

ABSTRAK

Elwana Putri, Septya Novena (2025), *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Game Pada Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA*. Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *E-Book* interaktif, *game*, kemampuan berpikir kritis, pembelajaran Sejarah

Kurangnya bahan ajar yang digunakan sebagai panduan belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Pembelajaran Sejarah. Kondisi ini menjadi tantangan dalam pembelajaran yang sering dianggap monoton dan kurang menggugah pemikiran kritis siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *E-Book* berbasis *game* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Kedamean.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedamean yang berjumlah 36 siswa. Data yang dikumpulkan baik kualitatif maupun kuantitatif berupa kuesioner yang digunakan untuk validasi para ahli dan uji kepraktisan, tes kemampuan berpikir kritis, dan kuesioner respon siswa dan guru.

Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif berbasis *game* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dengan penilaian ahli materi sebesar 99%, ahli desain pembelajaran 92%, dan ahli media 96,66%. Uji kepraktisan oleh tiga siswa (uji perorangan) menghasilkan skor 97,33% dan oleh sembilan siswa (uji kelompok kecil) sebesar 98,22%, keduanya berkualifikasi sangat baik. Efektivitas media diuji melalui *pretest* dan *posttest* pada 36 siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis setelah menggunakan media. Rata-rata nilai *pretest* adalah 47,55 dan *posttest* 84,33, sementara nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,69 dengan kategori sedang atau setara dengan 70% dengan kategori efektif. Respon guru dan siswa terhadap media ini sangat positif, masing-masing sebesar 98% dan 98,83%. Dengan demikian, *E-Book* interaktif berbasis *game* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan menginterpretasi informasi secara mendalam.

ABSTRACT

Elwana Putri, Septya Novena (2025), *The Development of a Game-Based Interactive E-Book in History Learning to Enhance Critical Thinking Skills of 11th Grade Senior High School Students*. Thesis, Educational Technology, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and examined by Supervisor I: Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. and Supervisor II: Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Interactive E-Book, game, critical thinking skills, Historys learning.

The lack of teaching materials used as learning guides for students affects their learning outcomes in history lessons. This condition poses a challenge in learning, which is often considered monotonous and does not stimulate students' critical thinking. The purpose of this study is to develop a game-based E-Book that is valid, practical, and effective in improving the critical thinking skills of students in grade XI at SMA Negeri 1 Kedamean.

This type of research is research and development (R&D) using the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research subjects were 36 students in grade XI at SMA Negeri 1 Kedamean. The data collected, both qualitative and quantitative, consists of questionnaires used for expert validation and feasibility testing, critical thinking ability tests, and student and teacher response questionnaires.

The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis, and inferential statistical analysis. The validation results showed that the interactive game-based E-Book had a very good level of feasibility, with expert ratings of 99% for subject matter experts, 92% for learning design experts, and 96.66% for media experts. Practicality testing by three students (individual testing) yielded a score of 97.33%, and by nine students (small group testing) yielded a score of 98.22%, both of which are highly qualified. The effectiveness of the media was tested through pretest and posttest on 36 students. The t-test results showed a sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant improvement in critical thinking skills after using the media. The average pretest score was 47.55 and the posttest score was 84.33, while the average N-Gain score was 0.69, categorized as moderate or equivalent to 70% in the effective category. Teachers' and students' responses to this media were very positive, at 98% and 98.83%, respectively. Thus, the interactive game-based E-Book was declared valid, practical, and effective as a learning media for History in the 11th grade of high school. The results of this study support the importance of developing learning media that can sharpen students' critical thinking skills, such as the ability to analyze, evaluate, conclude, and interpret information in depth.