



Lampiran 01 Surat Observasi

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

Nomor : *ISO*/UN48.14.1/PT.02.05/2025 1 Agustus 2025
 Perihal : Mohon Izin Observasi

Yth. *Kepala SDN 17 Dauh Puri*
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 mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Putu Diantari
 NIM : 2429041098
 Program studi : Pendidikan Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III 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 02 Surat Ijin Pengumpulan Data

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA PROGRAM PASCASARJANA Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444 Laman: http://pasca.undiksha.ac.id								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : 225UN48.14.1/PT.02.05/2025 Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data </td> <td style="width: 40%; text-align: right; vertical-align: top;"> 1 September 2025 </td> </tr> </table>		Nomor : 225UN48.14.1/PT.02.05/2025 Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data	1 September 2025						
Nomor : 225UN48.14.1/PT.02.05/2025 Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data	1 September 2025								
Yth. <u>Kepala SDN 17 Dauh Puri</u> di...<u>tempat</u>									
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:									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Ni Putu Diantari</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2429041098</td> </tr> <tr> <td>Program studi</td> <td>: Pendidikan Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: Pengembangan Media <i>Accordion Book</i> Berkearifan Lokal Bali Berbantuan <i>Game</i> Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar</td> </tr> </table>		Nama	: Ni Putu Diantari	NIM	: 2429041098	Program studi	: Pendidikan Dasar	Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Accordion Book</i> Berkearifan Lokal Bali Berbantuan <i>Game</i> Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar
Nama	: Ni Putu Diantari								
NIM	: 2429041098								
Program studi	: Pendidikan Dasar								
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Accordion Book</i> Berkearifan Lokal Bali Berbantuan <i>Game</i> Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III 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 03 Surat Keterangan Observasi dari Sekolah



Surat Keterangan
 Nomor : 400.7.22.1/289/17DAPRI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N 17 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar :

Nama : Tujuh Belas Atiningsih, S.Pd.,M.Pd
 NIP : 19700817 199303 2 012
 Jabatan : Kepala SD N 17 Dauh Puri
 Unit Kerja : SD N 17 Dauh Puri

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Putu Diantari, S.Pd
 NIM : 2429041098
 Prodi : S2 Pendidikan Dasar
 Judul Tesis : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
 Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
 Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan observasi dalam rangka penyusunan tugas akhir (tesis) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha di SD N 17 Dauh Puri.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 4 Agustus 2025
 Kepala SD N 17 Dauh Puri



Tujuh Belas Atiningsih, S.Pd.,M.Pd
 NIP. 19700817 199303 2 012

Lampiran 04 Surat Keterangan Pengolahan Data dari Sekolah



Surat Keterangan
Nomor : 400.7.22.1/290/17DAPRI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N 17 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar :

Nama : Tujuh Belas Atiningsih, S.Pd.,M.Pd
NIP : 19700817 199303 2 012
Jabatan : Kepala SD N 17 Dauh Puri
Unit Kerja : SD N 17 Dauh Puri

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ni Putu Diantari, S.Pd
NIM : 2429041098
Prodi : S2 Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan pengumpulan data penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (tesis) Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha di SD N 17 Dauh Puri.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 12 Desember 2025

Kepala SD N 17 Dauh Puri



Tujuh Belas Atiningsih, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19700817 199303 2 012

Lampiran 05 Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Respon Guru
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas III yang selama ini Ibu/Bapak lakukan?	Pembelajaran IPA di kelas III dilaksanakan dengan mengacu pada buku guru dan buku siswa Kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran melalui penjelasan materi dan kegiatan membaca, disertai tanya jawab sederhana.
2	Materi IPA apa saja yang menurut Ibu/Bapak paling sulit dipahami oleh siswa kelas III?	Materi yang berkaitan dengan konsep abstrak, seperti perubahan wujud benda, energi, dan siklus hidup pada makhluk hidup, masih cukup sulit dipahami oleh siswa.
3	Bagaimana tingkat pemahaman konsep IPA siswa selama proses pembelajaran berlangsung?	Pemahaman konsep IPA siswa masih beragam, sebagian siswa sudah memahami konsep dasar, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dan memerlukan pendampingan lebih lanjut.
4	Media pembelajaran apa saja yang biasa Ibu/Bapak gunakan dalam pembelajaran IPA?	Media pembelajaran yang digunakan sebagian besar berupa buku teks, gambar pada buku, penjelasan secara lisan dari guru dan sesekali menggunakan video pembelajaran.
5	Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan?	Pada awal pembelajaran siswa terlihat antusias, namun setelah

No	Pertanyaan	Respon Guru
		beberapa waktu siswa cenderung merasa bosan dan kurang fokus.
6	Pada awal pembelajaran siswa terlihat antusias, namun setelah beberapa waktu siswa cenderung merasa bosan dan kurang fokus.	Belum sepenuhnya, karena media yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
7	Kesulitan apa yang paling sering dialami siswa dalam memahami konsep-konsep IPA?	Siswa sering mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep IPA dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.
8	Faktor apa saja yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep IPA pada siswa kelas III?	Faktor penyebabnya antara lain keterbatasan media pembelajaran, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta perbedaan gaya belajar siswa.
9	Bagaimana upaya yang telah Ibu/Bapak lakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut?	Guru berupaya memberikan contoh sederhana, menggunakan gambar, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa.
10	Apakah fasilitas dan sarana prasarana di sekolah ini memadai untuk menggunakan media digital?	Cukup memadai, karena tersedia lab Komputer, laptop dan <i>wifi</i>

Lampiran 06 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

VALIDASI AHLI MEDIA

A. Definisi Konseptual

Accordion book merupakan salah satu jenis media buku lipat yang bentuknya menyerupai akordeon (zig-zag atau harmonika) (Afidah *et al.*, 2019; Efendi *et al.*, 2020). Media *Accordion book* menyajikan informasi secara visual dan kronologis, cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak (Wulandari & Sugiarto, 2023). Kearifan lokal Bali merujuk pada nilai-nilai, tradisi, dan norma yang diwariskan secara turun-temurun (Purnami, 2023). *Game* interaktif adalah permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari pemain, di mana pemain bisa berinteraksi dan mendapatkan umpan balik langsung dalam permainan tersebut (Ningsih dan Utama, 2020). Sementara itu, pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi (Ardhani *et al.*, 2021).

B. Definisi Oprasional

Accordion book dalam penelitian ini adalah produk berupa buku cetak berbentuk lipatan zig-zag yang memuat materi "Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup" untuk siswa kelas III SD. Kualitas media *accordion book* berkearifan lokal Bali berbantuan *game* interaktif diukur melalui instrumen ahli yang mencakup aspek: 1) Format, 2) Daya Tarik, 3) Huruf, Gambar dan Objek, 4) Penyajian, dan 5) Adaptif. Aspek penilaian media ini dimodifikasi dari Sari, *et al.*, 2023. Instrumen validasi media menggunakan skala Likert lima poin (1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik).

C. Kisi – Kisi Validasi Media

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Format	Memperhatikan penggunaan unsur-unsur pendukung dalam penulisan	1, 2	2
2	Daya Tarik	Nilai estetika tampilan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	3, 4, 5	3
3	Huruf, Gambar dan Objek	Ketepatan ukuran serta jenis huruf yang digunakan	6, 7	2
		Kualitas gambar dan objek yang digunakan	8, 9	2
4	Penyajian	Proporsi dan pengaturan tata letak komponen media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	10, 11	2
		Konsistensi penyajian komponen media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	12, 13	2
5	<i>Adaptif</i>	Mengadaptasi perkembangan teknologi	14, 15	2
Total butir				15

(Sumber : dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)

D. Butir Penilaian Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Instansi :

b. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

c. Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Format						
1.	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.					
2.	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.					
Daya Tarik						
3.	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.					
4.	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.					
5.	Tampilan <i>game</i> interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.					
Huruf, Gambar dan Objek						
6.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.					
7.	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.					
8.	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
9.	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.					
Penyajian						
10.	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.					
11.	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.					
12.	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.					
13.	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan <i>game</i> interaktif.					
Adaptif						
14.	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.					
15.	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

Singaraja,
Dosen/Pakar,

.....
NIP.

INSTRUMEN PENELITIAN

VALIDASI AHLI MATERI

A. Definisi Konseptual

Accordion book merupakan salah satu jenis media buku lipat yang bentuknya menyerupai akordeon (zig-zag atau harmonika) (Afidah *et al.*, 2019; Efendi *et al.*, 2020). Media *Accordion book* menyajikan informasi secara visual dan kronologis, cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak (Wulandari & Sugiarto, 2023). Kearifan lokal Bali merujuk pada nilai-nilai, tradisi, dan norma yang diwariskan secara turun-temurun (Purnami, 2023). *Game* interaktif adalah permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari pemain, di mana pemain bisa berinteraksi dan mendapatkan umpan balik langsung dalam permainan tersebut (Ningsih dan Utama, 2020). Sementara itu, pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi (Ardhani *et al.*, 2021).

B. Definisi Oprasional

Accordion book dalam penelitian ini adalah produk berupa buku cetak berbentuk lipatan zig-zag yang memuat materi "Menenal Siklus pada Makhluk Hidup" untuk siswa kelas III SD. Kualitas media *accordion book* berkearifan lokal Bali berbantuan *game* interaktif diukur melalui instrumen ahli yang mencakup aspek: 1) *Self Instruction*, 2) *Self Contained*, dan 3) *User Friendly*. Aspek penilaian media ini dimodifikasi dari Sari, *et al.*, 2023. Instrumen validasi media menggunakan skala Likert lima poin (1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik).

C. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	<i>Self Instruction</i>	Kejelasan tujuan pembelajaran dan pengemasan materi pembelajaran	1,2,3	3
		Materi pembelajaran didukung dengan contoh ilustrasi	4,5,6	3
		Latihan soal yang disajikan relevan dengan materi dan lingkungan siswa	7,8	2
		Ketersediaan rangkuman materi pelajaran dan umpan balik	9,10	2
2	<i>Self Contained</i>	Memuat seluruh materi pembelajaran satu capaian pembelajaran secara utuh	11,12	2
3	<i>User Friendly</i>	Kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses informasi	13,14,15	3
Total butir				15

(Dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)

D. Butir Penilaian Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Instansi :

b. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Self Instruction						
1.	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.					
2.	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.					
3.	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.					
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.					
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.					
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.					
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.					
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.					
Self Contained						
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.					
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.					
User Friendly						
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.					
14	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.					
15	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif menyajikan informasi yang jelas.					

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Dosen/Pakar,

.....

NIP.

INSTRUMEN PENELITIAN

VALIDASI RESPON GURU

A. Definisi Konseptual

Accordion book merupakan salah satu jenis media buku lipat yang bentuknya menyerupai akordeon (zig-zag atau harmonika) (Afidah *et al.*, 2019; Efendi *et al.*, 2020). Media *Accordion book* menyajikan informasi secara visual dan kronologis, cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak (Wulandari & Sugiarto, 2023). Kearifan lokal Bali merujuk pada nilai-nilai, tradisi, dan norma yang diwariskan secara turun-temurun (Purnami, 2023). *Game* interaktif adalah permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari pemain, di mana pemain bisa berinteraksi dan mendapatkan umpan balik langsung dalam permainan tersebut (Ningsih dan Utama, 2020). Sementara itu, pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi (Ardhani *et al.*, 2021).

B. Definisi Oprasional

Accordion book dalam penelitian ini adalah produk berupa buku cetak berbentuk lipatan zig-zag yang memuat materi "Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup" untuk siswa kelas III SD. Kepraktisan media *accordion book* berkearifan lokal Bali berbantuan *game* interaktif diukur melalui instrumen kepraktisan yang mencakup aspek: 1) Tampilan dan Daya Tarik, 2) Penyajian, 3) Kebermanfaatan, dan 4) *User Friendly*. Aspek penilaian media ini dimodifikasi dari Sari, *et al.* tahun 2023. . Instrumen validasi media menggunakan skala Likert lima poin (1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik).

C. Kisi – Kisi Instrumen Kepraktisan

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan dan Daya Tarik	Nilai estetika dan kemenarikan tampilan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	1, 2, 3, 4	4
2	Penyajian	Penyajian komponen-komponen media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	5, 6, 7, 8	4
3	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif bagi pengguna dalam pembelajaran	9, 10, 11	3
4	<i>User Friendly</i>	Kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses informasi	12, 13, 14, 15	4
Total Butir				15

(Dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)

D. Butir Penilaian Validasi Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Instansi :

b. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.					
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.					
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.					
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.					
Penyajian						
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.					
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.					
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.					
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .					
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.					
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.					
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.					
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.					
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.					

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

Singaraja,

Guru Kelas III,

.....

NIP.

INSTRUMEN PENELITIAN VALIDASI RESPON SISWA

A. Definisi Konseptual

Accordion book merupakan salah satu jenis media buku lipat yang bentuknya menyerupai akordeon (zig-zag atau harmonika) (Afidah *et al.*, 2019; Efendi *et al.*, 2020). Media *Accordion book* menyajikan informasi secara visual dan kronologis, cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak (Wulandari & Sugiarto, 2023). Kearifan lokal Bali merujuk pada nilai-nilai, tradisi, dan norma yang diwariskan secara turun-temurun (Purnami, 2023). *Game* interaktif adalah permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari pemain, di mana pemain bisa berinteraksi dan mendapatkan umpan balik langsung dalam permainan tersebut (Ningsih dan Utama, 2020). Sementara itu, pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi (Ardhani *et al.*, 2021).

B. Definisi Oprasional

Accordion book dalam penelitian ini adalah produk berupa buku cetak berbentuk lipatan zig-zag yang memuat materi "Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup" untuk siswa kelas III SD. Kepraktisan media *accordion book* berkearifan lokal Bali berbantuan *game* interaktif diukur melalui instrumen kepraktisan yang mencakup aspek: 1) Tampilan dan Daya Tarik, 2) Penyajian, 3) Kebermanfaatan, dan 4) *User Friendly*. Aspek penilaian media ini dimodifikasi dari Sari, *et al.* tahun 2023. . Instrumen validasi media menggunakan skala Likert lima poin (1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik).

C. Kisi – Kisi Instrumen Kepraktisan

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan dan Daya Tarik	Nilai estetika dan kemenarikan tampilan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	1, 2, 3, 4	4
2	Penyajian	Penyajian komponen-komponen media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	5, 6, 7, 8	4
3	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif bagi pengguna dalam pembelajaran	9, 10, 11	3
4	<i>User Friendly</i>	Kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses informasi	12, 13, 14, 15	4
Total Butir				15

(Dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)

D. Butir Penilaian Validasi Respon Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama :

Kelas :

Sekolah :

b. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No		Butir Penilaian	Penilaian				
			1	2	3	4	5
			SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik							
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.						
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.						
3.	Tampilan permainan (<i>game</i> interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.						
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.						
Penyajian							
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.						
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.						
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.						

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.					
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					
10.	<i>Game</i> interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					
13.	<i>Game</i> interaktif mudah dimainkan					
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.					

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

Singaraja,

Siswa,

.....

INSTRUMEN PENELITIAN

TES PEMAHAMAN KONSEP IPA

A. Definisi Konseptual

Pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi (Ardhani *et al.*, 2021). Pemahaman konsep IPA adalah penjelasan yang diperoleh kebenarannya yang lengkap dan baku, lewat eksperimen atau pengamatan secara nyata (Ellyana, 2021). Pemahaman konsep IPA mencakup kemampuan siswa untuk menjelaskan fenomena alam, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, serta menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat *et al.*, 2020).

B. Definisi Oprasional

Pemahaman konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk mengerti, menjelaskan, dan menerapkan prinsip dasar dalam ilmu IPA, bukan sekadar menghafal fakta, melainkan memahami bagaimana dan mengapa suatu peristiwa alam terjadi. Efektivitas media ini diukur melalui skor tes pilihan ganda (pretest dan posttest) yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Ada tujuh indikator untuk memahami aspek pemahaman, antara lain, 1) Menafsirkan, yaitu transformasi kabar yang asli ke bentuk lain; 2) Mencontohkan, yaitu proses mengidentifikasi karakteristik utama dari suatu gambaran atau prinsip umum; 3) Mengklasifikasi, yang mengikutsertakan tahapan memperhatikan ciri atau ragam yang sesuai dengan contoh, gambaran atau prinsip tertentu; 4) Merangkum, yaitu. Penyajian satu kalimat yang mewakili informasi yang diterima; 5) Menyimpulkan, yaitu tahapan menemukan corak dalam beberapa contoh ; 6) Membandingkan, yang meliputi tahapan mencatat kesamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek; dan 7) Menjelaskan, saat siswa bisa menciptakan dan menggunakan model kausal dalam suatu sistem (Novanto, 2021). Adapun

indikator pemahaman konsep dan indikator soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal
1	Manfsirkan	Menafsirkan gambar metamorfosis ke dalam urutan tahap yang tepat.
2	Mencontohkan	1. Mengidentifikasi tahapan siklus hidup makhluk hidup.
		2. Mengidentifikasi contoh sederhana siklus hidup tumbuhan.
		3. Mengidentifikasi tahapan siklus hidup hewan.
3	Mengklasifikasi	Mengelompokkan hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
4	Merangkum	Merangkum tahapan siklus hidup hewan dengan bagan sederhana
5	Menyimpulkan	Menyimpulkan hubungan antara tahapan siklus hidup hewan dengan dampaknya terhadap lingkungan atau manusia.
6	Membandingkan	Membandingkan perbedaan umum siklus hidup hewan dan tumbuhan.
7	Menjelaskan	1. Menjelaskan arti sederhana siklus hidup
		2. Menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
		3. Menjelaskan perbedaan setiap tahapan pada metamorfosis hewan.
		4. Menjelaskan tahapan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna pada hewan.

C. Kisi-Kisi Pemahaman Konsep IPA

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Pemahaman Konsep	Nomor Butir	Jumlah Butir	Jenis Soal
1	Peserta didik memahami siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya.	Peserta didik dapat memahami siklus hidup makhluk hidup dengan benar.	Menjelaskan arti sederhana siklus hidup.	Menjelaskan	1, 2	2	Pilihan Ganda
			Mengidentifikasi tahapan siklus hidup makhluk hidup.	Mencontohkan	3, 4	2	Pilihan Ganda
			Mengidentifikasi contoh sederhana siklus hidup tumbuhan.	Mencontohkan	5, 6	2	Pilihan Ganda
			Mengidentifikasi tahapan siklus hidup hewan.	Mencontohkan	7, 8	2	Pilihan Ganda
			Merangkum tahapan siklus hidup hewan dengan bagan sederhana	Merangkum	9, 10	2	Pilihan Ganda
		Peserta didik dapat membedakan siklus hidup hewan dengan hewan lainnya dengan tepat	Membandingkan perbedaan umum siklus hidup hewan dan tumbuhan.	Membandingkan	11, 12	2	Pilihan Ganda
			Menyimpulkan hubungan antara tahapan siklus hidup hewan dengan dampaknya terhadap lingkungan atau manusia.	Menyimpulkan	13, 14	2	Pilihan Ganda
		Peserta didik dapat	Menjelaskan tahapan	Menjelaskan	15, 16	2	Pilihan Ganda

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Pemahaman Konsep	Nomor Butir	Jumlah Butir	Jenis Soal
		membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.	metamorfosis sempurna dan tidak sempurna pada hewan.				
			Menafsirkan gambar metamorfosis ke dalam urutan tahap yang tepat.	Menafsirkan	17, 18	2	Pilihan Ganda
			Menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.	Menjelaskan	19, 20	2	Pilihan Ganda
			Mengelompokkan hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.	Mengklasifikasi	21, 22	2	Pilihan Ganda
			Menjelaskan perbedaan setiap tahapan pada metamorfosis hewan.	Menjelaskan	23, 24, 25	3	Pilihan Ganda
Total Butir						25	

D. Lembar Soal Pemahaman Konsep IPA

Satuan Pendidikan : SD N 17 Dauh Puri
 Kurikulum : Merdeka
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : III/Ganjil
 Bab : 2. Ayo, Menenal Siklus pada Makhluk Hidu
 Tipe Soal : Pilihan Ganda
 Jumlah Soal : 25

Petunjuk Umum :

1. Tuliskan nama, no absen, dan mata pelajaran pada lembar jawaban!
2. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab!
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada jawaban yang menurut kalian benar!
4. Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang sudah tersedia!
5. Kerjakan soal yang dianggap paling mudah terlebih dahulu!
6. Tanyakan pada guru jika ada soal yang tidak jelas
7. Waktu pengerjaan soal selama 60 menit!

Selamat Bekerja

1. Berkembangbiak merupakan salah satu proses dalam siklus hidup makhluk hidup. Setiap makhluk hidup akan mengalami perubahan dari lahir, tumbuh, menjadi dewasa, hingga akhirnya mati. Perubahan urutan tersebut disebut ...
 - a. Proses makan dan minum
 - b. Siklus hidup makhluk hidup
 - c. Kebiasaan sehari-hari
 - d. Pergantian musim
2. Berikut ini pernyataan tentang siklus hidup makhluk hidup:
 - 1) Terjadi secara berulang.
 - 2) Tidak dialami semua makhluk hidup.
 - 3) Berawal dari lahir hingga mati.
 - 4) Tidak terjadi perubahan sama sekali.
 Pernyataan yang benar adalah ...
 - a. 1 dan 3
 - b. 2 dan 4
 - c. 1 dan 2
 - d. 3 dan 4
3. Setiap manusia mengalami siklus hidup yang berurutan. Jika tahap pertama dimulai sejak masih di dalam kandungan, maka urutan yang tepat untuk menggambarkan siklus hidup manusia adalah ...
 - a. Bayi → Janin → Anak-anak → Dewasa
 - b. Bayi → Benih → Anak-anak → Dewasa
 - c. Janin → Bayi → Anak-anak → Dewasa
 - d. Anak-anak → Janin → Bayi → Dewasa
4. Manusia mengalami beberapa tahap pada siklus hidupnya. Seorang anak sedang belajar tentang tahap sebelum bayi lahir ke dunia. Ia menemukan bahwa pada tahap ini, manusia masih berada di dalam kandungan ibunya. Tahap yang dimaksud adalah ...
 - a. Balita

- b. Dewasa
 - c. Remaja
 - d. Janin
5. Di bawah ini yang merupakan contoh siklus hidup makhluk hidup yaitu
- a. Biji → tumbuh akar → tunas → tumbuhan muda
 - b. Es mencair → menjadi air → menguap → turun hujan
 - c. Siang → sore → malam → pagi
 - d. Biji jagung digiling → menjadi tepung → dimasak → dimakan
6. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tanaman pada gambar di atas mengalami siklus hidup. Adapun siklus hidup dari tanaman tersebut yaitu

- a. Tumbuh buah dan tunas selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - b. Biji atau benih tanaman tersebut selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - c. Tumbuh bunga, tumbuh akar dan tunas selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - d. Tumbuh daun selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
7. Bacalah soal cerita dibawah ini!
- “ Di sebuah peternakan, Pak Budi memelihara beberapa ekor ayam betina. Ayam-ayam itu menghasilkan telur setiap hari. Sebagian telur dimasak untuk kebutuhan rumah tangga, sedangkan sebagian lainnya dierami oleh induknya. Setelah beberapa minggu, telur yang dierami menetas menjadi anak ayam. Anak ayam itu tumbuh menjadi ayam remaja, lalu ayam dewasa yang akhirnya juga mampu bertelur.”

Jika suatu hari Pak Budi hanya mengambil semua telur untuk dimasak tanpa menyisakan untuk dierami, apa dampak yang kemungkinan terjadi terhadap siklus hidup ayam di peternakannya?

- a. Jumlah ayam tetap bertambah meskipun tidak ada telur yang menetas.
 - b. Siklus hidup ayam akan terputus sehingga populasi ayam bisa berkurang.
 - c. Anak ayam akan muncul dari telur yang sudah dimasak.
 - d. Ayam betina tidak lagi membutuhkan telur untuk berkembang biak.
8. Perhatikan gambar dibawah ini!



1



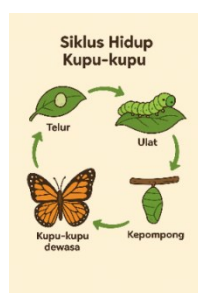
2



3

Bayi kucing pada siklus hidup di atas ditunjukkan oleh gambar nomor . . .

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 1 dan 2
9. Dina dan teman-temannya sedang mengamati tentang siklus hidup hewan pada buku akordeon. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa kecoak betina bertelur di tempat lembap. Dari telur kecoak menetaslah nimfa, yaitu kecoak kecil yang bentuknya mirip dengan kecoak dewasa tetapi belum memiliki sayap. Setelah beberapa kali berganti kulit, nimfa berubah menjadi kecoak dewasa yang siap berkembang biak. Berdasarkan teks tersebut, bagan yang tepat untuk tahapan siklus hidup kecoak adalah
- a. Telur → Nimfa → Kecoak Dewasa
 - b. Telur → Ulat → Kepompong → Kecoak Dewasa
 - c. Telur → Kepompong → Nimfa → Kecoak Dewasa
 - d. Kecoak Dewasa → Telur → Nimfa → Kepompong
10. Telur → Kecebong → Katak muda → Katak dewasa
Bagan di atas menunjukkan siklus hidup katak. Berdasarkan bagan tersebut, pernyataan yang tepat tentang siklus hidup katak adalah
- a. Katak mengalami perubahan bentuk dari telur hingga menjadi katak dewasa
 - b. Katak muda hidup di air seperti kecebong
 - c. Katak dewasa berubah menjadi telur Kembali
 - d. Kecebong menetas langsung menjadi katak dewasa
11. Perbedaan umum siklus hidup hewan dan tumbuhan adalah
- a. Hewan dari biji, tumbuhan dari telur
 - b. Hewan metamorfosis, tumbuhan tumbuh dari biji
 - c. Tumbuhan lebih cepat dewasa daripada hewan
 - d. Hewan & tumbuhan tumbuh tanpa berubah bentuk
12. Seekor ikan berkembang biak dengan bertelur di air dan menetas menjadi anak ikan, lalu tumbuh menjadi ikan dewasa. Jagung berkembang dari biji yang ditanam, kemudian tumbuh menjadi tanaman dewasa yang menghasilkan biji kembali. Apa perbedaan umum dari siklus hidup ikan dan jagung?
- a. Ikan dari telur, jagung dari biji
 - b. Ikan tumbuh melalui perkecambahan, jagung melalui metamorfosis
 - c. Ikan berkembang dari biji, jagung dari telur
 - d. Ikan dan jagung sama-sama dari biji
13. Perhatikan gambar di bawah ini !



Berdasarkan gambar tersebut, kesimpulan yang tepat tentang dampak siklus hidup kupu-kupu bagi lingkungan adalah

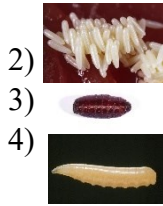
- Ulat membantu tumbuhan tumbuh lebih cepat
 - Ulat dapat merusak tanaman karena memakan daun
 - Kupu-kupu muda menjaga kesuburan tanah
 - Kepompong membuat tanaman cepat berbunga
14. Beberapa hewan memiliki tahapan siklus hidup yang berbeda dan berdampak pada lingkungan atau manusia.
- 1) Belalang muda banyak memakan daun pada tumbuhan di sawah.
 - 2) Nyamuk dewasa menggigit manusia dan dapat menularkan penyakit.
 - 3) Lebah dewasa mencari madu dari bunga-bunga di taman.
- Berdasarkan pernyataan tersebut, kesimpulan yang tepat adalah
- Semua hewan pada tahap dewasa merugikan lingkungan
 - Setiap tahap dalam siklus hidup hewan dapat berdampak berbeda pada lingkungan atau manusia
 - Semua hewan membantu penyerbukan bunga
 - Belalang, nyamuk, dan lebah sama-sama merugikan manusia
15. Siti melihat seekor belalang di taman sekolah. Guru kemudian menunjukkan gambar urutan hidup belalang secara acak. Jika Siti diminta menjelaskan urutan tahapan metamorfosis belalang, maka jawaban yang tepat adalah ...
- Nimfa → belalang dewasa → telur
 - Nimfa → telur → belalang dewasa
 - Telur → nimfa → belalang dewasa
 - Telur → pupa → nimfa → belalang dewasa
16. Perhatikan gambar di bawah ini!



Hewan pada gambar tersebut mengalami metamorfosis yang terdiri atas beberapa tahapan. Urutan tahapan yang benar adalah

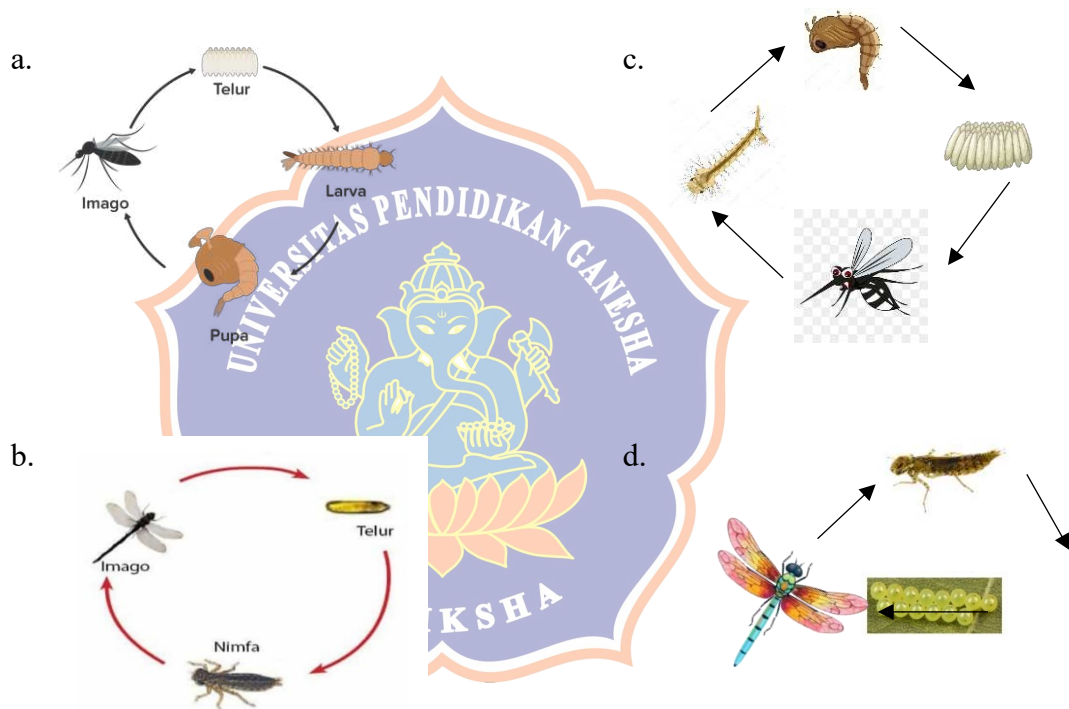
- Ulat → kepompong → telur → kupu-kupu dewasa
 - Telur → ulat → kepompong → kupu-kupu dewasa
 - Kepompong → ulat → telur → kupu-kupu dewasa
 - Telur → kepompong → ulat → kupu-kupu dewasa
17. Pada waktu istirahat Budi menemukan lalat di dekat tempat sampah sekolah, kemudian dia ingat dengan penjelasan guru, bahwa sebelum menjadi lalat dewasa, hewan ini melewati beberapa tahap metamorfosis.

- 1) 



Tahapan metamorfosis yang tepat dari hewan tersebut adalah . . .

- 4, 3, 2 dan 1
 - 1, 2, 3 dan 4
 - 2, 4, 3 dan 1
 - 2, 3, 4 dan 1
18. Di bawah ini merupakan gambar tahapan yang tepat dari metamorfosis sempurna yaitu



19. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Metamorfosis sempurna memiliki fase pupa.
- 2) Metamorfosis tidak sempurna memiliki fase nimfa.
- 3) Metamorfosis sempurna hanya 2 fase.
- 4) Metamorfosis sempurna dan tidak sempurna sama saja.

Manakah pernyataan yang benar?

- 1 dan 2
- 2 dan 3
- 3 dan 4
- 1 dan 4

20. Suatu hari, Sinta mengamati dua jenis hewan di halaman rumahnya. Ia melihat ulat yang berubah menjadi kupu-kupu, dan juga belalang kecil yang tumbuh menjadi belalang dewasa tanpa berubah bentuk.

Berdasarkan pengamatan Sinta, perbedaan kedua hewan tersebut adalah

- Kupu-kupu mengalami metamorfosis sempurna, sedangkan belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna
 - Keduanya mengalami metamorfosis sempurna karena berasal dari telur
 - Belalang mengalami metamorfosis sempurna, sedangkan kupu-kupu tidak mengalami metamorfosis
 - Keduanya tidak mengalami perubahan bentuk dalam pertumbuhan
21. Perhatikan tabel berikut !

NO	NAMA HEWAN
1	Belalang
2	Capung
3	Jangkrik
4	Kupu-kupu
5	Kecoa
6	Lalat
7	Nyamuk

Berdasarkan tabel di atas hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah ...

- 1, 2, dan 3
 - 4, 5, dan 6
 - 1, 2, dan 5
 - 4, 6, dan 7
22. Metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya fase pupa (kepompong). Dari hewan-hewan di bawah ini, yang termasuk kelompok metamorfosis sempurna
- Nyamuk, kupu-kupu, dan lebah
 - Capung, belalang, dan kecoa
 - Katak, cicak, dan kura-kura
 - Belalang, nyamuk, dan capung
23. Katak mengalami beberapa perubahan bentuk tubuh diantaranya kecebong dan katak muda. Perbedaan utama antara kecebong dengan katak muda adalah
- Kecebong memiliki ekor dan insang, sedangkan katak muda memiliki kaki dan mulai bernapas dengan paru-paru
 - Kecebong sudah bisa melompat, sedangkan katak muda hanya bisa berenang
 - Kecebong berwarna hijau, sedangkan katak muda berwarna cokelat
 - Kecebong hidup di darat, sedangkan katak muda hanya hidup di air
24. Tahapan nimfa dan imago merupakan bagian dari metamorfosis kecoa. Hal yang membedakan kedua tahapan tersebut adalah
- Nimfa sudah memiliki sayap, sedangkan imago belum memiliki sayap
 - Nimfa belum memiliki sayap, sedangkan imago sudah memiliki sayap

- c. Nimfa sudah bisa berkembang biak, sedangkan imago belum bisa berkembang biak
- d. Nimfa hanya makan nektar, sedangkan imago makan daun
- 25. Lebah adalah salah satu hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Dimana dalam metamorfosisnya setiap tahap memiliki bentuk dan kegiatan yang berbeda. Perbedaan yang paling tepat antara tahap larva dan lebah dewasa adalah
- e. Larva hidup di dalam sarang dan mencari makan sendiri, sedangkan lebah dewasa menunggu diberi makan
- f. Larva belum memiliki sayap dan tidak bisa terbang, sedangkan lebah dewasa memiliki sayap dan bisa mencari madu
- g. Larva membantu penyerbukan bunga, sedangkan lebah dewasa hanya berdiam di dalam sarang
- h. Larva memiliki bentuk tubuh seperti lebah kecil dan sudah bisa terbang

KUNCI JAWABAN :

NO SOAL	JAWABAN	NO SOAL	JAWABAN	NO SOAL	JAWABAN
1	B	11	B	21	D
2	A	12	A	22	A
3	C	13	A	23	A
4	D	14	B	24	B
5	A	15	C	25	B
6	B	16	B		
7	B	17	C		
8	C	18	A		
9	A	19	A		
10	A	20	A		

PENSKORAN :

Jawaban benar diberi skor **1**

Jawaban salah diberi skor **0**

Nilai Akhir = Jumlah skor benar x 100

Lampiran 07 Hasil Uji Instrumen Penelitian Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES* INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas *Judges*

Nama : *Dr. I Gede Ayu Tri Agustina, S.Pd., M.Pd.*
NIP : *198408282009122005*
Instansi : *Undiksha*

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Format				
1.	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.	✓		
2.	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.	✓		
Daya Tarik				
3.	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.	✓		
5.	Tampilan <i>game</i> interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.	✓		
Huruf, Gambar dan Objek				
6.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.	✓		
7.	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.	✓		
8.	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.	✓		
9.	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.	✓		
Penyajian				
10.	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.	✓		
11.	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.	✓		
12.	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.	✓		
13.	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan media digital <i>game</i> interaktif.	✓		
Adaptif				
14.	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.	✓		
15.	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.	✓		

Komentar/Saran

Gudah banyu

Singaraja, 18 Oktober 2025
Dosen/Pakar,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd, M. d.
NIP. 197208240312000000



LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Judges

Nama :
 NIP :
 Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>Tidak</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Format				
1.	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.	✓		
2.	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.	✓		
Daya Tarik				
3.	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>tata letak</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.	✓		
5.	Tampilan <i>game</i> interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.	✓		
Huruf, Gambar dan Objek				
6.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.	✓		
7.	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.	✓		
8.	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.	✓		
9.	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.	✓		
Penyajian				
10.	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.	✓		
11.	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.	✓		
12.	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.	✓		
13.	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan media digital <i>game</i> interaktif.	✓		
Adaptif				
14.	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.	✓		
15.	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.	✓		

Komentar/Saran

Komentar/Saran *Sebaiknya dg CP. dan tryin publikasi*

Singaraja, ... 14-10-25
Dosen/Pakar,

Dosen/Pakar,

Prof. Dr. Dewa Bagur Sanjay, M.Si.
NIP. 196102311987031013

NIP. 14642311587831013

Lampiran 08 Hasil Uji Instrumen Penelitian Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES* INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas *Judges*

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, M.Pd., M.Pd.

NIP : 19840828200912 2005

Instansi : Universitas Ganesha

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Self Instruction				
1	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.	✓		
2	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.	✓		
3	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.	✓		

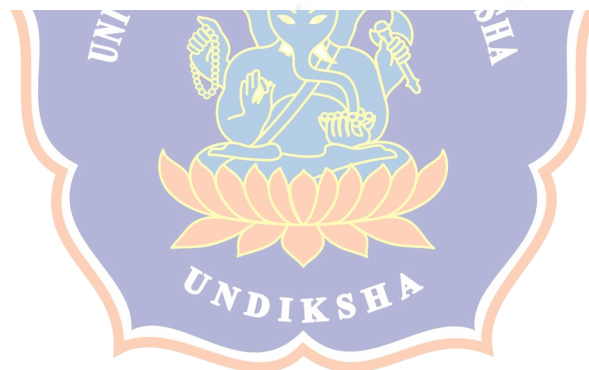
No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.	✓		
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.	✓		
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.	✓		
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.	✓		
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.	✓		
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.	✓		
<i>Self Contained</i>				
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.	✓		
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
<i>User Friendly</i>				
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.	✓		
14	<i>Accordion Book</i> berkarifan lokal Bali berbantuan game interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.	✓		berkarifan
15	<i>Accordion Book</i> berkarifan lokal Bali berbantuan game interaktif menyajikan informasi yang jelas.	✓		berkarifan

Komentar/Saran

fasusika telah berkarya dan akan berkarya lagi

Singaraja, 11 Oktober 2025
Dosen/Pakar,

Dr. I Gusti Putu Aguska, S.Pd, M.Pd
NIP. 197002101990001



LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
 Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
 Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas *Judges*

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian *judges* untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Self Instruction				
1	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.			
2	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.			
3	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.			

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>Valid</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.	✓		
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.	✓		
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.	✓		
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.	✓		
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.	✓		
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.	✓		
Self Contained				
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.	✓		
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
User Friendly				
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.	✓		
14	<i>Accordion Book</i> berkarifan lokal Bali berbantuan game interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.	✓		
15	<i>Accordion Book</i> berkarifan lokal Bali berbantuan game interaktif menyajikan informasi yang jelas.	✓		

Komentar/Saran

Singaraja, 16-10-25
Dosen/Pakar,

Prof. Dr. Dewa Pragas Sanjaya,
NIP. 196112311987031013



Lampiran 09 Hasil Uji Instrumen Validasi Respon Guru

LEMBAR VALIDASI RESPON GURU INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Judges

Nama : Dr. I. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd.-M.Pd.
NIP : 198908282009122005
Instansi : Undiksha

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Tampilan dan Daya Tarik				
1.	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓		
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.	✓		
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓		
Penyajian				
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.	✓		
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.	✓		
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.	✓		
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .	✓		
Kebermanfaatan				
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.	✓		
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.	✓		
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	✓		
User Friendly				
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.	✓		
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.	✓		
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	menemukan bagian materi yang dibutuhkan.			

Komentar/Saran

Sudah baik

Singaraja, 16 Oktober 2025
Dosen/Pakar

Dr. I. Gede Ayu Tri Agustiana, S. Pd. M. Pd
NIP. 19740812009122005



LEMBAR VALIDASI RESPON GURU
INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
 Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
 Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Judges

Nama :
 NIP :
 Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>tidak</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Tampilan dan Daya Tarik				
1.	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓		
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.	✓		
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>Final</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.	✓		
Penyajian				
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.	✓		
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.	✓		
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.	✓		
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .	✓		
Kebermanfaatan				
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.	✓		
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.	✓		
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	✓		
User Friendly				
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓		
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.	✓		
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.	✓		
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	menemukan bagian materi yang dibutuhkan.	✓		

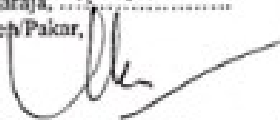
Komentar/Saran

.....

.....

.....

Singaraja, 16 - 10 - 25
Dosen/Pakar,


Prof. Dr. Dewa Anggras Sanjaya, M.Si.
NIP. 196112311987031001



Lampiran 10 Hasil Uji Instrumen Validasi Respon Siswa

LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

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

A. Identitas Judges

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908282009122005
Instansi : Undiksha

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

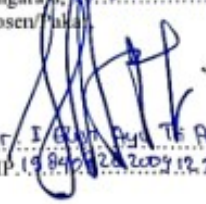
C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Tampilan dan Daya Tarik				
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.	✓		
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.	✓		
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.	✓		
Penyajian				
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.	✓		
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.	✓		
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.	✓		
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.	✓		
Kebermanfaatan				
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.	✓		
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.	✓		
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.	✓		
User Friendly				
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.	✓		
13.	Game interaktif mudah dimainkan	✓		
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.	✓		
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.	✓		

Komentar/Saran

Singaraja, 10 October 2015
Dosen/Pakar


Dr. I. Eka Puji Ti Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198402222009122003



LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA
INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Judges

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

C. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>Revisi</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
Tampilan dan Daya Tarik				
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.	✓		
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.	✓		
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

No.	Butir Penilaian	Relevansi <i>Relevansi</i>		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.	✓		
Penyajian				
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.	✓		
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.	✓		
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.	✓		
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.	✓		
Kebermanfaatan				
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.	✓		
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.	✓		
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.	✓		
User Friendly				
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.	✓		
13.	Game interaktif mudah dimainkan	✓		
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.	✓		
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.	✓		

Komentar/Saran

Singaraja, 16 April 2025
Dosen/Pakar,

Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si
NIP. 196112311987031013



Lampiran 11 Hasil Uji Instrumen Validasi Tes Pemahaman Konsep IPA

LEMBAR VALIDASI UJI *JUDGES* TES PEMAHAMAN KONSEP IPA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

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

A. Identitas *Judges*

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

C. Penilaian

No Pertanyaan	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.		✓	Rubah kembali soal tersebut menjadi lebih menarik.
9.	✓		

No Pertanyaan	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.		✓	Tidak sesuai dengan kisi-kisi soal
21.	✓		Rubrik dapat ke bentuk pengal- 1.2 & 1.1.
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		

Komentar/Saran

Meningkatkan Indikator pemahaman konsep maka pada label
kisi-kisi soal, level kitala perlu dituliskan agar terdapat
rencana LKO mengungkapakan masalah. Es kitala & 2

Singaraja, 12 Oktober 2025
Dosen/Pakar

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1984032220031122005

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
TES PEMAHAMAN KONSEP IPA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
 2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Judges

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

C. Penilaian

No Pertanyaan	Relevansi		Catatan
	Sangat Relevan	Tidak Kurang Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		

Lampiran 12 Uji Produk oleh Ahli Media

KUESIONER AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Validator

Nama : I Made Citra Wibawa
NIP : 198307262009121009
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan.

C. Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Format						
1.	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
2.	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.					✓
Daya Tarik						
3.	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.					✓
4.	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.				✓	
5.	Tampilan <i>game</i> interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.					✓
Huruf, Gambar dan Objek						
6.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.				✓	
7.	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.				✓	
8.	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.					✓
9.	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.					✓
Penyajian						
10.	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.					✓
11.	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.				✓	
12.	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.					✓
13.	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan <i>game</i> interaktif.				✓	
Adaptif						
14.	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.				✓	

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
15.	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					✓

(Dimodifikasi dari Sari et al., 2023)

Catatan/Komentar/Saran

Media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik (A.P. each). Materi juga disampaikan dengan sederhana.

Kesimpulan

Media *accordion book* ini dinyatakan* :

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

*(Mohon memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 11-11-2025
Dosen/Pakar,



I. Made Citra Wibawa
NIP. 198507262009121009

KUESIONER AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Validator

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408232003122005
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan.

C. Penilaian

Penilaian		Penilaian				
No	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Format						
1.	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.					

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
2.	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.					✓
Daya Tarik						
3.	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.					✓
4.	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.					✓
5.	Tampilan <i>game</i> interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.					✓
Huruf, Gambar dan Objek						
6.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.					✓
7.	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.					✓
8.	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.					✓
9.	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.					✓
Penyajian						
10.	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.					✓
11.	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.					✓
12.	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.					✓
13.	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan <i>game</i> interaktif.					✓
Adaptif						
14.	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
15.	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.					✓

(Dimodifikasi dari Sari et al., 2023)

Catatan/Komentar/Saran

- Sudah sangat bagus tinggal tambahkan gambar atau gambar buku pada sampul paling akhir
- Jika memungkinkan lembar belakang yang putih disarankan

KesimpulanMedia *accordion book* ini dinyatakan* :

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

*(Mohon memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 11/11/2025
Dosen/Pakar

Dr. S. Gusli Ayu Tri Gustiana, M.Pd
NIP. 198101242005122005

Lampiran 13 Hasil Validasi oleh Ahli Media

NO	BUTIR PENILAIAN	AHLI 1	AHLI 2
Format			
1	Kejelasan identitas media berupa judul, petunjuk penggunaan pada media.	5	5
2	Kelengkapan unsur pendukung media berupa daftar isi dan tujuan pembelajaran.	5	5
Daya Tarik			
3	Desain visual media secara keseluruhan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.	5	5
4	Pemilihan warna merepresentasikan nilai estetika kearifan lokal Bali.	4	5
5	Tampilan game interaktif bersifat atraktif dan memotivasi siswa untuk belajar.	5	5
Huruf, Gambar dan Objek			
6	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.	4	5
7	Ukuran huruf sesuai untuk target pengguna.	4	5
8	Kualitas gambar, ilustrasi, dan objek yang disajikan tajam, jelas, dan tidak pecah.	5	5
9	Kesesuaian gambar dan objek dengan konsep IPA dan muatan kearifan lokal Bali.	5	5
Penyajian			
10	Komposisi dan tata letak antara teks, gambar, dan komponen lainnya proporsional dan seimbang.	5	5
11	Alur penyajian materi dan navigasi pada <i>game</i> interaktif runtut dan mudah diikuti.	4	5
12	Konsistensi penggunaan desain pada warna, huruf, tata letak di seluruh bagian media.	5	5
13	Terdapat keselarasan desain antara media cetak <i>accordion book</i> dengan <i>game</i> interaktif.	4	5
Adaptif			
14	<i>Game</i> interaktif yang diintegrasikan telah mengadaptasi perkembangan teknologi yang relevan untuk pendidikan.	4	5
15	Media mudah dioperasikan pada berbagai perangkat yang umum digunakan.	5	5
Total Skor		69	75
SKOR MAKSIMAL		75	
Persentase		92%	100%
Persentase Tingkat Pencapaian		96%	
Kualifikasi		Sangat Valid	

Lampiran 14 Uji Produk oleh Ahli Materi

KUESIONER AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Validator

Nama : Made Citra Wibawa
NIP : 198307262009121004
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan.

C. Penilaian

Penilaian		Penilaian				
No	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Self Instruction						
1.	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
2.	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.				✓	
3.	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.					✓
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.					✓
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.				✓	
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.					✓
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.					✓
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.				✓	
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.				✓	
Self Contained						
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.					✓
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.					✓
User Friendly						
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.					✓
14	Accordion Book berkearifan lokal Bali berbantuan game interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
15	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif menyajikan informasi yang jelas.					✓

(Dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)**Catatan/Komentar/Saran**

.....

.....

.....

KesimpulanMedia *accordion book* ini dinyatakan* :

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 11-11-2025
Dosen/Pakar,


I Made Citra Wibawa
NIP. 192307262009121009

KUESIONER AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
2. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

A. Identitas Validator

Nama : Dr. I Gede Ayu Tri Agustian S.Pd., M.Pd.
NIP : 108408101209122005
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan.

C. Penilaian

No		Butir Penilaian		Penilaian				
				1	2	3	4	5
				SKB	KB	CB	B	SB
Self Instruction								
1.	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.				✓			

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
2.	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.					✓
3.	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.					✓
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.					✓
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.					✓
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.					✓
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.					✓
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.					✓
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.					✓
Self Contained						
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.					✓
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.					✓
User Friendly						
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.					✓
14	Accordion Book berkearifan lokal Bali berbantuan game interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
15	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif menyajikan informasi yang jelas.				✓	

(Dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2023)**Catatan/Komentar/Saran**

Guduh sangat layak

KesimpulanMedia *accordion book* ini dinyatakan* :

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singaraja, 11 - 11 - 2025
Dosen/Pakur,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198406092005122005

Lampiran 15 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

NO	BUTIR PENILAIAN	AHLI 1	AHLI 2
Self Instruction			
1	Tujuan pembelajaran yang jelas dan materi yang tersusun secara sistematis.	5	4
2	Pengemasan materi yang runtut membuat isi pelajaran lebih jelas dan terarah.	4	5
3	Perancangan materi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5
4	Materi dalam media pembelajaran disertai ilustrasi yang sesuai dengan topik yang dipelajari.	5	5
5	Media pembelajaran menyajikan materi dengan ilustrasi yang relevan.	5	5
6	Isi ilustrasi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kearifan lokal Bali.	4	5
7	Kesesuaian materi terlihat dari latihan soal yang dirancang sesuai dengan topik pembelajaran.	5	5
8	Penyusunan latihan soal dikaitkan dengan pengalaman nyata sehari-hari.	5	5
9	Rangkuman materi tersedia dengan jelas untuk membantu memahami pokok pembelajaran.	4	5
10	Umpan balik diberikan untuk menunjukkan kesalahan dan arahan perbaikan.	4	5
Self Contained			
11	Materi yang disajikan mencakup seluruh indikator dari capaian pembelajaran.	5	5
12	Materi disusun secara utuh sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.	5	5
User Friendly			
13	Informasi mudah diakses tanpa mengalami kesulitan teknis.	5	5
14	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan game interaktif disajikan dengan instruksi yang mudah dipahami.	5	5
15	<i>Accordion Book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan game interaktif menyajikan informasi yang jelas.	5	4
Total Skor		71	73
SKOR MAKSIMAL		75	
Persentase		94,67	97,33
Persentase Tingkat Pencapaian		96	
Kualifikasi		Sangat Valid	

Lampiran 16 Uji Kepraktisan oleh Guru

KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU

Aspek Penelitian : Pengembangan Media *Acceleration Book* Berbasis *Local Ball* Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : Eka Andriyanti, S. Pd
 NIP : 19961024 2022 21 2003
 Instansi : SDN 17 Dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No	Basis Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan media <i>acceleration book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.					✓
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>acceleration book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.					✓
Penyajian						
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.					✓
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.					✓
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.					✓
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.					✓
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					✓
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.					✓
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.					✓
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.					✓

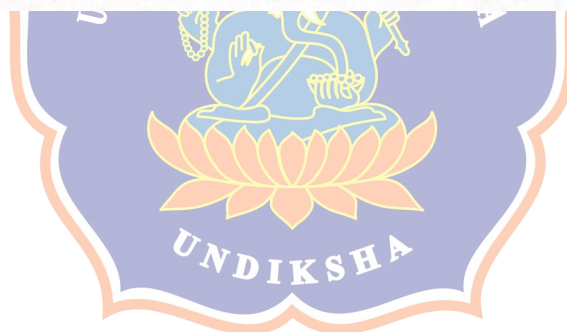
Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 10 Desember 2025
Guru Kelas III,



Fika Andriyani, S.Pd
NIP. 199610242022212003



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : GUSTI ADU DIAN RATHA PERTIWI PUTRI PINATHI, S.Pd
NIP : 19920206 202012 2 011
Instansi : SD N 17 DAUH PURI

b. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

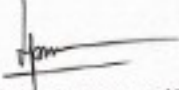
c. Penilaian

E. Penilaian		Penilaian				
No	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.					✓
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.				✓	
Penyajian						
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.					✓
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.					✓
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.					✓
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.					✓
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					✓
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.					✓
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.					✓
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.					✓

Catatan/Komentar/Saran

Singaraja, 10 Desember 2025
Guru Kelas III,


GHUSNI ANU DIAN RATNA PERTIWI P. S
NIP. 19920300 202004 2 001



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali
Berbantuan Game Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman
Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantri

a. Identitas Validator

Nama : Ida Bagus Arca Adi Wijaya, S.Pd
NIP : 1993 031 2021 2 1001
Instansi : SD N 17 Dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

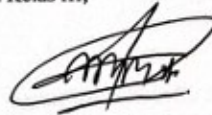
c. Penilaian

c. Penilaian						
No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.				✓	
2.	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
4.	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.					✓
Penyajian						
5.	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.					✓
6.	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.					✓
7.	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.					✓
8.	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.					✓
10.	<i>Game</i> interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					✓
13.	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.					✓
14.	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.					✓
15.	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.					✓

Catatan/Komentar/Saran

Singaraja, 10 Desember 2025
Guru Kelas III,



Ida Bagus Anas Adi Wiguna, S.Pd.
NIP. 1993.10.31.2022.2.1 1001



Lampiran 17 Hasil Kepraktisan oleh Guru

No	Butir Penilaian	Guru		
		1	2	3
Tampilan dan Daya Tarik				
1	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.	5	5	4
2	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.	5	5	5
3	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.	5	5	5
4	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.	5	4	5
Penyajian				
5	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.	5	5	5
6	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.	5	5	5
7	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.	5	5	5
8	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .	5	5	5
Kebermanfaatan				
9	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.	5	5	5
10	Game interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.	5	5	5
11	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	4	5	5
User Friendly				
12	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5	5	5
13	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.	5	5	5
14	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.	5	5	5
15	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.	5	5	5
Total Skor		74	74	74
SKOR MAKSIMAL		75		
Persentase		98,67%	98,67%	98,67%
Persentase Tingkat Pencapaian		98,67%		
Kualifikasi		Sangat Praktis dan Menarik		

Lampiran 18 Uji Kepraktisan oleh Siswa

KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : IGusti..Agung..Agus..Trisha..

Kelas : III B

Sekolah : Sdn..17...Dauhpeuri.....

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

K. Penilaian		Penilaian				
No	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.					✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					✓
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.					✓
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					✓
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada game muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

Singaraja, 12 Desember 2021
Siswa,



I Gusti Agung Ayu Trisha



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : I. Made Bagas Dhanendra A.P.
 Kelas : IIB
 Sekolah : SDN 17 Dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

c. Penilaian						
No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.					✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.				✓	
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.				✓	
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					✓
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 12 Desember 2025
Siswa,

Bagas
I Made Bagas Danendra AP



KUESIONER KEPRAKTIKAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : Ni. Made Dianasitha M. W.
Kelas : 3B
Sekolah : SDN 17 Dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

		Penilaian				
No	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.					✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					✓
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.				✓	
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengetahui Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.				✓	
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada game muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 12 Desember 2025
Siswa,

Diana
Ni Made Dianaritika M. W.



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : Anak Agung Ngurah Gde Kyan dra Prananta Wibc
Kelas : 3B
Sekolah : SDN 17 Daub puci

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No		Butir Penilaian	Penilaian				
			1	2	3	4	5
			SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik							
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.						✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.						✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					✓
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.					✓
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.				✓	
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					✓
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada game muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 12 Desember 2025
Siswa,



Anak Agung Ngurah bde Kynondia P.W.



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : Komang Hazen.....
 Kelas : III B.....
 Sekolah : SDN 17 Dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.					✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					✓
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.					✓
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.					✓
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.				✓	
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					✓
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 12 Desember 2025
Siswa,

Hazen
Komang Hazen



KUESIONER KEPRAKTISAN MEDIA OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Accordion Book* Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penyusun : Ni Putu Diantari

a. Identitas Validator

Nama : Ni Putu Ayu Sri Wulandari
 Kelas : III B
 Sekolah : Sd N 17 dauh Puri

b. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Siswa memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Deskripsi skala yang digunakan dalam penilaian sebagai berikut.

5	=	Sangat Baik (SB)
4	=	Baik (B)
3	=	Cukup Baik (CB)
2	=	Kurang Baik (KB)
1	=	Sangat Kurang Baik (SKB)

4. Mohon kesediaan Siswa mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

c. Penilaian

c. Penilaian						
No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
Tampilan dan Daya Tarik						
1.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang belajar.					✓
2.	Gambar dalam media <i>accordion book</i> tampak jelas.					✓

No	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SKB	KB	CB	B	SB
3.	Tampilan permainan (game interaktif) terlihat seru dan menyenangkan untuk dimainkan.					✓
4.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					✓
Penyajian						
5.	Isi media <i>accordion book</i> mudah saya baca dan pahami.					✓
6.	Urutan materi dalam media <i>accordion book</i> jelas dan tidak membingungkan.					✓
7.	Petunjuk cara menggunakan media <i>accordion book</i> mudah dipahami.					✓
8.	Media <i>accordion book</i> membantu saya mengikuti pelajaran dengan lebih mudah.				✓	
Kebermanfaatan						
9.	Media <i>accordion book</i> membuat saya lebih mudah mengerti materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup.					✓
10.	Game interaktif pada media <i>accordion book</i> membuat saya senang dan semangat dalam belajar.					✓
11.	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu saya mengetahui budaya Bali.					✓
User Friendly						
12.	Media <i>accordion book</i> mudah saya gunakan (dibuka, dibaca, dan dilipat kembali) tanpa bantuan orang lain.					✓
13.	Game interaktif mudah dimainkan					✓
14.	Saya dapat menemukan jawaban atau informasi dengan cepat.					✓
15.	Jawaban pada <i>game</i> muncul dengan cepat.					✓

Catatan/Komentar/Saran

Singaraja, 12 Desember 2025
Siswa,

Ayu
Ni Putu Ayu Sri Wulandari



Lampiran 19 Hasil Kepraktisan oleh Siswa

No	Butir Penilaian	Siswa					
		1	2	3	4	5	6
Tampilan dan Daya Tarik							
1	Tampilan media <i>accordion book</i> menarik digunakan dalam pembelajaran.	5	5	5	5	5	5
2	Warna, gambar, dan desain pada media <i>accordion book</i> sudah sesuai dan tidak membosankan.	5	5	5	5	5	5
3	Media <i>accordion book</i> memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.	5	5	5	5	5	5
4	Visualisasi kearifan lokal Bali dan <i>game</i> interaktif membuat media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.	5	5	5	5	5	5
Penyajian							
5	Materi pada <i>accordion book</i> disusun dengan urut sehingga mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5
6	Urutan penyajian materi pada media <i>accordion book</i> sudah sistematis.	5	4	4	5	5	5
7	Petunjuk penggunaan media <i>accordion book</i> dan <i>game</i> interaktif disajikan secara jelas.	5	5	5	5	5	5
8	Pertanyaan <i>game</i> interaktif sesuai materi pada media <i>accordion book</i> .	5	4	5	4	5	4
Kebermanfaatan							
9	Media <i>accordion book</i> mempermudah menyampaikan konsep siklus hidup makhluk hidup.	5	5	5	5	5	5
10	Game interaktif memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa pada setiap sub materi.	5	5	5	5	5	5
11	Gambar dan cerita tentang kearifan lokal Bali membantu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	5	5	5	5	4	5
User Friendly							
12	Media <i>accordion book</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5	5	4	5	5	5
13	Respon siswa pada <i>game</i> interaktif mudah diakses oleh guru.	5	5	5	5	5	5
14	Media <i>accordion book</i> dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam berbagai model pembelajaran di kelas.	5	5	5	5	5	5
15	Struktur penyajian media <i>accordion book</i> tertata rapi sehingga memudahkan guru menemukan bagian materi yang dibutuhkan.	5	5	5	5	5	5
Total		75	73	73	74	74	74
SKOR MAKSIMAL		75					
Persentase		100%	97,33%	97,33%	98,67%	98,67%	98,67%
Persentase Tingkat Pencapaian		98,45%					
Kualifikasi		Sangat Praktis dan Menarik					

Uji Daya Beda Butir Tes Pemahaman Konsep IPA

Res.Kelas Atas	No.	Butir Soal																								Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		25	
1	22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	
2	32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	
3	20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21	
4	4	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	
5	6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	
6	14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	20	
7	10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	19	
8	21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	18	
9	23	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	18	
Jumlah		9	9	5	9	8	6	5	8	7	8	7	9	6	9	9	8	8	7	3	5	8	8	3	9	9	132	
Res.Kelas Bawah	No.	Butir Soal																								Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		25	
1	8	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	
2	24	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	
3	28	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	7	
4	7	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
5	18	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	
6	25	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	
7	27	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	
8	15	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
9	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	
Jumlah		5	5	0	2	1	1	0	5	4	2	2	1	1	0	2	3	1	0	0	0	0	1	2	0	1	3	42
DB		0,444	0,444	0,556	0,778	0,778	0,556	0,556	0,333	0,333	0,667	0,556	0,889	0,556	1,000	0,778	0,556	0,778	0,778	0,333	0,556	0,778	0,667	0,333	0,889	0,667		
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik	

Lampiran 21 Soal Tes Pemahaman Konsep IPA

Satuan Pendidikan	: SD N 17 Dauh Puri
Kurikulum	: Merdeka
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: III/Ganjil
Bab	: 2. Ayo, Mengetahui Siklus pada Makhluk Hidup
Tipe Soal	: Pilihan Ganda
Jumlah Soal	: 23

Petunjuk Umum :

8. Tuliskan nama, no absen, kelas, dan mata pelajaran pada lembar jawaban!
9. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab!
10. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang menurut kalian benar!
11. Jawaban ditulis pada lembar jawaban yang sudah tersedia!
12. Kerjakan soal yang dianggap paling mudah terlebih dahulu!
13. Tanyakan pada guru jika ada soal yang tidak jelas
14. Waktu pengerjaan soal selama 30 menit!

Selamat Bekerja

-
10. Berkembangbiak merupakan salah satu proses dalam siklus hidup makhluk hidup. Setiap makhluk hidup akan mengalami perubahan dari lahir, tumbuh, menjadi dewasa, hingga akhirnya mati. Perubahan urutan tersebut disebut ...
 - e. Proses makan dan minum
 - f. Siklus hidup makhluk hidup
 - g. Kebiasaan sehari-hari
 - h. Pergantian musim
 11. Berikut ini pernyataan tentang siklus hidup makhluk hidup:
 - 1) Terjadi secara berulang.
 - 2) Tidak dialami semua makhluk hidup.
 - 3) Berawal dari lahir hingga mati.
 - 4) Tidak terjadi perubahan sama sekali.
 Pernyataan yang benar adalah ...
 - e. 1 dan 3
 - f. 2 dan 4
 - g. 1 dan 2
 - h. 3 dan 4

12. Setiap manusia mengalami siklus hidup yang berurutan. Jika tahap pertama dimulai sejak masih di dalam kandungan, maka urutan yang tepat untuk menggambarkan siklus hidup manusia adalah ...
- e. Bayi → Janin → Anak-anak → Dewasa
 - f. Bayi → Benih → Anak-anak → Dewasa
 - g. Janin → Bayi → Anak-anak → Dewasa
 - h. Anak-anak → Janin → Bayi → Dewasa
13. Manusia mengalami beberapa tahap pada siklus hidupnya. Seorang anak sedang belajar tentang tahap sebelum bayi lahir ke dunia. Ia menemukan bahwa pada tahap ini, manusia masih berada di dalam kandungan ibunya. Tahap yang dimaksud adalah ...
- e. Balita
 - f. Dewasa
 - g. Remaja
 - h. Janin

14. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tanaman pada gambar di atas mengalami siklus hidup. Adapun siklus hidup dari tanaman tersebut yaitu

- e. Tumbuh buah dan tunas selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - f. Biji atau benih tanaman tersebut selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - g. Tumbuh bunga, tumbuh akar dan tunas selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
 - h. Tumbuh daun selanjutnya akan menjadi tumbuhan muda
15. Bacalah soal cerita dibawah ini!

“ Di sebuah peternakan, Pak Budi memelihara beberapa ekor ayam betina. Ayam-ayam itu menghasilkan telur setiap hari. Sebagian telur dimasak untuk kebutuhan rumah tangga, sedangkan sebagian lainnya dierami oleh induknya. Setelah beberapa minggu, telur yang dierami menetas menjadi anak ayam. Anak ayam itu tumbuh menjadi ayam remaja, lalu ayam dewasa yang akhirnya juga mampu bertelur.”

Jika suatu hari Pak Budi hanya mengambil semua telur untuk dimasak tanpa menyisakan untuk dierami, apa dampak yang kemungkinan terjadi terhadap siklus hidup ayam di peternakannya?

- e. Jumlah ayam tetap bertambah meskipun tidak ada telur yang menetas.
- f. Siklus hidup ayam akan terputus sehingga populasi ayam bisa berkurang.
- g. Anak ayam akan muncul dari telur yang sudah dimasak.
- h. Ayam betina tidak lagi membutuhkan telur untuk berkembang biak.

16. Dina dan teman-temannya sedang mengamati tentang siklus hidup hewan pada buku akordeon. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa kecoak betina bertelur di tempat lembap. Dari telur kecoak menetaslah nimfa, yaitu kecoak kecil yang bentuknya mirip dengan kecoak dewasa tetapi belum memiliki sayap. Setelah beberapa kali berganti kulit, nimfa berubah menjadi kecoak dewasa yang siap berkembang biak.

Berdasarkan teks tersebut, bagan yang tepat untuk tahapan siklus hidup kecoak adalah

- e. Telur → Nimfa → Kecoak Dewasa
 - f. Telur → Ulat → Kepompong → Kecoak Dewasa
 - g. Telur → Kepompong → Nimfa → Kecoak Dewasa
 - h. Kecoak Dewasa → Telur → Nimfa → Kepompong
8. Telur → Kecebong → Katak muda → Katak dewasa
Bagan di atas menunjukkan siklus hidup katak. Berdasarkan bagan tersebut, pernyataan yang tepat tentang siklus hidup katak adalah
- a. Katak mengalami perubahan bentuk dari telur hingga menjadi katak dewasa
 - b. Katak muda hidup di air seperti kecebong
 - c. Katak dewasa berubah menjadi telur Kembali
 - d. Kecebong menetas langsung menjadi katak dewasa
9. Perbedaan umum siklus hidup hewan dan tumbuhan adalah
- e. Hewan dari biji, tumbuhan dari telur
 - f. Hewan metamorfosis, tumbuhan tumbuh dari biji
 - g. Tumbuhan lebih cepat dewasa daripada hewan
 - h. Hewan & tumbuhan tumbuh tanpa berubah bentuk
10. Seekor ikan berkembang biak dengan bertelur di air dan menetas menjadi anak ikan, lalu tumbuh menjadi ikan dewasa. Jagung berkembang dari biji yang ditanam, kemudian tumbuh menjadi tanaman dewasa yang menghasilkan biji kembali.
Apa perbedaan umum dari siklus hidup ikan dan jagung?
- e. Ikan dari telur, jagung dari biji
 - f. Ikan tumbuh melalui perkecambahan, jagung melalui metamorfosis
 - g. Ikan berkembang dari biji, jagung dari telur
 - h. Ikan dan jagung sama-sama dari biji

11. Perhatikan gambar di bawah ini !



Berdasarkan gambar tersebut, kesimpulan yang tepat tentang dampak siklus hidup kupu-kupu bagi lingkungan adalah

- a. Ulat membantu tumbuhan tumbuh lebih cepat
 b. Ulat dapat merusak tanaman karena memakan daun
 c. Kupu-kupu muda menjaga kesuburan tanah
 d. Kepompong membuat tanaman cepat berbunga
12. Beberapa hewan memiliki tahapan siklus hidup yang berbeda dan berdampak pada lingkungan atau manusia.
- 1) Belalang muda banyak memakan daun pada tumbuhan di sawah.
 - 2) Nyamuk dewasa menggigit manusia dan dapat menularkan penyakit.
 - 3) Lebah dewasa mencari madu dari bunga-bunga di taman.
- Berdasarkan pernyataan tersebut, kesimpulan yang tepat adalah
- e. Semua hewan pada tahap dewasa merugikan lingkungan
 - f. Setiap tahap dalam siklus hidup hewan dapat berdampak berbeda pada lingkungan atau manusia
 - g. Semua hewan membantu penyerbukan bunga
 - h. Belalang, nyamuk, dan lebah sama-sama merugikan manusia
13. Siti melihat seekor belalang di taman sekolah. Guru kemudian menunjukkan gambar urutan hidup belalang secara acak. Jika Siti diminta menjelaskan urutan tahapan metamorfosis belalang, maka jawaban yang tepat adalah ...
- e. Nimfa → belalang dewasa → telur
 - f. Nimfa → telur → belalang dewasa
 - g. Telur → nimfa → belalang dewasa
 - h. Telur → pupa → nimfa → belalang dewasa
14. Pada waktu istirahat Budi menemukan lalat di dekat tempat sampah sekolah, kemudian dia ingat dengan penjelasan guru, bahwa sebelum menjadi lalat dewasa, hewan ini melewati beberapa tahap metamorfosis.

1)



2)



3)



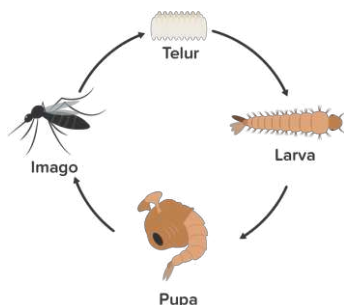
4)



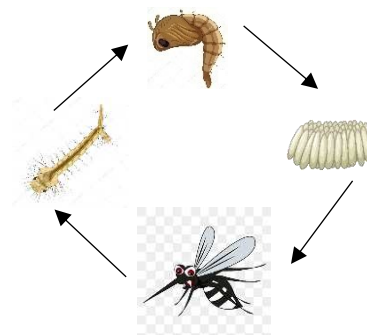
Tahapan metamorphosis yang tepat dari hewan tersebut adalah ...

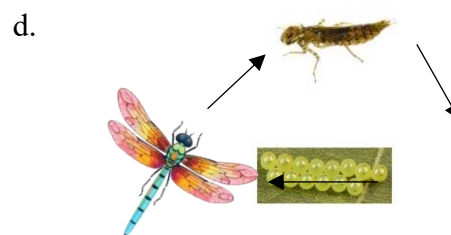
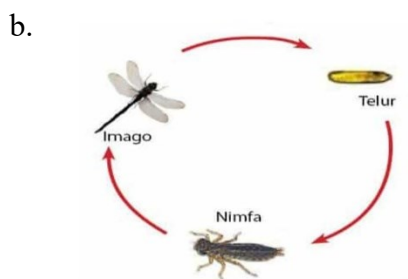
- e. 4, 3, 2 dan 1
 - f. 1, 2, 3 dan 4
 - g. 2, 4, 3 dan 1
 - h. 2, 3, 4 dan 1
15. Di bawah ini merupakan gambar tahapan yang tepat dari metamorfosis sempurna yaitu

a.



c.





16. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Metamorfosis sempurna memiliki fase pupa.
- 2) Metamorfosis tidak sempurna memiliki fase nimfa.
- 3) Metamorfosis sempurna hanya 2 fase.
- 4) Metamorfosis sempurna dan tidak sempurna sama saja.

Manakah pernyataan yang benar?

- e. 1 dan 2
- f. 2 dan 3
- g. 3 dan 4
- h. 1 dan 4

17. Perhatikan tabel berikut !

NO	NAMA HEWAN
1	Belalang
2	Capung
3	Jangkrik
4	Kupu-kupu
5	Kecoa
6	Lalat
7	Nyamuk

Berdasarkan tabel di atas hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah ...

- e. 1, 2, dan 3
- f. 4, 5, dan 6
- g. 1, 2, dan 5
- h. 4, 6, dan 7

18. Metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya fase pupa (kepompong). Dari hewan-hewan di bawah ini, yang termasuk kelompok metamorfosis sempurna

- e. Nyamuk, kupu-kupu, dan lebah
- f. Capung, belalang, dan kecoa
- g. Katak, cicak, dan kura-kura
- h. Belalang, nyamuk, dan capung

19. Tahapan nimfa dan imago merupakan bagian dari metamorfosis kecoa. Hal yang membedakan kedua tahapan tersebut adalah

- e. Nimfa sudah memiliki sayap, sedangkan imago belum memiliki sayap
 - f. Nimfa belum memiliki sayap, sedangkan imago sudah memiliki sayap
 - g. Nimfa sudah bisa berkembang biak, sedangkan imago belum bisa berkembang biak
 - h. Nimfa hanya makan nektar, sedangkan imago makan daun
20. Lebah adalah salah satu hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Dimana dalam metamorfosisnya setiap tahap memiliki bentuk dan kegiatan yang berbeda. Perbedaan yang paling tepat antara tahap larva dan lebah dewasa adalah
- a. Larva hidup di dalam sarang dan mencari makan sendiri, sedangkan lebah dewasa menunggu diberi makan
 - b. Larva belum memiliki sayap dan tidak bisa terbang, sedangkan lebah dewasa memiliki sayap dan bisa mencari madu
 - c. Larva membantu penyerbukan bunga, sedangkan lebah dewasa hanya berdiam di dalam sarang
 - d. Larva memiliki bentuk tubuh seperti lebah kecil dan sudah bisa terbang



A. Hasil Tes Pemahaman Konsep IPA Siswa sebelum Menggunakan *Accordion Book* (*Pretest*)

Siswa	Nomor Butir																				Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	16	80
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18	90
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	95
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	16	80
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	16	80
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	15	75
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	15	75
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	17	85
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	90
10	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	13	65
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	15	75
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15	75
14	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15	75
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	15	75
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	14	70
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	15	75
20	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	14	70
21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	12	60
23	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14	70
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	14	70
25	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
26	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
27	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15	75
29	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
30	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	14	70
32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
33	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	80
34	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80

Lampiran 23 Hasil Uji Efektivitas

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman Konsep	Pretest	.199	34	.002	.940	34	.060
	Posttest	.166	34	.019	.945	34	.088
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Konsep	Based on Mean	.168	1	66	.684
	Based on Median	.218	1	66	.642
	Based on Median and with adjusted df	.218	1	64.895	.642
	Based on trimmed mean	.182	1	66	.671

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	60.74	34	7.990	1.370
	POSTTEST	76.62	34	6.933	1.189

Uji-t berpasangan

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest Tes Pemahaman Konsep IPA & Pretest Tes Pemahaman Kosnep IPA	34	.662	<,001

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Posttest Tes Pemahaman Konsep IPA - Pretest Tes Pemahaman Kosnep IPA	15.882	6.212	1.065	13.715	18.050	14.908	33	<,001

*Effect size***Paired Samples Effect Sizes**

			Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	Posttest Tes Pemahaman Konsep IPA	Cohen's d	6.212	2.557	1.852	3.252
	- Pretest Tes Pemahaman Kosnep IPA	Hedges' correction	6.284	2.527	1.831	3.215

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.



Lampiran 24 Dokumentasi

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DOKUMENTASI
1	Senin, 04 Agustus 2025	Penyerahan surat permohonan ijin melakukan penelitian di SD N 17 Dauh Puri	
2	Senin, 11 Agustus 2025	Wawancara dengan guru kelas III	
3	Kamis, 06 Nopember 2025	Kegiatan pelaksanaan uji instrument pemahaman konsep IPA di kelas IV	

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DOKUMENTASI
4	Selasa, 11 Nopember 2025	Kegiatan pretest pada siswa kelas III	
5	Pertemuan 1 Jumat, 14 Nopember 2025	Kegiatan belajar menggunakan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	 
6	Pertemuan 2 Senin, 8 Desember 2025	Kegiatan belajar menggunakan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DOKUMENTASI
			
7	Pertemuan 3 Selasa, 9 Desember 2025	Kegiatan belajar menggunakan media <i>accordion book</i> berkearifan lokal Bali berbantuan <i>game</i> interaktif	 
8	Rabu, 10 Desember 2025	Pelaksanaan uji kepraktisan media oleh guru	 

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DOKUMENTASI
			
9	Jumat, 12 Desember 2025	Pelaksanaan uji kepraktisan media oleh siswa	

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DOKUMENTASI
10	Jumat, 12 Desember 2025	Kegiatan posttest pada siswa kelas III	



Lampiran 25 Riwayat Hidup



Ni Putu Diantari lahir di Klungkung pada tanggal 19 Pebruari 1986. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Alm. I Wayan Sudana dan Ni Ketut Tantri. Status menikah dengan Dewa Bayu Paramartha dan memiliki 3 anak Dewa Ayu Githa Maharani, Dewa Askara Abhichandra dan Dewa Jivin Manggala.

Penulis menempuh pendidikan dari sekolah dasar di SD Negeri 1 Gelgel lulus pada Tahun 1998, pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 3 Semarapura lulus Tahun 2001, pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 2 Semarapura lulus Tahun 2004, D-2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) pada tahun 2007, dan S-1 PGSD di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) pada tahun 2014. Pada tahun 2009 diangkat menjadi guru PNS di SD N 17 Dauh Puri, Denpasar. Penulis dengan penuh rasa syukur memperoleh kesempatan yang sangat berharga untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang Program Pascasarjana (S2) pada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) melalui program Tugas Belajar yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Denpasar. Kesempatan tersebut terlaksana berkat fasilitasi dari Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kota Denpasar serta Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kota Denpasar. Program studi ini dapat terselesaikan pada tahun 2026.