

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
KELAS XI SMA**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**



PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
KELAS XI SMA



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
KELAS XI SMA



TESIS

Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

oleh
SEPTYA NOVENA ELWANA PUTRI
NIM 2329071012

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Septya Novena Elwana Putri ini telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti ujian tesis

Singaraja, 30 Juli 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Pembimbing II



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Tesis oleh Septya Novena Elwana Putri ini telah berhasil dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Pogram Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal: 6 Agustus 2025

oleh

Tim Penguji

..... 	(Ketua)	Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. NIP. 196512291990032002
..... 	(Anggota)	Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. NIP. 197108152001121001
..... 	(Anggota)	Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. NIP. 197204202001121001
..... 	(Anggota)	Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP. 197408012000032001
..... 	(Anggota)	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP. 198104142006041001

Mengetahui Direktur
Program Pascasarjana Undiksha



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

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

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

Singaraja,

Yang memberi Pernyataan



Septya Novena Elwana Putri

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA” dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

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

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor yang telah memberikan sarana dan prasarana selama perkuliahan maupun penyusunan tesis ini.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana yang telah memberikan pengarahan selama perkuliahan maupun penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, yang dengan penuh dedikasi telah membimbing dan memfasilitasi penulis selama proses studi berlangsung sehingga menjadi penopang semangat penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan akademik.
4. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, meluangkan banyak waktu dan memberikan motivasi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai hambatan dalam perjalanan studi dan penyelesaian tesis ini. Setiap nasihat dan arahan menjadi pondasi penting dalam membangun karya ilmiah ini.
5. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II yang sabar dalam membimbing dengan ketajaman berpikir dan perhatian pada detail, menghadirkan perspektif yang begitu berarti dalam proses penyempurnaan laporan Tesis ini.
6. Prof. Dr. I Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Penguji I, penulis menyampaikan terima kasih atas kritik membangun, saran, serta perhatian

yang tulus terhadap substansi dan kualitas karya ilmiah ini. Setiap masukan menjadi suluh yang menerangi penyempurnaan tesis ini.

7. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan penuh kesabaran sehingga laporan tesis ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh dosen di Program studi S2 Teknologi Pendidikan, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan inspirasi yang telah diberikan selama proses perkuliahan. Setiap materi yang diajarkan, diskusi yang dibangun, dan nilai-nilai yang ditanamkan telah membentuk pola pikir dan menjadi bekal berharga dalam menyusun dan menyelesaikan karya ilmiah ini.
9. Untuk Ayah, Ibu dan nenek yang tiada hentinya memberikan dorongan materi dan motivasi kepada penulis agar mampu menyelesaikan studi dan meraih gelar magister. Dalam setiap langkah, kalian adalah alasan penulis untuk terus bangkit meski dunia terasa berat. Semoga karya ini bisa menjadi bagian dari kebanggaan yang bisa kalian rasakan, meski tak sebanding dengan segala yang telah kalian berikan.
10. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2023 yang telah banyak berkontribusi bagi penulis selama menjalani studi dan penyelesaian tesis ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia, kesehatan, kebahagiaan, dan keharmonisan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada tesis ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan tesis ini, sehingga dapat menjadi lebih baik. Akhir kata semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

Singaraja, 8 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	17
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	20
1.9 Definisi Istilah.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	24
2.1 Kajian Teori	24
2.1.1 Pengembangan.....	24
2.1.2 Media Pembelajaran	24
2.1.3 <i>E-Book</i> Interaktif	28
2.1.4 <i>Game</i>	35
2.1.5 Pembelajaran Sejarah	40
2.1.6 Kemampuan Berpikir Kritis	46
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	48
2.3 Kerangka Berpikir.....	54
2.4 Hipotesis Pengembangan	56
BAB III METODE PENELITIAN	58

3.1 Desain Penelitian Pengembangan	58
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	61
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan	61
3.4 Variabel Penelitian	67
3.5 Jenis Data	68
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	75
3.7 Teknik Analisis Data	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	96
4.1 Hasil Penelitian	96
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	141
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> Pada Pembelajaran Sejarah	142
4.2.2 Pembahasan Validitas <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> Pada Pembelajaran Sejarah	147
4.2.3 Pembahasan Kepraktisan <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> Pada Pembelajaran Sejarah	156
4.2.4 Pembahasan Efektivitas <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> Pada Pembelajaran Sejarah	161
4.2.5 Pembahasan Respon Guru dan Siswa Terhadap <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> Pada Pembelajaran Sejarah	165
4.3 Implikasi Penelitian	169
BAB V PENUTUP	171
5.1 Rangkuman	171
5.2 Simpulan	173
5.3 Saran	175
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN	187

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Tengah Semester	9
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran	70
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	71
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	72
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan	73
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru dan Siswa	74
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert	76
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	78
Tabel 3.9 Matrik Uji <i>Gregory</i>	79
Tabel 3.10 Kriteria Validitas Metody <i>Gregory</i>	80
Tabel 3.11 Rekapitulasi Validitas Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran	81
Tabel 3.12 Rekapitulasi Hasil Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	81
Tabel 3.13 Hasil Rekapitulasi Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran	82
Tabel 3.14 Rekapitulasi Validitas Instrumen Uji Kepraktisan.....	83
Tabel 3.15 Rekapitulasi Hasil Instrumen Soal Pilihan Ganda	84
Tabel 3.16 Validitas Instrumen Butir Tes Berpikir Kritis.....	86
Tabel 3.17 Hasil Uji Reliabilitas.....	87
Tabel 3.18 Kriteria Indeks Kesukaran Butir (IKB).....	88
Tabel 3.19 Kriteria Indeks Daya Beda Tes (IDB).....	89
Tabel 3.20 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	91
Tabel 3.21 Kriteria Kualifikasi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan PAP	94
Tabel 4.1 Hasil Analisis Peserta Didik (<i>Learner Analysis</i>)	98
Tabel 4.2 Tabel Analisis Konseptual Pembelajaran Sejarah Kelas XI Semester Genap	100
Tabel 4.3 Topik Bahan Pelajaran Pada Media <i>E-Book</i>	102
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran Terhadap <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> sebagai Bahan Ajar pada Pembelajaran Sejarah	116
Tabel 4.5 Revisi Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	118
Tabel 4.6 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran.....	119

Tabel 4.7 Revisi Ahli Desain Pembelajaran	121
Tabel 4.8 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	123
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media Pembelajaran	124
Tabel 4.10 Revisi Produk <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i>	126
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan	128
Tabel 4.12 Komentar yang Diberikan Pada Uji Perorangan.....	129
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	130
Tabel 4.14 Komentar yang Diberikan Pada Uji Kelompok Kecil	131
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Pretest dan <i>Posttest</i> Siswa	133
Tabel 4.16 Hasil Respon oleh Guru	137
Tabel 4.17 Hasil Respon oleh Siswa.....	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan 4D	57
Gambar 4.1 Halaman Sampul Depan <i>E-Book</i> Berbasis <i>Game</i>	106
Gambar 4.2 Peta Kedudukan <i>E-Book</i> Berbasis <i>Game</i>	107
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan <i>E-Book</i>	108
Gambar 4.4. Materi Inti pada <i>E-Book</i> Berbasis <i>Game</i>	108
Gambar 4.5 Integrasi Video Pembelajaran Pada <i>E-Book</i> Interaktif.....	109
Gambar 4.6 Menu Aktivitas Siswa pada <i>E-Book</i> Interaktif	110
Gambar 4.7 <i>Game</i> 1 <i>Time Traveler Quest</i>	111
Gambar 4.8 <i>Game</i> 2 <i>Board Game</i> Digital.....	111
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Evaluasi	112
Gambar 4.10 Tampilan Biodata Pengembang	113
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Penutup	114
Gambar 4.12 Data Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS.....	134
Gambar 4.13 Hasil Uji-T dengan SPSS	135
Gambar 4.14 Hasil Uji N Gain dengan SPSS	136
Gambar 4.15 Tahap Penyebaran melalui Grup WhatsApp Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kedamean.....	140
Gambar 4.16 Tahap Penyebaran <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i> melalui grup Telegram Komunitas Guru Sejarah.....	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar <i>E-Book</i>	187
Lampiran 2. Hasil Wawancara oleh Kepala Sekolah.....	190
Lampiran 3. Hasil Wawancara oleh Guru Sejarah.....	192
Lampiran 4. Nilai UTS Siswa Kelas XI Soshum Semester Genap.....	195
Lampiran 5. Surat Pengajuan Nama-Nama Ahli.....	196
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran	197
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	200
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	203
Lampiran 9. Hasil Penilaian Instrumen Uji Kepraktisan	206
Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen Tes Berpikir Kritis (<i>Pretest & Posttest</i>)	208
Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran	213
Lampiran 12. Lembar Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	215
Lampiran 13. Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	217
Lampiran 14. Surat Pengantar Penelitian Sekolah.....	221
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian di Sekolah	222
Lampiran 16. Lembar Penilaian Uji Coba Perorangan	223
Lampiran 17. Lembar Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 18. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	227
Lampiran 19. Lembar Hasil <i>Pretest</i> Siswa	234
Lampiran 20. Lembar Hasil <i>Posttest</i> Siswa	235
Lampiran 21. Lembar Penilaian Respon Guru.....	236
Lampiran 22. Lembar Penilaian Respon Siswa	238
Lampiran 23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	240
Lampiran 24. <i>Storyboard E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i>	241
Lampiran 25. <i>Flowchart E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i>	256
Lampiran 26. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Soal.....	257
Lampiran 27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas oleh SPSS.....	259
Lampiran 28. Hasil Uji Efektivitas	260
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian di SMA Negeri 1 Kedamean	261
Lampiran 30. Daftar Riwayat Hidup.....	265