

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI NUSANTARA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 4
GIANYAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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



**OLEH:
DESAK PUTU SRI PUTRI
NIM 1911031109**

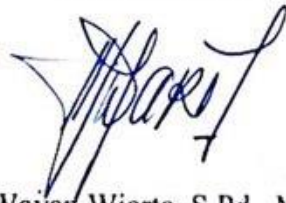
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

SKRIPSI

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

Menyetujui

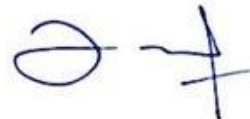
Pembimbing I,



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP 19630616 198803 1 003

Pembimbing II,



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd

NIP 19590830 198503 2 001

Skripsi oleh Desak Putu Sri Putri ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 31 Januari 2023

Dewan Penguji,




Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes.
NIP 19590414 198503 1 004

(Ketua)



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP 19740520 200812 1 003

(Anggota)



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP 19630616 198803 1 003

(Anggota)



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd
NIP 19590830 198503 2 001

(Anggota)

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

Pada:


Hari : Selasa

Tanggal : 31 Januari 2023


Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


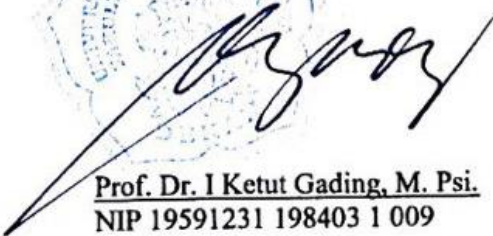


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402 200912 1 009

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M. Psi.
NIP 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahawa karya tulis yang berjudul “Pengembangan E-Book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 4 Gianyar tahun pelajaran 2022/2023” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dan karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 8 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Desak Putu Sri Putri

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat beliau skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Gianyar Tahun Pelajaran 2022/2023” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan legalitas dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan legalitas dan arahan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
4. Drs. I Made Suarjana, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan legalitas dan arahan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.

5. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan dan motivasi yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung Ketua UPPBM Denpasar dengan tulus hati telah memberikan kebijakan dan arahan dari awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
7. Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes pembimbing akademik atas masukan dan saran yang telah diberikan selama mengikuti perkuliahan di Kampus UPPBM Undiksha Denpasar.
8. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For Pembimbing I dengan tulus hati meluangkan waktu dan penuh perhatian membimbing, memberikan semangat serta arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd Pembimbing II dengan tulus hati meluangkan waktu dan penuh perhatian membimbing, memberikan semangat serta arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd selaku ahli rancang bangun, ahli materi, ahli desain, serta ahli media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan, dalam proses pengembangan media dalam penyusunan skripsi ini.
11. Bapak Ibu dosen serta staf pegawai Undiksha UPP BM Kampus Denpasar yang telah banyak memberikan saran dan masukan serta arahan dalam menyelesaikan studi ini.
12. I Wayan Sudarsana, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 4 Gianyar, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

13. Ibu Ni Wayan Sunarti, S.Pd.SD guru kelas IV di SD Negeri 4 Gianyar atas kerjasama dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
14. Keluarga tercinta Bapak I Dewa Nyoman Merta dan Ibu Ni Nyoman Rai selaku orang tua yang telah memberikan doa yang tulus, motivasi dan kesempatan untuk dapat mengenyam pendidikan di tingkat perguruan tinggi. Kepada keenam saudara tercinta Desak Putu Ayu Astari, Desak Made Ayu Arianti, Desak Nyoman Ayu Melayanti, Desak Ketut Sri Galuh, Dewa Ayu Rai Mertaningsih dan Dewa Ayu Rai Mertaningrum yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
15. Amalia Nur Azizah, sahabat yang senantiasa selalu memberikan doa yang tulus, motivasi dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
16. Seluruh sahabat, dan rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi dan seluruh pihak yang ikut serta dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Sangat disadari bahwa bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 18 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
1.10 Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori.....	16
2.1.1 E-Book Interaktif	16
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
2.1.3 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	27
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	39
2.3 Kerangka Berpikir	42

2.4 Perumusan Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Model Penelitian Pengembangan	45
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	46
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	46
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	47
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	51
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
3.3 Uji Coba Produk	52
3.3.1 Desain Uji Coba Produk.....	52
3.3.2 Subjek Uji Coba	53
3.3.3 Jenis Data	56
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.3.5 Uji Coba Instrumen.....	65
3.3.6 Metode dan Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Hasil Penelitian.....	76
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba.....	76
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	131
4.1.3 Revisi Produk.....	140
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	149
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan E-Book interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	149
4.2.2 Pembahasan Pengembangan E-Book interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	152
4.2.3 Pembahasan Efektivitas Pengembangan E-Book interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	158
4.3 Implikasi Penelitian	159

BAB V PENUTUP.....	161
5.1 Rangkuman.....	161
5.2 Simpulan.....	164
5.3 Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA.....	169
LAMPIRAN.....	173



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	24
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	62
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Lapangan....	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda untuk Efektivitas Produk.....	65
Tabel 3.7 Tabel Kualifikasi r_{11}	68
Tabel 3.8 Skala Likert.....	70
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	72
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Indikator	78
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun.....	118
Tabel 4.3 Komentar/Saran dari Ahli Rancang Bangun.....	119
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi.....	120
Tabel 4.5 Komentar/Saran dari Ahli Isi Materi	121
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	122
Tabel 4.7 Komentar/Saran dari Ahli Desain Pembelajaran	123
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	124
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Perorangan	126
Tabel 4.10 Komentar/Saran dari Uji Coba Perorangan	127
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Kelompok Kecil.....	128
Tabel 4.12 Komentar/Saran dari Uji Kelompok Kecil.....	129
Tabel 4.13 Komentar/Saran dari Uji Lapangan	131
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk E-Book Interaktif.....	132
Tabel 4.15 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Uji Validitas	136
Tabel 4.16 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Uji Taraf Kesukaran.....	137
Tabel 4.17 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Uji Daya Beda.....	137
Tabel 4.18 Revisi Ahli Rancang Bangun.....	140
Tabel 4.19 Revisi Ahli Materi.....	142
Tabel 4.20 Revisi Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	145

Tabel 4.21 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	146
Tabel 4.22 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
Tabel 4.23 Komentar dan Saran Uji Coba Lapangan	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Peninggalan Sejarah Kerajaan Kutai.....	31
Gambar 2.2 Peninggalan Sejarah Kerajaan Tarumanegara.....	31
Gambar 2.3 Peninggalan Sejarah Kerajaan Mataram Hindu	32
Gambar 2.4 Peninggalan Sejarah Kerajaan Kediri	33
Gambar 2.5 Peninggalan Sejarah Kerajaan Singasari.....	33
Gambar 2.6 Peninggalan Sejarah Kerajaan Majapahit	34
Gambar 2.7 Peninggalan Sejarah Kerajaan Sriwijaya	35
Gambar 2.8 Peninggalan Sejarah Kerajaan Buleleng Bali.....	35
Gambar 2.9 Peninggalan Sejarah Kerajaan Samudra Pasai	36
Gambar 2.10 Peninggalan Sejarah Kerajaan Aceh	37
Gambar 2.11 Peninggalan Sejarah Kerajaan Demak	38
Gambar 2.12 Peninggalan Sejarah Kerajaan Banten	38
Gambar 2.13 Peninggalan Sejarah Kerajaan Gowa Tallo.....	39
Gambar 3.1 Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE	46
Gambar 3.2 Rancang Desain Uji Coba	56
Gambar 4.1 Wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 4 Gianyar.....	79
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> E-Book Interaktif.....	80
Gambar 4.3 Proses Mendesain <i>Cover</i> E-Book Interaktif.....	83
Gambar 4.4 Hasil Desain <i>Cover</i> E-Book Interaktif	84
Gambar 4.5 Proses Desain Petunjuk Penggunaan E-Book Interaktif	85
Gambar 4.6 Hasil Desain Petunjuk Penggunaan E-Book Interaktif	85
Gambar 4.7 Proses Pengembangan Desain Kata Pengantar E-Book Interaktif....	86
Gambar 4.8 Hasil Pengembangan Desain Kata Pengantar E-Book Interaktif.....	86
Gambar 4.9 Proses Pengembangan Desain Daftar Isi E-Book Interaktif	87
Gambar 4.10 Hasil Pengembangan Daftar Isi E-Book Interaktif	88
Gambar 4.11 Proses Mendesain Petunjuk Kegiatan E-Book Interaktif.....	89
Gambar 4.12 Hasil Proses Mendesain Petunjuk Kegiatan E-Book interaktif.....	89
Gambar 4.13 Proses Mendesain Capaian Pembelajaran E-Book Interaktif.....	90
Gambar 4.14 Hasil Proses Mendesain Capaian Pembelajaran E-Book interaktif	90
Gambar 4.15 Proses Mendesain Tujuan Pembelajaran E-Book Interaktif	91

Gambar 4.16 Hasil Proses Mendesain Tujuan Pembelajaran E-Book Interaktif..	92
Gambar 4.17 Proses Mendesain Tampilan Permasalahan dalam E-Book	93
Gambar 4.18 Hasil Proses Mendesain Tampilan Permasalahan E-Book	94
Gambar 4.19 Proses Mendesain Isi Materi pada E-Book Interaktif	95
Gambar 4.20 Hasil Proses Mendesain Isi Materi pada E-Book interaktif	97
Gambar 4.21 Proses Mendesain Rangkuman Materi E-Book Interaktif.....	98
Gambar 4.22 Hasil Proses Mendesain Rangkuman Materi E-Book interaktif	98
Gambar 4.23 Proses Mendesain Soal Evaluasi E-Book Interaktif.....	99
Gambar 4.24 Hasil Proses Mendesain Soal Evaluasi E-Book Interaktif	99
Gambar 4.25 Proses Mendesain Soal Evaluasi E-Book Interaktif.....	100
Gambar 4.26 Hasil Proses Mendesain Soal Evaluasi E-Book Interaktif	100
Gambar 4.27 Proses Mendesain Profil Penulis dan Dosen Pembimbing.....	101
Gambar 4.28 Hasil Proses Mendesain Profil Penulis dan Dosen Pembimbing ..	102
Gambar 4.29 Proses Mengunduh E-Book dalam Format <i>File</i> PDF	102
Gambar 4.30 Hasil E-Book dalam Format <i>File</i> PDF	103
Gambar 4.31 Proses Membuat Kuis Menggunakan <i>software</i> QuizMaker.com..	104
Gambar 4.32 Proses Membuat Soal Evaluasi Menggunakan GoogleForm.....	105
Gambar 4.33 Proses <i>Import</i> E-Book pada Flip PDF Professional	106
Gambar 4.34 Hasil Proses <i>Import</i> E-Book pada Flip PDF Professional	107
Gambar 4.35 Proses <i>Hyperlink</i> Kuis Soal Evaluasi pada Flip PDF Professional	108
Gambar 4.36 Hasil Proses <i>Hyperlink</i> Kuis Evaluasi Flip PDF Professional	108
Gambar 4.37 Proses Menambahkan Video pada E-Book.....	109
Gambar 4.38 Hasil Proses Menambahkan Video pada E-Book	110
Gambar 4.39 Hasil Proses Menambahkan Video pada E-Book	111
Gambar 4.40 Hasil Proses <i>Publish Online</i> E-Book Interaktif.....	112
Gambar 4.41 Uji Coba Perorangan	113
Gambar 4.42 Uji Coba Kelompok Kecil.....	114
Gambar 4.43 Uji Coba Lapangan.....	114
Gambar 4.44 Implementasi Pertemuan Pertama	115
Gambar 4.45 Implementasi Pertemuan kedua	115
Gambar 4.46 Pelaksanaan <i>Pre-test</i>	116
Gambar 4.47 Pelaksanaan <i>Post-test</i>	116

Gambar 4.48 Tampilan Revisi Memperbaiki Tahapan Rancang Bangun.....	141
Gambar 4.49 Menambahkan Logo Undiksha pada <i>Storyboard</i>	141
Gambar 4.50 Tampilan Revisi Menambahkan NIM pada Cover E-Book.....	142
Gambar 4.51 Memperbaiki Soal Evaluasi Pada E-Book Interaktif	143
Gambar 4.52 Tampilan Revisi Menukar Posisi Logo Undiksha.....	144
Gambar 4.53 Tampilan Revisi Menghapus Pengulangan Judul	145



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Permohonan Izin Observasi & Pengumpulan Data Skripsi	173
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Mengumpulkan Data	174
Lampiran 03. Surat Validitas Ahli Rancang Bangun.....	175
Lampiran 04. Surat Validitas Ahli Materi.....	176
Lampiran 05. Surat Validitas Ahli Desain dan Media Pembelajaran	177
Lampiran 06. Alur Tujuan Pembelajaran.....	178
Lampiran 07. Modul Ajar	181
Lampiran 08. Hasil <i>Review</i> Ahli Rancang Bangun.....	192
Lampiran 09. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun	195
Lampiran 10. Hasil <i>Review</i> Ahli Materi.....	196
Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Materi	199
Lampiran 12. Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran	200
Lampiran 13. Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran.....	203
Lampiran 14. Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	204
Lampiran 15. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran.....	207
Lampiran 16. Surat Izin Melaksanakan Uji Instrumen	208
Lampiran 17. Uji Coba Perorangan	209
Lampiran 18. Uji Coba Kelompok Kecil	211
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	213
Lampiran 20. Lembar Jawaban Uji Validitas Soal	215
Lampiran 21. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	216
Lampiran 22. Lembar Jawaban <i>Pre-test</i>	226
Lampiran 23. Lembar Jawaban <i>Post-test</i>	227
Lampiran 24. Hasil Data <i>Pre-test</i>	228
Lampiran 25. Hasil Data <i>Post-test</i>	229
Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes	230
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Butir Tes	231
Lampiran 28. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran	232
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes.....	233
Lampiran 30. Hasil Uji Normalitas.....	234

Lampiran 31. Hasil Uji Hipotesis.....	236
Lampiran 32. Rancang Bangun Penelitian.....	237
Lampiran 33. <i>Storyboard</i>	238
Lampiran 34. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	242
Lampiran 35. Dokumentasi.....	243

