Produk bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.				✓
27.	Produk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di kelas.				✓

E. Kesimpulan

Lingkirlah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

- ① 1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Komentar/saran secara keseluruhan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 13-11- 2025

Validator,



Dewa Bagus Sanjaya

NIP. 196112311987031013



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Ni Ketut Somantari
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Deskripsi Produk	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media <i>flipbook</i> bermuatan games edukasi yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keanekaragaman Budaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. <i>Flipbook</i> ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks narasi, ilustrasi visual, serta permainan edukatif berupa kuis, <i>puzzle</i> , dan <i>drag-and-drop</i> , sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep, motivasi belajar, serta sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

A. Identitas Judges

Hari/Tanggal : 13 November 2025

Validator : Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

B. Tujuan

Sehubungan dengan dikembangkannya media *flipbook* bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan games edukasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.

D. Lembar Validasi Media

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Format					
1.	Tata letak teks dalam <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.				✓
2.	Penggunaan unsur pendukung (judul, subjudul, margin, dan spasi) tertata dengan baik.				✓
B. Daya Tarik					
3.	Tampilan <i>flipbook</i> menarik secara visual.				✓
4.	Warna yang digunakan serasi dan mendukung materi.				✓
5.	Desain <i>flipbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓
C. Huruf, Gambar, dan Objek					
6.	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca.				✓
7.	Ukuran huruf sesuai untuk siswa SD.				✓
8.	Gambar yang digunakan jelas dan relevan dengan materi.				✓
9.	Objek visual mendukung pemahaman siswa.			✓	
D. Penyajian					
10.	Tata letak komponen <i>flipbook</i> (teks, gambar, game) proporsional.				✓
11.	Penyajian isi <i>flipbook</i> tertata rapi dan sistematis.				✓
12.	Penyajian antarhalaman <i>flipbook</i> konsisten.				✓

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
13.	Navigasi antarhalaman mudah digunakan.			✓	
E. Adaptif					
14.	<i>Flipbook</i> dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/HP).				✓
15.	<i>Flipbook</i> memanfaatkan fitur interaktif sesuai perkembangan teknologi.				✓
F. Kemenarikan dan Kemanfaatan					
16.	Tampilan produk ini menarik untuk dilihat.				✓
17.	Desain produk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.				✓
18.	Warna, gambar, dan tata letak dalam produk terlihat harmonis dan menyenangkan.				✓
19.	Produk ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
20.	Produk mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓
21.	Instruksi penggunaan produk jelas dan mudah dipahami.				✓
22.	Produk tidak memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan penggunaannya.				✓
23.	Produk dapat digunakan dengan lancar tanpa memerlukan keterampilan khusus.				✓
24.	Produk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.				✓
25.	Produk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.				✓
26.	Produk bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.				✓
27.	Produk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di kelas.				✓

E. Kesimpulan

Lingkirlah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Komentar/saran secara keseluruhan:

*Pujita Dyele Usual agar mendukung
pembinaan PPS*

Singaraja, 13 November 2025

Validator,



Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

NIP 196411081990031002



Lampiran 12 Hasil Uji Validasi Produk Oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Ni Ketut Somantari
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Deskripsi Produk	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media <i>flipbook</i> bermuatan games edukasi yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keanekaragaman Budaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. <i>Flipbook</i> ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks narasi, ilustrasi visual, serta permainan edukatif berupa kuis, <i>puzzle</i> , dan <i>drag-and-drop</i> , sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep, motivasi belajar, serta sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

A. Identitas Judges

Hari/Tanggal :

Validator :

B. Tujuan

Sehubungan dengan dikembangkannya media *flipbook* bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Tbu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Tbu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan games edukasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.
6. Terimakasih atas kesediaan mengisi lembar instrumen ini.

D. Lembar Validasi Materi

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Self Instruction					
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP disajikan dengan jelas.				✓
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.				✓
3.	Penyajian materi dikemas secara runtut dan sistematis.				✓
4.	Materi pembelajaran dilengkapi dengan contoh yang sesuai.				✓
5.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan konsep yang diajarkan.				✓
6.	Contoh yang diberikan memudahkan siswa memahami materi.				✓
7.	Latihan soal sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
8.	Latihan soal kontekstual dengan kehidupan siswa.				✓
9.	Tersedia rangkuman materi yang jelas dan ringkas.				✓

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
10.	Umpan balik diberikan untuk memperkuat pemahaman siswa.				✓
B. Self Contained					
11.	Materi <i>flipbook</i> memuat seluruh cakupan kompetensi sesuai kurikulum.				✓
12.	Materi tersaji lengkap tanpa memerlukan sumber tambahan.				✓
C. User Friendly					
13.	Materi <i>flipbook</i> mudah dipahami siswa.				✓
14.	Informasi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif.				✓
15.	Penyajian materi memudahkan siswa mengakses informasi penting.				✓

E. Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

- ☒ 1. Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ 2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
- ☐ 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Komentar/saran secara keseluruhan:

.....

.....

Singaraja, 13-11- 2025

Validator,



Dewa Bagus Sanjaya

NIP. 196112311987031013

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbantuan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Ni Ketut Somantari
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Deskripsi Produk	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media <i>flipbook</i> bermuatan games edukasi yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keanekaragaman Budaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. <i>Flipbook</i> ini dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks narasi, ilustrasi visual, serta permainan edukatif berupa kuis, <i>puzzle</i> , dan <i>drag-and-drop</i> , sehingga mampu meningkatkan penguasaan konsep, motivasi belajar, serta sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

A. Identitas Judges

Hari/Tanggal : 13 November 2025

Validator : Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

B. Tujuan

Schubungan dengan dikembangkannya media *flipbook* bermuatan games edukasi untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi Keanekaragaman Budaya siswa kelas V Sekolah Dasar, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan games edukasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda
3. Makna skala penilaian
 - 1 = Tidak Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.
5. Untuk menyimpulkan hasil penelitian dapat dilakukan dengan melingkari pada pilihan kesimpulan yang telah disediakan.
6. Terimakasih atas kesediaan mengisi lembar instrumen ini.

D. Lembar Validasi Materi

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
A. Self Instruction					
1.	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas.				✓
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.				✓
3.	Penyajian materi dikemas secara runtut dan sistematis.				✓
4.	Materi pembelajaran dilengkapi dengan contoh yang sesuai.			✓	
5.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan konsep yang diajarkan.				✓
6.	Contoh yang diberikan memudahkan siswa memahami materi.			✓	
7.	Latihan soal sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓
8.	Latihan soal kontekstual dengan kehidupan siswa.				✓
9.	Tersedia rangkuman materi yang jelas dan ringkas.				✓
10.	Umpan balik diberikan untuk memperkuat pemahaman siswa.				✓

No	Butir Pernyataan	Penilaian Ahli			
		1	2	3	4
B. Self Contained					
11.	Materi <i>flipbook</i> memuat seluruh cakupan kompetensi sesuai kurikulum.				✓
12.	Materi tersaji lengkap tanpa memerlukan sumber tambahan.				✓
C. User Friendly					
13.	Materi <i>flipbook</i> mudah dipahami siswa.				✓
14.	Informasi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif.				✓
15.	Penyajian materi memudahkan siswa mengakses informasi penting.				✓

E. Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil!

- ① Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Komentar/saran secara keseluruhan:

Content yang disajikan agar lebih kontekstual & kontekstual

Singaraja, 13 November 2025
Validator,



Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.
NIP 196411081990031002

Lampiran 13 Produk *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi



PRAKATA

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga flipbook berjudul "Menjelajah Warna Budaya Nusantara" ini dapat disusun dengan baik. Karya ini disajikan sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta, bangga, dan peduli terhadap kekayaan budaya Indonesia sejak usia dini.

Flipbook ini mengisahkan perjalanan dua karakter anak, Loka dan Sari, yang menjelajah berbagai daerah di Indonesia untuk mengumpulkan "warna budaya" yang perlahan memudar akibat kurangnya kesadaran akan akar budaya sendiri. Melalui petualangan mereka, pembaca diajak mengenal keberagaman budaya Nusantara—mulai dari rumah adat, pakaian tradisional, kesenian, hingga nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya.

Penyusunan flipbook ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta inspirasi dalam proses perancangannya. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Semoga flipbook ini dapat menjadi sarana edukatif yang menarik, menyenangkan, serta menanamkan nilai toleransi, kebhinekaan, dan semangat pelestarian budaya kepada generasi muda.

Oktober 2025
Penyusun

DAFTAR ISI

BAB I – WARNA-WARNA YANG TERLUPA	1
Kota yang Kehilangan Warna	1
Pesan dari Penjaga Warna Nusantara	2
Sumatera Selatan	3
Nusa Tenggara Timur	5
Minangkabau	7
Kalimantan Barat	9
Taraja	11
Papua	13
Bali	15
Refleksi	17
Game Edukasi I: Tebak dari Mana Asalnya	18
BAB II – BUDAYA, ASET MASA DEPAN	19
Bertemu Anak-Anak Muda Kreatif	20
Refleksi	23
Game Edukasi II: Budaya Bisa Jadi Apa?	24
BAB III – BUDAYA HARUS DIJAGA	25
Desa yang Sepi	25
Harapan yang Tersisa	26
Loka & Sari Bertindak	29
Refleksi	30
Game Edukasi Petualangan	31
Kesimpulan	32
Daftar Pustaka	33
Profil Pengembang & Pembimbing	34

CAPAIAN PEMBELAJARAN

PESERTA DIDIK MEMAHAMI
PENTINGNYA KEBERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA DALAM
BENTUK IDENTITAS
NASIONAL

TUJUAN PEMBELAJARAN

1
SISWA DAPAT
MEMAHAMI CIRI
KHAS BUDAYA
DAERAH.

2
SISWA DAPAT
MENGIDENTIFIKASI
KARAKTERISTIK
BUDAYA TIAP
DAERAH.

3
SISWA DAPAT
MENERAPKAN NILAI
KEBERAGAMAN
DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI.

4
SISWA DAPAT
MENUNJUKKAN SIKAP
MENGHORMATI,
MENJAGA, DAN
MELESTARKAN
KEBERAGAMAN
BUDAYA

BAB I WARNA-WARNA YANG TERLUPA



Sumber: Canva

Di sebuah kota modern yang sibuk dan serba cepat, dua sahabat bernama Loka dan Sari merasa ada sesuatu yang hilang. Warna-warna dunia terasa kusam.

Sari: "Kenapa ya, rasanya semua tempat jadi membosankan?"

Loka: "Iya... semua serba sama, seperti kehilangan warna."

1

BAB I WARNA-WARNA YANG TERLUPA



Sumber: Canva

Mereka bertemu seorang tokoh misterius bernama Penjaga Warna Nusantara, yang memberi mereka peta ajaib dan berkata:

"Pergilah... carilah warna-warna yang telah lama dilupakan: warna dari budaya kita sendiri."

2

SUMATERA SELATAN



Sumber: Canva

Loka dan Sari tiba di pinggir Sungai Musi. Mereka melihat Rumah Limas yang tinggi dan elegan, serta orang-orang menenun kain songket emas berkilau.

Sari: "Apa nama rumah adat itu?"

Penduduk: "Itu adalah rumah adat Sumatera Selatan, disebut rumah Limas"

Sari: "Kenapa rumahnya tinggi-tinggi, ya?"

Penduduk: "Karena di sini banyak rawa dan juga hutan, rumah panggung melindungi kami dari banjir dan hewan buas."

3

SUMATERA SELATAN



Sumber: Canva

Sumatera Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan keanekaragaman budaya. Rumah adat khas daerah ini adalah Rumah Limas, yang didesain menyesuaikan dengan kondisi geografis daerah yang dikelilingi hutan dan rawa. Dalam hal busana tradisional, Sumatera Selatan pakaian adat seperti Aesan Gede dan Aesan Paksangké sering digunakan dalam upacara pernikahan. Tarian tradisional antara lain Tari Gending Sriwijaya, Tari Tanggai, dan Tari Pagar Pengantin. Senjata tradisional yang dikenal adalah keris Palembang, tombak, dan pedang.

Makanan khas daerah ini meliputi pempek, tekwan, model, pindang patin, serta kue tradisional seperti kue maksuba dan kue delapan jam. Suku-suku asli meliputi Palembang, Ogan, Komering, Semandu, Pasemah, dan Lematang, dengan bahasa daerah yang beragam, terutama bahasa Palembang. Tradisi seperti Sedekah Rame, Ngagah, dan Belale masih dilestarikan. Alat musik tradisionalnya termasuk gamelan, gendang, rebana, dan serunai.

4

NUSA TENGGARA TIMUR



Sumber: Canva

Angin panas menyambut mereka. Di desa kecil, anak-anak menenun kain berwarna cerah dan memainkan alat musik dari daun lontar: Sasando.

Loka: "Alat musik apa yang anak-anak itu mainkan?"

Anak-anak: "Ini alat musik khas daerah kami, namanya Sasando"

Loka: "Kenapa kain yang ditenun memiliki motif yang berbeda-beda?"

Pengrajin: "Setiap daerah di NTT memiliki motif dan corak khas, seperti ikat dari Sumba, songket dari Timor, dan tenun Buna dari Belu. Ini cara kami mengenalkan identitas kami."

5

NUSA TENGGARA TIMUR



Sumber: Canva

Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki karakter budaya yang kuat dan penuh warna. Salah satu warisan budaya yang menonjol adalah tenun ikat, yang dibuat secara tradisional dengan motif khas tiap daerah, seperti ikat Sumba, songket Timor, dan tenun Bura dari Belu. Motif-motif tersebut memiliki makna simbolik tentang kehidupan, alam, dan spiritualitas masyarakat. Selain itu, alat musik Sasando, yang terbuat dari daun lontar menjadi identitas unik masyarakat Rote, memperlihatkan kreativitas dalam memanfaatkan sumber daya alam lokal untuk menghasilkan bunyi yang indah dan lembut.

Kehidupan masyarakat NTT mencerminkan semangat kerja keras dan gotong royong. Dalam setiap kegiatan budaya, warna-warni kain tenun dan irama Sasando selalu hadir sebagai simbol kebanggaan daerah. Masyarakat NTT juga menjunjung tinggi nilai kekeluargaan dan kejujuran, yang menjadi dasar dalam kehidupan sosialnya. Budaya di NTT tidak hanya diwariskan, tetapi juga dihidupkan kembali melalui generasi muda yang terus menenun identitas daerah mereka dengan tangan dan hati.

6

MINANGKABAU



Sumber: Canva

Di antara bukit hijau, mereka mengunjungi Rumah Gadang. Di sana, perempuanlah yang mewarisi rumah dan tanah.

Sari: "Lho, kenapa bukan laki-laki yang punya rumah?"
Nenek: "Karena perempuan yang menjaga keluarga di sini. Sistem adat matrilineal menjadikan wanita sebagai pemegang garis keturunan."

7

MINANGKABAU



Sumber: Canva

Minangkabau dikenal sebagai daerah yang menjunjung tinggi adat dan tradisi matrilineal, di mana garis keturunan diturunkan melalui pihak perempuan. Rumah adat Rumah Gadang menjadi simbol utama budaya Minangkabau, dengan atap berbentuk tanduk kerbau yang mencerminkan kekuatan dan kebijaksanaan. Rumah Gadang tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai pusat kehidupan keluarga dan kegiatan adat. Dalam sistem sosial Minangkabau, perempuan berperan penting sebagai penjaga warisan keluarga dan simbol keharmonisan.

Selain sistem adatnya yang khas, Minangkabau juga terkenal dengan kekayaan seni dan kuliner seperti rendang, sate Padang, dan dendeng balado. Kesenian tradisional seperti Tari Piring dan Randai menggambarkan nilai kerja sama dan keindahan dalam gerak. Filosofi hidup masyarakat Minang tercermin dalam pepatah "adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah," yang menegaskan keseimbangan antara adat dan ajaran agama. Dengan keindahan alam serta nilai-nilai luhur yang diwariskan turun-temurun, budaya Minangkabau tetap menjadi bagian penting dari identitas bangsa Indonesia.

8

KALIMANTAN BARAT



Sumber: Canva

Mereka memasuki hutan lebat dan tidur di rumah panjang Dayak.

Loka: "Kok satu rumah bisa dihuni banyak keluarga?"
Penduduk: "Agar aman dari hewan liar dan menjaga persatuan."

9

KALIMANTAN BARAT



Sumber: Canva

Budaya Kalimantan Barat sangat dipengaruhi oleh kehidupan masyarakat Dayak, yang dikenal hidup berdampingan dengan alam dan memegang teguh nilai kebersamaan. Rumah adat Rumah Panjang menjadi simbol persatuan, karena dapat dihuni oleh banyak keluarga sekaligus. Desain rumah ini juga menunjukkan kearifan lokal dalam menghadapi kondisi alam dan ancaman dari luar, seperti hewan liar. Selain tempat tinggal, Rumah Panjang berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial dan upacara adat yang memperkuat ikatan antaranggota suku.

Selain arsitektur, Kalimantan Barat kaya akan seni ukir, tenun, dan tari tradisional yang sarat makna spiritual. Upacara adat seperti Gawai Dayak menjadi wujud rasa syukur terhadap hasil panen dan kehidupan. Masyarakatnya memegang nilai gotong royong, toleransi, dan rasa hormat terhadap alam. Kearifan lokal yang dipegang teguh menjadikan budaya Dayak tidak hanya sebagai warisan masa lalu, tetapi juga pedoman hidup untuk menjaga keseimbangan antara manusia dan lingkungan.

10

TORAJA



Sumber: Canva

Di pegunungan Toraja, mereka menyaksikan upacara Rambu Solo', penguburan yang penuh hormat.

Sari: "Ini pemakaman? Tapi kenapa seperti pesta?"
Orang Toraja: "Karena kami percaya, kematian adalah perjalanan menuju keabadian."

11

TORAJA



Sumber: Canva

Budaya Toraja terkenal dengan sistem kepercayaan dan upacara adatnya yang kaya makna, terutama Rambu Solo', yaitu upacara pemakaman yang dianggap sebagai perjalanan menuju kehidupan abadi. Masyarakat Toraja percaya bahwa kematian bukan akhir, melainkan awal dari kehidupan baru. Rumah adat Tongkonan menjadi lambang status sosial dan ikatan keluarga. Bentuk atapnya yang melengkung menyerupai perahu melambangkan perjalanan spiritual dan hubungan antara langit serta bumi.

Selain upacara adat, masyarakat Toraja juga memiliki seni ukir dan patung yang menggambarkan nilai spiritualitas tinggi. Alam pegunungan yang indah berpadu dengan budaya yang penuh simbolisme menjadikan Toraja sebagai daerah yang kaya filosofi hidup. Nilai-nilai persaudaraan, penghormatan terhadap leluhur, dan kebersamaan antarwarga tetap dijaga hingga kini, menjadikan budaya Toraja warisan berharga yang menggambarkan kedalaman spiritual masyarakat Indonesia.

12

PAPUA



Sumber: Canva

Udara dingin menyelimuti mereka di pegunungan Papua. Mereka masuk ke Rumah Honai dan belajar melukis tubuh bersama anak-anak Suku Dani.

Loka: "Kenapa rumahnya kecil?"
Anak Papua: "Supaya hangat, karena di sini dingin sekali!"

13

PAPUA



Sumber: Canva

Papua memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam dengan lebih dari 250 suku dan bahasa daerah. Salah satu suku yang dikenal luas adalah Suku Dani, yang tinggal di pegunungan dengan rumah khas bernama Honai. Rumah kecil berbentuk bulat dengan atap jerami ini dirancang untuk menjaga kehagatan di daerah dingin. Kehidupan masyarakat Papua sangat dekat dengan alam; mereka memanfaatkan sumber daya sekitar secara bijak dan hidup dalam harmoni dengan lingkungan. Tradisi lukisan tubuh menjadi bentuk ekspresi seni dan identitas suku yang kuat.

Kesenian, tarian perang, dan upacara adat Papua mencerminkan semangat persaudaraan dan penghormatan terhadap alam serta leluhur. Selain itu, masyarakat Papua memiliki kekayaan musik tradisional dan tari yang penuh energi. Alamnya yang indah, berpadu dengan keaslian budaya dan kesederhanaan hidup masyarakatnya, menjadikan Papua sebagai lambang keberagaman Indonesia Timur yang eksotis dan penuh makna.

14

BALI



Sumber: Canva

Loka dan Sari tiba di sebuah desa di Bali saat menjelang sore. Mereka melihat gapura megah, rumah-rumah dengan pura kecil, dan suara gamelan yang mengalun dari balai banjar. Aroma dupa menyelimuti udara.

Sari: "Kok hampir semua rumah punya pura kecil?"
Penduduk Bali: "Karena kami percaya hidup harus seimbang antara manusia, alam, dan Tuhan. Itu namanya Tri Hita Karana."

Mereka menonton tari Barong, melihat tapeng-topeng sakral, dan mengunjungi sawah berundak di pegunungan.

Loka: "Kenapa sawahnya bertingkat-tingkat seperti tangga?"
Petani: "Karena tanah di sini berbukit. Kami buat sawah terasering agar air mengalir rata dan tanah tak longsor."

Loka dan Sari terpesona—di Bali, budaya bukan hanya dijaga, tapi menyatu dalam hidup sehari-hari. Dari cara orang berpakaian, berdoa, hingga bertani. "Di sini, budaya bukan hanya tradisi. Tapi cara hidup."

15

BALI



Sumber: Canva

Bali dikenal sebagai pulau dengan budaya yang sangat kuat dan spiritualitas yang mendalam. Kehidupan masyarakatnya didasari oleh filosofi Tri Hita Karana, yaitu keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan. Rumah adat di Bali selalu dilengkapi pura kecil sebagai tempat sembahyang keluarga, menunjukkan betapa erat hubungan mereka dengan nilai religius. Suara gamelan, aroma dupa, dan kegiatan keagamaan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang sarat dengan rasa syukur dan harmoni.

Seni tari, arsitektur, dan upacara adat di Bali tidak hanya menjadi tradisi, tetapi juga wujud ekspresi spiritual dan estetika tinggi. Tarian seperti Barong dan Legong, serta seni pahat dan lukis, memperlihatkan keindahan serta makna filosofis yang mendalam. Sawah berundak di daerah pegunungan memperlihatkan kearifan lokal masyarakat Bali dalam menjaga keseimbangan alam. Keseluruhan budaya Bali menunjukkan bahwa tradisi dapat hidup berdampingan dengan modernitas tanpa kehilangan jati diri.

16

REFLEKSI



Sumber: Foto: Canva

Setelah menjelajahi budaya dari barat ke timur, mereka sadar.....budaya bukan hanya tentang masa lalu. Tapi tentang cara manusia bertahan dan beradaptasi dengan lingkungannya.

17

GAME EDUKASI I TEBAK DARI MANA ASALNYA

WAKTUNYA GAME



Sumber Foto: Canva

Ayo anak-anak! "Sari dan Loka mengajak kalian untuk bermain game edukasi Tebak dari Mana Asalnya: Rumah Adat!"

Klik tombol dibawah untuk bermain game

GAME EDUKASI I
TEBAK DARI MANA ASALNYA

18

BAB II BUDAYA, ASET MASA DEPAN



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari tiba di sebuah kota besar. Mereka melihat festival budaya anak muda: makanan tradisional dikemas modern, batik jadi jaket, dan tari daerah dipadukan musik elektronik.

Loka: "Kok budaya bisa jadi seperti ini?"

Sari: "Kayaknya keren, ya. Budaya bisa hidup di zaman sekarang."

19

BERTEMU ANAK-ANAK MUDA KREATIF

BATIK RAMAH LINGKUNGAN



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari berjalan di antara stan festival yang ramai. Mereka tertarik melihat anak yang memamerkan kain batik berwarna indah. Salah satu anak berkata, "Kami membuat batik dengan pewarna alami agar ramah lingkungan."

Loka dan Sari kagum melihat semangat mereka. Ternyata banyak anak muda yang mencintai budaya sekaligus peduli pada alam.

20

BERTEMU ANAK-ANAK MUDA KREATIF

VLOGGER KULINER TRADISIONAL



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari merasa lapar setelah berkeliling festival. Mereka berjalan ke stan makanan tradisional yang harum aromanya. Di sana mereka melihat seorang vlogger sedang merekam sambil mencicipi hidangan khas daerah.

"Aku buat konten makanan daerah agar generasi muda mengenal rasa asli Indonesia," kata vlogger itu sambil tersenyum. Loka dan Sari tersenyum balik, senang melihat cara unik mengenalkan budaya lewat dunia digital.

21

BERTEMU ANAK-ANAK MUDA KREATIF

PENARI MUDA INTERNASIONAL



Sumber Foto: Canva

Sambil menikmati makanan mereka, Loka dan Sari melihat panggung kecil di tengah festival. Seorang anak sedang menari dengan penuh semangat mengenakan busana tradisional yang indah. Gerakannya lincah dan memukau penonton.

“Aku tampil di luar negeri membawa tari daerah. Ternyata budaya kita dikagumi, lho!” katanya dengan bangga setelah pertunjukan usai. Loka dan Sari tersenyum kagum melihat kecintaan anak itu terhadap budaya Indonesia.

22

REFLEKSI



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari menyadari bahwa budaya bukan hanya untuk dilihat atau dikenang, tapi juga bisa menjadi profesi, usaha, bahkan alat diplomasi.

“Budaya bukan sekadar peninggalan, tapi peluang untuk masa depan.”

23

GAME EDUKASI II BUDAYA BISA JADI APA?

WAKTUNYA GAME



Sumber Foto: Canva

Ayo anak-anak! “Sari dan Loka mengajak kalian untuk bermain game edukasi Hubungan Budaya Asli dengan Bentuk Modernnya!”

Klik tombol dibawah untuk bermain game

GAME EDUKASI II
BUDAYA BISA JADI APA?

24

BAB III BUDAYA HARUS DIJAGA

DESA YANG SEPI



Sumber Foto: Canva

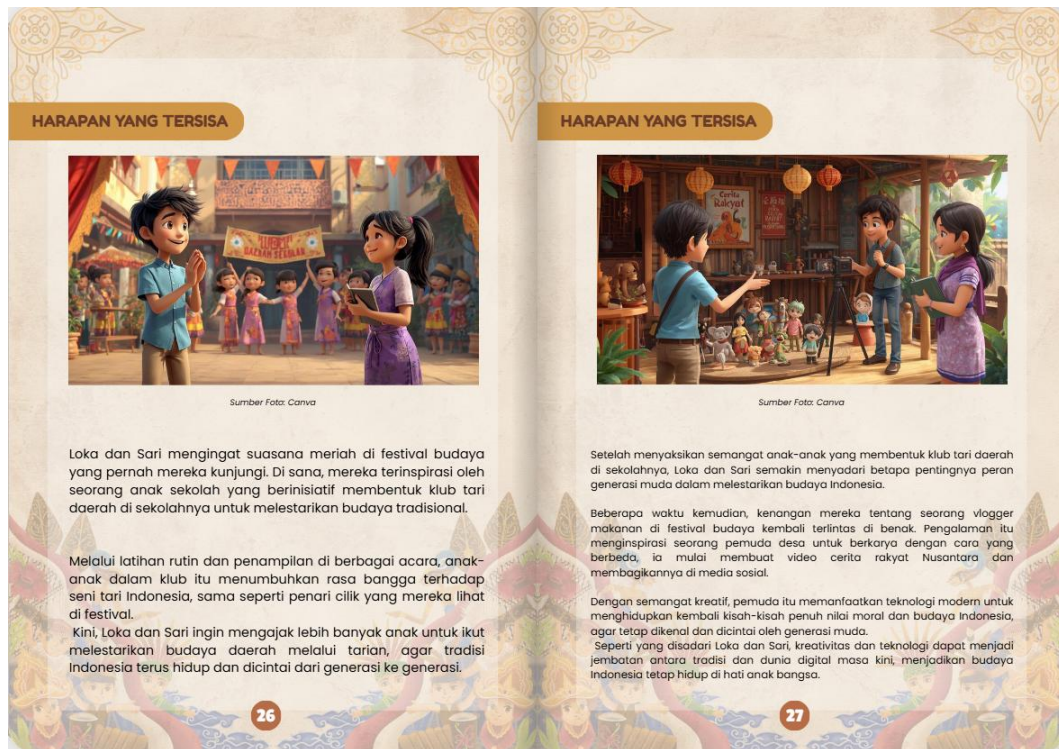
Loka dan Sari kembali ke desa yang dulu penuh warna, tapi kini sepi. Pengrajin topeng tak lagi membuat karya.

Sari: “Kenapa sekarang tidak ada lagi yang membuat topeng?”

Warga: “Anak-anak muda sudah tidak tertarik. Katanya budaya tidak bisa memberi masa depan.”

Loka dan Sari mulai berpikir bagaimana caranya sebagai generasi muda untuk melestarikan budaya agar desa tersebut kembali berwarna.

25



HARAPAN YANG TERSISA



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari mengingat suasana meriah di festival budaya yang pernah mereka kunjungi. Di sana, mereka terinspirasi oleh seorang anak sekolah yang berinisiatif membentuk klub tari daerah di sekolahnya untuk melestarikan budaya tradisional.

Melalui latihan rutin dan penampilan di berbagai acara, anak-anak dalam klub itu menumbuhkan rasa bangga terhadap seni tari Indonesia, sama seperti penari cilik yang mereka lihat di festival.

Kini, Loka dan Sari ingin mengajak lebih banyak anak untuk ikut melestarikan budaya daerah melalui tarian, agar tradisi Indonesia terus hidup dan dicintai dari generasi ke generasi.

26

HARAPAN YANG TERSISA



Sumber Foto: Canva

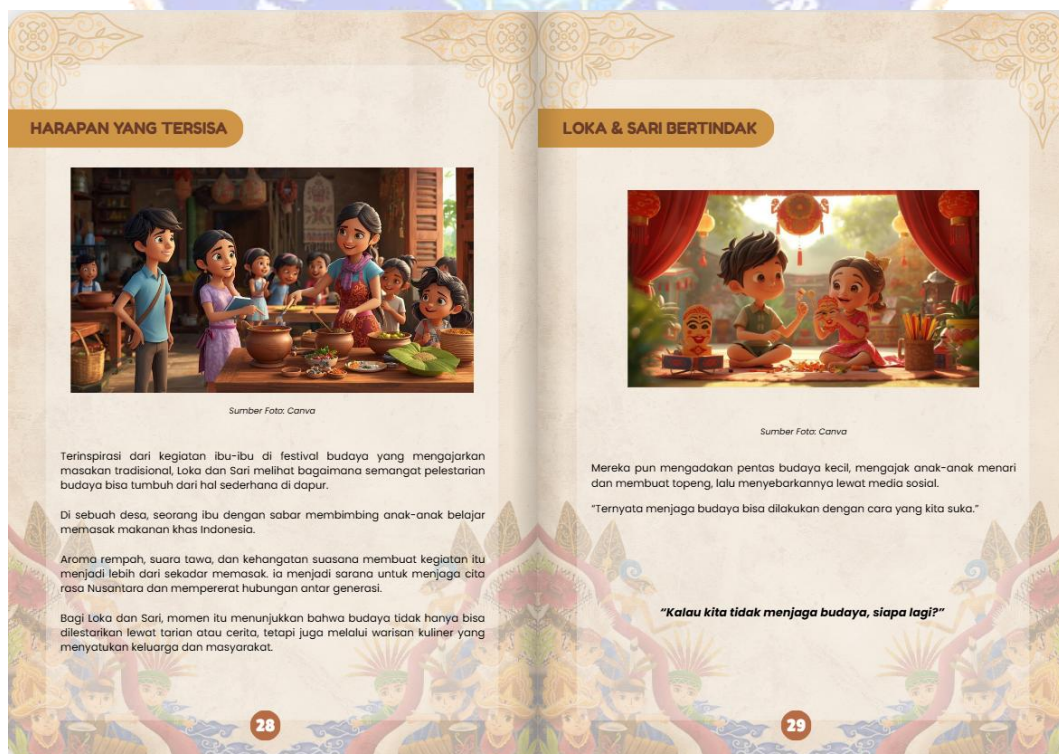
Setelah menyaksikan semangat anak-anak yang membentuk klub tari daerah di sekolahnya, Loka dan Sari semakin menyadari betapa pentingnya peran generasi muda dalam melestarikan budaya Indonesia.

Beberapa waktu kemudian, kenangan mereka tentang seorang vlogger makanan di festival budaya kembali terlintas di benak. Pengalaman itu menginspirasi seorang pemuda desa untuk berkarya dengan cara yang berbeda, ia mulai membuat video cerita rakyat Nusantara dan membagikannya di media sosial.

Dengan semangat kreatif, pemuda itu memanfaatkan teknologi modern untuk menghidupkan kembali kisah-kisah penuh nilai moral dan budaya Indonesia, agar tetap dikenal dan dicintai oleh generasi muda.

Seperti yang disadari Loka dan Sari, kreativitas dan teknologi dapat menjadi jembatan antara tradisi dan dunia digital masa kini, menjadikan budaya Indonesia tetap hidup di hati anak bangsa.

27



HARAPAN YANG TERSISA



Sumber Foto: Canva

Terinspirasi dari kegiatan ibu-ibu di festival budaya yang mengajarkan masakan tradisional, Loka dan Sari melihat bagaimana semangat pelestarian budaya bisa tumbuh dari hal sederhana di dapur.

Di sebuah desa, seorang ibu dengan sabar membimbing anak-anak belajar memasak makanan khas Indonesia.

Aroma rempah, suara tawa, dan kehangatan suasana membuat kegiatan itu menjadi lebih dari sekadar memasak. Ia menjadi sarana untuk menjaga cita rasa Nusantara dan mempererat hubungan antar generasi.

Bagi Loka dan Sari, momen itu menunjukkan bahwa budaya tidak hanya bisa dilestarikan lewat tarian atau cerita, tetapi juga melalui warisan kuliner yang menyatukan keluarga dan masyarakat.

28

LOKA & SARI BERTINDAK



Sumber Foto: Canva

Mereka pun mengadakan pentas budaya kecil, mengajak anak-anak menari dan membuat topeng, lalu menyebarkannya lewat media sosial.

"Ternyata menjaga budaya bisa dilakukan dengan cara yang kita suka."

"Kalau kita tidak menjaga budaya, siapa lagi?"

29

REFLEKSI



Sumber Foto: Canva

Budaya hidup jika ada yang menjaganya. Melestarikan tidak selalu besar, bisa dimulai dari rumah, sekolah, atau media sosial.

"Budaya hidup karena ada yang peduli."

GAME EDUKASI PETUALANGAN



Sumber Foto: Canva

Loka dan Sari kini tahu:
Budaya bukan hanya kisah masa lalu, tapi kekuatan masa depan, dan kita semua punya peran untuk menjaganya.

"Karena budaya adalah jati diri, dan jati diri harus kita rawat bersama."

Loka dan Sari menyadari bahwa budaya bukan hanya peninggalan masa lalu, tetapi bagian penting dari kehidupan kita hari ini. Setiap tarian, makanan, pakaian, dan cerita rakyat menyimpan nilai yang membuat Indonesia unik dan berwarna.

Dengan menjaga dan mengenalkan budaya sejak dini, kita ikut melanjutkan warisan yang berharga bagi generasi berikutnya. Karena budaya adalah jati diri bangsa – dan jati diri itu akan tetap hidup jika kita rawat bersama dengan rasa bangga dan cinta.

Klik tombol dibawah untuk bermain game

**GAME EDUKASI III
PETUALANGAN**

30
31

KESIMPULAN



Sumber Foto: Canva

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas tersendiri, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian, makanan khas, alat musik, bahasa, dan tradisi. Keanekaragaman budaya ini menunjukkan betapa luas dan kayanya warisan bangsa Indonesia.

Dari beragam budaya tersebut, terdapat banyak nilai yang dapat kita pelajari, seperti menghargai perbedaan, bangga terhadap budaya sendiri, menjaga dan melestarikan warisan leluhur, serta menumbuhkan semangat gotong royong dan cinta tanah air. Budaya tidak hanya menjadi peninggalan masa lalu, tetapi juga dapat menjadi sumber inspirasi dan peluang masa depan. Banyak karya modern yang lahir dari budaya tradisional, seperti batik menjadi pakaian modern, makanan khas dikemas secara kreatif, dan tari daerah tampil di berbagai panggung dunia.

Sebagai generasi muda, kita memiliki tanggung jawab untuk mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya Indonesia. Melestarikan budaya dapat dimulai dari hal-hal sederhana di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Budaya Indonesia adalah jati diri bangsa. Jika kita menjaga dan melestarikannya, budaya akan tetap hidup, berkembang, dan menjadi kebanggaan bangsa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Tema 1: Indahnya Kebersamaan. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Seri Budaya dan Prakarya (SdPr) Kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas IV SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Jakarta: Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya.

Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta. 2016. Rumah Tradisional Nusantara. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Balai Pelestarian Nilai Budaya Bali. 2015. Tradisi dan Upacara Adat di Indonesia Timur. Denpasar: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Seri dan Budaya Indonesia: Buku Panduan Guru dan Siswa. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Tim Pustaka Widya. 2016. Seri Budaya Nusantara untuk Anak: Rumah Adat dan Tarian Daerah. Jakarta: Pustaka Widya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. Cerita Budaya Nusantara: Warna-Warni Indonesia. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Flipbook Juga Bisa Diakses Melalui QR Code Dibawah



32
33

PROFIL PENGEMBANG

Yuk berkenalan dengan
pengembang media!

Ni Ketut Somantari
Denpasar , 22 Juni 1987

Program S2 Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha



PROFIL PEMBIMBING



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

Pembimbing I



Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.

Pembimbing II

Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Secara Empiris

No. Res	Nomor Butir Soal																								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	8
2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
3	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	9
4	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	13
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	20
6	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	8
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	11
8	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	18
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	15
11	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	13
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
13	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	7
14	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	19
15	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
17	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	14
18	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	19
20	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	9
21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	17
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	19
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	20
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
25	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	9
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
27	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	7
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	19
29	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	7
30	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
31	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9
32	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
rpbi	0,695	0,667	0,717	0,251	0,762	0,668	0,520	0,602	0,237	0,557	0,168	0,541	0,534	0,639	0,563	0,553	0,616	0,518	0,608	0,639	0,541	0,518	0,521	0,261	
Validitas	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid	Gugur	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Gugur	

No. Res	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	5	6	7	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
30	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	16
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
21	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13
11	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	12
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	11
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	11
17	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	11
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
3	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	8
31	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	8
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
20	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	5
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	5
2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0</										

No. Res	Nomor Butir Soal																							Total
	1	2	3	5	6	7	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23				
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
30	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	
21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	
11	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	
17	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	
3	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	
31	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
20	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	
2	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	
15	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
32	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
DB	0,47	0,45	0,50	0,50	0,65	0,43	0,37	0,40	0,45	0,40	0,42	0,55	0,52	0,53	0,45	0,63	0,63	0,48	0,50	0,52				
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik			

Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

No. Res	Nomor Butir Soal																				Total
	1	2	3	5	6	7	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
3	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	8
4	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	9
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
8	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	13
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	10
11	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3
14	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
15	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	9
18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
19	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14
20	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5
21	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12
22	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	5
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	15
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	5
30	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
31	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	8
32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
TK	0,625	0,614	0,688	0,614	0,594	0,563	0,188	0,281	0,281	0,500	0,656	0,656	0,594	0,500	0,719	0,438	0,438	0,531	0,688	0,594	
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

Lampiran 18 Hasil Uji Efektivitas Pengecoh Instrumen

No. Res	Nomor Butir Soal																			
	1	2	3	5	6	7	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	B	C	B	B	A	C	D	C	C	B	A	C	C	A	C	B	B	D	C	A
2	C	A	C	C	A	B	D	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A
3	D	A	A	B	C	B	B	C	C	D	A	B	B	A	C	B	B	B	C	A
4	C	C	A	B	B	C	D	B	B	C	C	B	B	B	C	A	D	A	B	A
5	C	C	A	B	C	C	D	C	C	C	C	A	C	C	C	C	C	C	C	C
6	C	C	A	A	C	C	B	A	B	B	C	C	C	B	B	B	B	B	A	B
7	D	A	D	D	B	A	D	C	A	C	C	A	B	A	C	B	C	B	C	B
8	B	C	A	B	C	C	B	B	A	C	A	A	B	C	C	C	C	C	C	B
9	C	C	A	B	C	C	B	B	B	A	C	A	C	C	C	A	C	C	B	B
10	C	C	A	B	C	C	D	D	B	C	D	B	B	D	B	C	B	B	C	C
11	C	C	B	B	B	A	D	B	B	A	C	A	B	C	C	B	B	C	C	C
12	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	C	A	B	C	C	C	A	C	C	B
13	D	B	D	D	B	A	D	B	A	B	A	D	B	B	A	C	B	D	C	D
14	C	C	A	B	C	C	D	D	D	D	C	A	B	C	C	D	C	C	C	B
15	B	C	C	C	D	D	D	C	B	D	A	C	C	D	C	D	A	B	A	D
16	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	B
17	C	C	A	B	A	B	D	B	A	B	C	C	A	C	C	B	B	C	A	B
18	C	C	A	B	C	B	D	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	B
19	C	C	A	B	C	C	D	A	B	B	C	A	B	A	C	C	C	A	C	B
20	B	D	A	C	C	C	D	A	B	B	B	D	B	B	A	C	B	A	D	D
21	C	C	A	B	D	A	A	A	D	C	C	A	D	C	C	C	B	C	C	A
22	C	C	A	B	C	C	A	B	B	C	C	A	B	B	C	A	C	A	C	B
23	C	C	A	B	C	C	C	C	C	A	C	A	B	C	C	C	B	C	C	B
24	C	C	A	B	C	C	C	A	C	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	B
25	D	D	C	C	B	C	B	A	D	B	C	D	C	C	C	B	D	C	A	C
26	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	B
27	A	B	C	C	A	A	D	B	A	B	A	A	D	B	D	B	C	C	C	B
28	C	C	A	B	C	C	C	A	C	C	C	A	B	B	D	B	C	B	C	B
29	A	A	C	D	A	D	A	A	A	B	D	A	C	C	D	A	A	C	C	B
30	C	C	A	B	C	B	A	A	D	C	C	A	B	C	C	C	C	C	C	B
31	B	C	A	B	C	B	B	A	B	C	C	D	C	B	C	B	B	D	B	B
32	D	B	B	A	B	B	B	A	B	C	B	A	A	B	D	D	D	D	D	A
Pilihan	1	2	3	5	6	7	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
A	6%	13%	69%	6%	16%	16%	13%	34%	19%	9%	22%	66%	9%	16%	6%	13%	9%	13%	16%	19%
B	16%	9%	9%	69%	19%	22%	22%	31%	41%	31%	6%	9%	59%	28%	9%	34%	38%	22%	9%	59%
C	63%	72%	16%	16%	59%	56%	19%	28%	28%	50%	66%	13%	25%	50%	72%	44%	44%	53%	69%	13%
D	16%	6%	6%	9%	6%	6%	47%	6%	13%	9%	6%	13%	6%	6%	13%	9%	9%	13%	6%	9%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Lampiran 19 Data Rekapitan Hasil Soal Tes Penguasaan Konsep

Eksperimen		
Pretest	Posttest	Ngain
35	90	0,85
40	75	0,58
30	90	0,86
35	75	0,62
45	100	1,00
30	85	0,79
35	90	0,85
35	95	0,92
25	80	0,73
30	90	0,86
30	95	0,93
30	90	0,86
35	85	0,77
40	100	1,00
45	90	0,82
50	90	0,80
20	90	0,88
25	70	0,60
25	95	0,93
35	95	0,92
35	90	0,85
25	85	0,80
30	90	0,86
40	75	0,58
50	80	0,60
25	95	0,93
30	85	0,79
35	90	0,85
50	95	0,90
55	95	0,89
40	80	0,67
50	90	0,80
55	85	0,67
Rata-Rata		0,81

Kontrol		
Pretest	Posttest	Ngain
30	75	0,64
20	70	0,63
30	80	0,71
40	60	0,33
45	75	0,55
35	70	0,54
35	70	0,54
35	70	0,54
55	95	0,89
25	60	0,47
30	65	0,50
30	60	0,43
30	65	0,50
30	70	0,57
35	60	0,38
40	55	0,25
45	50	0,09
55	85	0,67
35	60	0,38
35	60	0,38
30	65	0,50
35	75	0,62
35	60	0,38
40	80	0,67
45	75	0,55
50	85	0,70
60	75	0,38
30	60	0,43
25	70	0,60
30	60	0,43
30	75	0,64
35	70	0,54
Rata-Rata		0,51

Lampiran 20 Hasil Pengujian SPSS

		Pretest			Standard Deviation
		Mean	Maximum	Minimum	
Kelas	Eksperimen	36.21	55.00	20.00	9.44
	Kontrol	36.25	60.00	20.00	9.25

		Posttest			Standard Deviation
		Mean	Maximum	Minimum	
Kelas	Eksperimen	88.03	100.00	70.00	7.39
	Kontrol	68.91	95.00	50.00	9.82

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Standardized Residual for Posttest
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000
	Std. Deviation	.98425
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.072
	Negative	-.107
Test Statistic		.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.166	1	63	.685
	Based on Median	.208	1	63	.650
	Based on Median and with adjusted df	.208	1	62.564	.650
	Based on trimmed mean	.210	1	63	.649
Posttest	Based on Mean	2.344	1	63	.131
	Based on Median	2.704	1	63	.105
	Based on Median and with adjusted df	2.704	1	62.214	.105
	Based on trimmed mean	2.573	1	63	.114

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest *	Between Groups	(Combined)	1208.662	8	151.083	.894	.528
Pretest	Groups	Linearity	387.864	1	387.864	2.294	.015
		Deviation from Linearity	820.798	7	117.257	.694	.677
	Within Groups		9466.723	56	169.049		
	Total		10675.385	64			

Between-Subjects Factors

	Value Label	N
Kelas	1.00 Eksperimen	33
	2.00 Kontrol	32

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Posttest

Kelas	Mean	Std. Deviation	N
Eksperimen	88.0303	7.38869	33
Kontrol	68.9062	9.81559	32
Total	78.6154	12.91522	65

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Posttest

F	df1	df2	Sig.
.955	1	63	.332

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Pretest + Kelas

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Posttest

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	6335.836 ^a	2	3167.918	45.261	.000	.593
Intercept	18620.182	1	18620.182	266.030	.000	.811
Pretest	394.140	1	394.140	5.631	.021	.083
Kelas	5947.973	1	5947.973	84.980	.000	.578
Error	4339.548	62	69.993			
Total	412400.000	65				
Corrected Total	10675.385	64				

a. R Squared = .593 (Adjusted R Squared = .580)

Estimates

Dependent Variable: Posttest

Kelas	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Eksperimen	88.035 ^a	1.456	85.124	90.947
Kontrol	68.901 ^a	1.479	65.945	71.857

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values:

Pretest = 36.2308.

Pairwise Comparisons

Dependent Variable: Posttest

(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference (I- J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
Eksperimen	Kontrol	19.134*	2.076	.000	14.985	23.283
Kontrol	Eksperimen	-19.134*	2.076	.000	-23.283	-14.985

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

Univariate Tests

Dependent Variable: Posttest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Contrast	5947.973	1	5947.973	84.980	.000	.578
Error	4339.548	62	69.993			

The F tests the effect of Kelas. This test is based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain	Eksperimen	33	.8109	.11909	.02073
	Kontrol	32	.5134	.15368	.02717

N-Gain

		Mean	Maximum	Minimum	Standard Deviation
Kelas	Eksperimen	.81	1.00	.58	.12
	Kontrol	.51	.89	.09	.15

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian

a. Dokumentasi Efektivitas Respon Berdasarkan Respon Guru dan Siswa



b. Dokumentasi Uji Media di Kelompok Eksperimen



Kegiatan Pemberian Pretest



Pembelajaran I dengan Media *Flipbook* berbantuan *games* edukasi



Pembelajaran II dengan Media *Flipbook* berbantuan *games* edukasi



Pembelajaran III dengan Media *Flipbook* berbantuan *games* edukasi



Pemberian Posstest pada Kelompok Eksperimen

c. Dokumentasi Uji Media di Kelompok Kontrol



d. Dokumentasi Ijin Observasi dan Pengambilan Data



Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup



Ni Ketut Somantari lahir di Denpasar pada tanggal 22 Juni 1987 dari pasangan suami istri Bapak Alm. I Wayan Dana dan Ibu Ni Nyoman Warti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini Penulis beralamat di Jalan Cekomaria Gang Buana Ukir No 1, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Tonja dan lulus pada tahun 1999. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Denpasar dan lulus pada tahun 2002. Pada tahun 2005 penulis lulus dari sekolah menengah atas di SMA Negeri 7 Denpasar kemudian melanjutkan D2 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2006. Pada tahun 2015 penulis menyelesaikan Program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di Universitas Terbuka. Pada tahun 2024 penulis melanjutkan Pendidikan S2 Program Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Tesis dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Berbantuan *Games* Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Keanekaragaman Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

