

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar *E-Book*

Lampiran 3

ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP BAHAN AJAR E-BOOK DI SEKOLAH

Nama siswa : Nur Farida
 Kelas siswa : XI. 6
 Sekolah : Sman 1 Kedamean.
 Petunjuk :

- Angket kebutuhan ini diisi oleh peserta didik.
- Angket ini bertujuan sebagai analisis kebutuhan siswa akan bahan ajar di sekolah
- Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jujur

Uraian Pertanyaan :

A. Kebutuhan komputer dan media pembelajaran

1. Apakah anda memiliki komputer/laptop?
 Ya Tidak
2. Dimana anda sering menggunakan komputer/laptop?
 Rumah Warnet
 Sekolah Lainnya
3. Sudah berapa lama anda menggunakan komputer/laptop?
 0-1 tahun 2-5 tahun 6-10 tahun > 10 tahun
4. Berapa lama anda menggunakan komputer/laptop dalam sehari?
 < 1 Jam 1 Jam 2 Jam > 2 Jam
5. Untuk keperluan apa anda sering menggunakan komputer/laptop?
 Browsing Sosial Media (Fb, Twitter, dll)
 Youtube Belajar/Baca E-book
6. Apakah Anda Memiliki Smartphone/Tablet (Android, IOS(Iphone), windows Phone, dll)?
 Ya Tidak
7. Apakah Anda Selalu membawa Smartphone/Tablet anda termasuk ke sekolah?
 Ya Tidak
8. Sudah Berapa lama anda menggunakan Smartphone/Tablet?
 < 1 Tahun 1 Tahun 2 Tahun > 2 Tahun
9. Berapa lama anda menggunakan Smartphone/Tablet dalam sehari?
 < 1 Jam 1 Jam 2 Jam > 2 Jam
10. Untuk keperluan apa anda sering menggunakan Smartphone/Tablet?
 Browsing Sosial Media (Fb, Twitter, dll)
 Youtube Belajar/Baca E-book
11. Apakah di sekolah anda tersedia laboratorium komputer?
 Ya Tidak

12. Apakah di sekolah anda sudah dilengkapi dengan fasilitas infokus?
 Ya Tidak
13. Pernahkah guru anda menggunakan laptop/komputer dalam pembelajaran?
 Ya Tidak
14. Jika pernah, seberapa sering guru anda menggunakan laptop/komputer dalam pembelajaran?
 Setiap hari Kadang-kadang
15. Pernahkah guru anda menggunakan bahan ajar E-Book dalam pembelajaran?
 Ya Tidak

B. Kebutuhan Bahan Ajar E-Book pada Pembelajaran Sejarah

1. Di era global ini, apakah penggunaan komputer merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan?
 Ya Tidak
2. Penggunaan bahan ajar digital seperti E-Book dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan)?
 Ya Tidak
3. Apakah anda menyukai mata pelajaran sejarah?
 Ya Tidak
4. Apakah materi revolusi dunia pada pembelajaran Sejarah merupakan materi yang sulit untuk dipahami?
 Ya Tidak
5. Apakah penjelasan guru sudah cukup bagi anda untuk memahami materi?
 Ya Tidak
6. Apakah guru anda pernah menggunakan media dalam menjelaskan materi?
 Ya Tidak
7. Jika pernah, media apa yang digunakan?
 *Handphone, Untuk mengumpulkan tugas di wa*
8. Jika tidak pernah, apakah menurut anda perlu menggunakan media (animasi) dalam pembelajaran Sejarah?
 Ya Tidak
9. Setujukah anda jika diadakan pembelajaran menggunakan E-Book Interaktif sehingga bisa menguasai konsep pada materi yang tergolong sulit dimengerti dengan baik?
 Ya Tidak

C. Kebutuhan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran

E-Book interaktif memiliki potensi besar untuk membangkitkan semangat belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran. Dibandingkan dengan buku cetak

tradisional yang statis, e-book interaktif menyediakan berbagai fitur interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan elemen multimedia lainnya yang tidak hanya mengundang minat visual, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Kemampuan untuk berinteraksi dengan konten, misalnya dengan menjalankan simulasi, mengeksplorasi gambar 3D, atau memilih jalur cerita alternatif, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kustomisasi yang disediakan oleh e-book interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menjadikan e-book interaktif sebagai alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memicu semangat belajar siswa secara lebih menyeluruh dan menarik.

1. Berdasarkan penjelasan diatas, apakah Bahan Ajar E-Book merupakan media yang menarik?
 Ya Tidak
2. Perlukah bahan ajar E-Book Interaktif digunakan dalam menjelaskan materi dalam pembelajaran Sejarah?
 Ya Tidak
3. Setujukah anda jika diadakan pembelajaran menggunakan Bahan Ajar E-Book Interaktif sehingga bisa anda bisa menguasai konsep dalam materi pembelajaran yang tergolong sulit konsep?
 Ya Tidak

Lampiran 2. Hasil Wawancara oleh Kepala Sekolah

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Identitas Kepala Sekolah

Nama : Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Hari/tanggal wawancara : Senin, 29 Juli 2024

Sekolah : SMA Negeri 1 Kedamean

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah guru memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mengajar secara efektif?	Untuk teknologi dalam pembelajaran guru SMA Negeri 1 Kedamean sudah mampu mengaplikasikan dalam pembelajaran. Akan tetapi mereka kurang terampil dalam mengembangkan teknologi terutama media pembelajaran. Alhasil hanya media yang tersedia di internet saja atau di YouTube yang ditampilkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, kurangnya keterampilan ini juga menghambat kemampuan guru untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran kolaboratif daring, penilaian berbasis aplikasi, atau penggunaan video, <i>E-Book</i> atau simulasi interaktif. Pada saat terjadi masalah teknis, guru yang kurang terampil dalam teknologi sering kali lambat atau kesulitan dalam mengatasi kendala tersebut, sehingga waktu belajar yang efektif bisa terbuang. Ketidakmampuan ini juga mempersempit peluang bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan relevan dengan perkembangan teknologi modern.
2.	Apakah dalam pembelajaran guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar?	Hanya sesekali saja, karena guru sudah terbiasa di zona nyaman untuk menggunakan metode mengajar tradisional seperti ceramah dan tanya jawab.
3.	Fasilitas apa saja yang biasanya digunakan guru	Fasilitas di Sekolah untuk menunjang pembelajaran ini sudah sangat lengkap. Disini tersedia 2 Lab Komputer, 1 ruang

	dalam mengajar di kelas?	podcast dan audiovisual, LCD/Proyektor, Wi-Fi di setiap ruangan kelas. Lalu untuk kegiatan mengajar guru Sejarah khususnya terdapat peta, globe dan buku sejarah akan tetapi untuk bukunya ini masih sangat terbatas.
4.	Selama pembelajaran berlangsung, apakah guru sudah pernah mengajar menggunakan bahan ajar digital yang sifatnya interaktif untuk membangun semangat siswa?	Untuk media pembelajaran interaktif belum pernah menggunakan, mereka hanya menggunakan media di internet atau di YouTube yang sifatnya tidak interaktif.
5.	Apakah terdapat masalah atau kendala dalam pembelajaran untuk siswa yang memiliki hasil belajar rendah?	Siswa dengan hasil belajar rendah sering menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Salah satu kendala utama adalah kurangnya motivasi dan minat belajar. Siswa yang merasa tertinggal atau kurang memahami materi cenderung kehilangan minat untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Hal ini diperparah oleh strategi pembelajaran yang kurang sesuai, di mana metode pengajaran yang digunakan tidak cukup memperhatikan kebutuhan individual siswa.
7.	Apakah sekolah memiliki kendala dalam menyediakan fasilitas digital?	Sekolah tidak pernah mengalami kendala untuk menyediakan fasilitas sekolah. Saya sebagai Kepala Sekolah disini sangat antusias untuk menyediakan fasilitas demi pembelajaran yang lebih baik, nyaman dan aktif.

Lampiran 3. Hasil Wawancara oleh Guru Sejarah

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA GURU**Identitas Guru**

Nama : Luluk Madya Ningsih, S.Pd.
 Hari/tanggal wawancara : 2 Agustus 2024
 Sekolah : SMA Negeri 1 Kedamean

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital?	Untuk fasilitas pendukung media pembelajaran sudah sangat lengkap tetapi memang jarang untuk digunakan. Untuk fasilitasnya ada LCD/Proyektor, karena terdapat Lab Komputer jadi kita langsung menggunakan sumber belajar disana.
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran seperti <i>E-Book</i> Interaktif dalam proses belajar mengajar dikelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah?	Belum pernah menggunakan media interaktif, karena saya belum mengetahui aplikasi untuk mengembangkan media tersebut. Terlebih lagi disini juga belum pernah mengadakan pelatihan pembuatan media interaktif, jadi kami kesulitan untuk membuatnya, walaupun memang media pembelajaran itu sangat penting untuk diterapkan agar siswa yang pasif bisa lebih aktif atau berantusias dalam pembelajaran.
3.	Jenis media pembelajaran apakah yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Seperti media video pembelajaran, dan itupun juga jarang menggunakannya. Terkadang saya share media video tersebut dari YouTube ke grup WA
4.	Pada materi apa sajakah yang pernah Bapak/Ibu ajarkan menggunakan media pembelajaran?	Kalau untuk media video materi pertama atau di awal pembelajaran seperti pergerakan kebangsaan Indonesia.
5.	Sejauh ini kendala apa sajakah dalam proses belajar mengajar yang sudah dilaksanakan?	Proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah sering kali menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas

		pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah kurangnya minat siswa terhadap materi sejarah. Banyak siswa menganggap Sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan dan penuh hafalan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk mempelajari detail peristiwa sejarah atau memahami relevansinya dengan kehidupan masa kini.
6.	Materi apa sajakah yang membuat siswa kesulitan dalam memahaminya sehingga hasil belajarnya terkadang cenderung menurun?	Kalau Sejarah memang lebih banyak menghafal jadi terlalu sulit bagi siswa untuk memahaminya. Sampai saat ini, siswa sering mengeluh terhadap materi “Di Bawah Tirani Jepang” dan “Proklamasi Indonesia” karena materinya sangat luas.
7.	Bagaimana pendapat Bapak/ibu terkait penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah? Apakah penggunaan media penting untuk diterapkan selama pembelajaran?	Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena membantu meningkatkan kualitas penyampaian materi dan memperkaya pengalaman belajar siswa.
8.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami kendala saat membuat/menggunakan media pembelajaran digital di sekolah khususnya pada pembelajaran Sejarah?	Kendala dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah di sekolah masih cukup signifikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan guru dalam keterampilan teknologi. Banyak guru Sejarah yang belum terbiasa atau kurang terlatih dalam memanfaatkan aplikasi atau platform digital.
9.	Menurut Bapak/Ibu solusi apakah yang tepat untuk mengatasi masalah/kendala tersebut?	Kalau dari saya mungkin guru harus terbiasa dalam mengembangkan media.
10.	Apakah siswa berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas?	Seperti pada sesi observasi di Kelas tadi, siswa masih banyak yang terlihat bosan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung pasif. Hanya sebagian siswa saja yang aktif, dan itupun

		anak-anak yang biasanya terbuka dengan saya.
11.	Metode pembelajaran apa saja yang biasa diterapkan Bapak/Ibu selama mengajar di kelas?	Saya biasanya menggunakan metode tradisional atau konvensional. Tetapi terkadang juga project based learning, tergantung materinya.
12.	Masukan dari guru yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah berbasis digital untuk kedepannya	Masukan saya, jika nantinya penelitian ini menghasilkan media pembelajaran, mungkin jika berkenan mediana di sumbangkan untuk menjadi fasilitas tetap saat guru mengajar Sejarah. Dan dari sekolah mungkin bisa menyediakan pelatihan untuk guru agar terbiasa menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran baik cetak maupun digital.



Lampiran 4. Nilai UTS Siswa Kelas XI Soshum Semester Genap

DAFTAR KOLEKTIF PENILAIAN TENGAH SEMESTER

Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : XI-6 (SOSHUM 1)/Genap
Tahun Pelajaran :2024-2025

KKM : 75

NO	NIPD	NAMA	NILAI HARIAN			RNH	PTS
			KD-1	KD-2	KD-3		
1.	5455	Adhelia Putri Ramadhani	75	64	68	69	85
2.	5466	Ahmad Habib Dafiansyah	56	64	77	66	50
3.	5472	Ailsa Julia Lavinia	56	75	77	69	85
4.	5481	Amelia Fitri Ramadhani	73	73	75	74	50
5.	5494	Anggun Dwi Salsabila	55	75	75	68	85
6.	5497	Arin Devani	67	67	77	70	50
7.	5502	Atika Shobrinatul Jannah	79	75	75	76	85
8.	552p0	Bunga Eka Putri Wahyuningrum	77	77	77	77	55
9.	5532	Clarisa Dwi Aprilia	79	79	79	79	50
10.	5536	Davina Indriyani Putri Effendi	79	73	77	76	65
11.	5544	Dian Erlita	79	75	67	74	85
12.	5547	Dimas Putra Sudrajat	77	67	67	70	55
13.	5550	Dinda Aulia Salsabila	75	67	67	70	65
14.	5560	Farcl Kharisma Januar	75	67	67	70	50
15.	5564	Febriyanti Dwi Anggraini	77	63	67	69	55
16.	5568	Fernando Hendra Pratama	75	69	77	74	55
17.	5577	Fitriana	77	75	77	76	50
18.	5578	Fitriani	79	77	75	77	55
19.	5586	Habil Yossi Bachtiar	77	79	75	77	65
20.	5592	Indira Maharani Putri	67	75	77	73	70
21.	5600	Iztama Aditya	67	55	75	66	55
22.	5620	Lutfi Raditya Mughtar	67	57	77	67	50
23.	5628	Mohamad Fany Eka Nurianto	67	53	79	66	65
24.	5660	Moreno Aditya Mahardika	67	59	77	68	70
25.	5624	Muhammad Aldi Setyawan	77	75	67	73	55
26.	5677	Muhammad Raditya Dzhuri Ranggani	79	75	77	77	50
27.	5696	Nadya Aprilliana Putri	77	75	79	77	65

28.	5698	Natasya Eka Cahyani	75	75	75	75	70
29.	5705	Nayla Dwi Lestari	75	77	55	69	65
30.	5744	Reyfhad Asrdista Meiko Anugra	79	77	57	71	55
31.	5751	Riswanda Dwi Kurnia	79	77	53	70	70
32.	5753	Rizal Aditya Ardianto	79	77	59	72	70
33.	5770	Shaluna Gizza Dwi Wulandari	79	77	75	77	65
34.	5774	Shima Fachusol Wardani	79	83	85	82	65
35.	5786	Tina Dwi Lestari	77	87	75	80	55
36.	5802	Zahroh Ramadia	77	77	75	76	55

Keterangan:

1. Nilai Harian: hasil tes tulis, tes lisan, dan penugasan pada KD tertentu.
2. RNH = Rerata Nilai Harian
3. NTS = Nilai Tengah Semester; NAS = Nilai Akhir Semester

Mengetahui

Kepala SMA Negeri 1 Kedamean



Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.

NIP.1975103020001210001

Gresik, 26 Maret 2025

Guru Mata Pelajaran

Luluk Madya, S.Pd.

NIP.-

Lampiran 5. Surat Pengajuan Nama-Nama Ahli

LEMBAR PERSETUJUAN UJI AHLI

Kepada Yth.

Koordinator Program Studi S2 Teknologi Pendidikan di tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan penyusunan tesis:

Nama : Septya Novena Elwana Putri

NIM : 2329071012

Judul Tesis : Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA

Saya mohon surat pengantar untuk uji ahli. Adapun nama-nama ahli yang sudah disetujui oleh Pembimbing I/Pembimbing II sebagai berikut.

1. Dr. Tuty Maryati, M.Pd.. (Ahli Materi I)
2. Dr. Ketut Sedana Arta, S.Pd., M.Pd. (Ahli Materi II)
3. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. (Ahli Desain Pembelajaran)
4. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. (Ahli Media Pembelajaran)

Bersama ini juga kami lampirkan persetujuan Pembimbing I/Pembimbing II untuk uji ahli. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Hormat saya



Septya Novena Elwana Putri
NIM 2329071012

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING I/DOSEN PEMBIMBING II
UNTUK UJI AHLI**

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi Materi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

Angket Pengujian Instrumen Penelitian

Evaluator : Dr. Tuty Maryati, M.Pd.
 NIP : 196608311993032001
 Bidang Keahlian : Sejarah

I. Pengantar

1. Angket ini diberikan kepada evaluator dengan maksud untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kelayakan dari sebuah instrumen pengujian sebuah produk *E-Book* berbasis *game* dari penelitian Tesis yang berjudul “**Pengembangan *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA**”
2. Informasi yang diberikan oleh evaluator sangat bermanfaat bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengembangan instrumen dan media pembelajaran kedepannya.
3. Anda tidak perlu ragu untuk mengisi angket yang diberikan ini.
4. Keamanan dan keaslian data yang Anda berikan dijamin oleh peneliti.
5. Partisiapsi Anda dalam memberikan informasi sangat peneliti harapkan.

II. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan-pernyataan yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek kelayakan tampilan dari suatu media pembelajaran.
2. Untuk setiap pernyataan, pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, kemudian berikanlah tanda “*check list*” (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Anda dimohonkan untuk mengisi jawaban pada seluruh pernyataan yang diberikan.
4. Anda dipersilahkan untuk memberikan masukan/saran berkaitan dengan butir pernyataan yang diberikan.
5. Berikut adalah contoh pengisian angket.

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada fase yang relevan	√	
	Saran / Masukkan		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

III. Butir Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Kurikulum			
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada fase yang relevan Saran / Masukkan	✓	
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran Saran / Masukkan	✓	
3.	Materi mendukung ketercapaian Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan. Saran / Masukkan sebenarnya sudah benar secara struktur, tetapi bisa diperbaiki agar lebih efektif, lugas, dan bermuansa akademik.	✓	
Aspek Materi			
4.	Materi disajikan secara sistematis, tepat, dan kontekstual sesuai dengan topik pembelajaran Saran / Masukkan	✓	
5.	Materi memiliki kedalaman yang cukup untuk membangun pemahaman konsep secara menyeluruh Saran / Masukkan	✓	
6.	Materi mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tahap perkembangan dan latar belakang mereka Saran / Masukkan	✓	
7.	Materi disajikan secara menarik, inovatif, dan mampu memantik rasa ingin tahu peserta didik Saran / Masukkan	✓	
8.	Materi disesuaikan dengan keberagaman karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik (pembelajaran berdiferensiasi)	✓	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
	Saran / Masukkan tambahkan kata "minat" untuk memperjelas aspek yang biasanya menjadi bagian dari diferensiasi, serta membuat kalimat lebih mengalir dan formal.		
Aspek Bahasa			
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas, konsisten, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik Saran / Masukkan	✓	
10.	Bahasa disesuaikan dengan tingkat literasi peserta didik dan mendukung pemahaman mereka secara optimal Saran / Masukkan	✓	

Singaraja, 30 April 2025

Penilai

Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

NIP. 196608311993032001

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

Angket Pengujian Instrumen Penelitian

Evaluator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198104142006041001
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

I. Pengantar

1. Angket ini diberikan kepada evaluator dengan maksud untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kelayakan dari sebuah instrumen pengujian sebuah produk *E-Book* berbasis *game* dari penelitian Tesis yang berjudul **“Pengembangan *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA”**
2. Informasi yang diberikan oleh evaluator sangat bermanfaat bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengembangan instrumen dan media pembelajaran kedepannya.
3. Anda tidak perlu ragu untuk mengisi angket yang diberikan ini.
4. Keamanan dan keaslian data yang Anda berikan dijamin oleh peneliti.
5. Partisipasi Anda dalam memberikan informasi sangat peneliti harapkan.

II. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan-pernyataan yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek kelayakan tampilan dari suatu media pembelajaran.
2. Untuk setiap pernyataan, pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, kemudian berikanlah tanda “*check list*” (√) pada kolom yang tersedia.
3. Anda dimohonkan untuk mengisi jawaban pada seluruh pernyataan yang diberikan.
4. Anda dipersilahkan untuk memberikan masukan/saran berkaitan dengan butir pernyataan yang diberikan.
5. Berikut adalah contoh pengisian angket.

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	√	
	Saran / Masukan		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

III. Butir Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Desain

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tujuan			
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Saran / Masukkan	√	
2.	Tujuan pembelajaran selaras dengan materi yang diberikan dalam <i>E-Book</i> Saran / Masukkan	√	
3.	Tujuan pembelajaran, materi, dan soal latihan saling mendukung dan konsisten Saran / Masukkan	√	
Aspek Strategi			
4.	Materi yang disampaikan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang runtut dan logis Saran / Masukkan	√	
5.	Navigasi dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>game</i> mudah dipahami dan memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran Saran / Masukkan	√	
6.	<i>E-Book</i> berbasis <i>game</i> mudah digunakan dan diakses oleh siswa Saran / Masukkan	√	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
7.	Penyampaian materi dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>game</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	√	
	Saran / Masukkan		
8.	<i>E-Book</i> memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing	√	
	Saran / Masukkan		
Aspek Bahasa			
9.	Soal latihan disusun untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam	√	
	Saran / Masukkan		
10.	Petunjuk pengerjaan soal ditulis dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	√	
	Saran / Masukkan		

Singaraja, 30 April 2025

Penilai

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd

NIP. 198104142006041001

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

Angket Pengujian Instrumen Penelitian

Evaluator : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP : 19820214 200812 1004
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

I. Pengantar

1. Angket ini diberikan kepada evaluator dengan maksud untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kelayakan dari sebuah instrumen pengujian sebuah produk *E-Book* berbasis *game* dari penelitian Tesis yang berjudul “**Pengembangan *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA**”
2. Informasi yang diberikan oleh evaluator sangat bermanfaat bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengembangan instrumen dan media pembelajaran kedepannya.
3. Anda tidak perlu ragu untuk mengisi angket yang diberikan ini.
4. Keamanan dan keaslian data yang Anda berikan dijamin oleh peneliti.
5. Partisipasi Anda dalam memberikan informasi sangat peneliti harapkan.

II. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan-pernyataan yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek kelayakan tampilan dari suatu media pembelajaran.
2. Untuk setiap pernyataan, pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, kemudian berikanlah tanda “*check list*” (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Anda dimohonkan untuk mengisi jawaban pada seluruh pernyataan yang diberikan.
4. Anda dipersilahkan untuk memberikan masukan/saran berkaitan dengan butir pernyataan yang diberikan.
5. Berikut adalah contoh pengisian angket.

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓	
	Saran / Masukkan		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

III. Butir Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
Desain Pesan Teks			
1.	Jenis, warna, <i>font</i> , dan ukuran huruf digunakan secara konsisten dan sesuai dengan tujuan tampilan Saran / Masukkan Perhatikan bahwa harus mengukur satu indicator saja, contoh: menanyakan jenis huruf, menanyakan warna huruf, menanyakan ukuran huruf	√	
2.	Ukuran huruf, jenis <i>font</i> , dan spasi membuat tampilan menjadi lebih nyaman untuk dibaca Saran / Masukkan Kriteria ini sama dengan no 1	√	
3.	Isi teks disajikan secara tepat dan mudah dipahami Saran / Masukkan	√	
4.	Simbol dan tanda baca digunakan secara benar sesuai kaidah penulisan Saran / Masukkan Pisahkan pertanyaan untuk menanyakan symbol dan tanda baca	√	
5.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca Saran / Masukkan	√	
6.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca Saran / Masukkan	√	
Desain Pesan Gambar			
7.	Gambar dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan Saran / Masukkan	√	
8.	Kualitas gambar yang dimuat di dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> mendukung tampilan dari berbagai jenis perangkat	√	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

No.	Kriteria	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
	Saran / Masukkan		
9.	Tata letak gambar dan teks tersusun secara tepat dan proporsional, sehingga mendukung pemahaman materi.	√	
	Saran / Masukkan Pisahkan pertanyaan untuk menanyakan tata letak dan teks		
10.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	√	
	Saran / Masukkan		
Desain Pesan Video			
11.	Video pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari	√	
	Saran / Masukkan		
12.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami	√	
	Saran / Masukkan		
13.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur	√	
	Saran / Masukkan		
Pengorganisasian E-Book Interaktif Berbasis Game			
14.	E-Book interaktif Berbasis game mudah digunakan	√	
	Saran / Masukkan		
15.	Petunjuk penggunaan dalam E-Book disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti	√	
	Saran / Masukkan		

Penilai

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP.19820214 200812 1004

Lampiran 9. Hasil Penilaian Instrumen Uji Kepraktisan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

Angket Pengujian Instrumen Penelitian

Evaluator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198104142006041001
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

I. Pengantar

1. Angket ini diberikan kepada evaluator dengan maksud untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kelayakan dari sebuah instrumen uji kepraktisan sebuah produk *E-Book* berbasis *Game* dari penelitian Tesis yang berjudul "**Pengembangan *E-Book* interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA**"
2. Informasi yang diberikan oleh evaluator sangat bermanfaat bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengembangan instrumen dan media pembelajaran kedepannya.
3. Anda tidak perlu ragu untuk mengisi angket yang diberikan ini.
4. Keamanan dan keaslian data yang Anda berikan dijamin oleh peneliti.
5. Partisipasi Anda dalam memberikan informasi sangat peneliti harapkan.

II. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan-pernyataan yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek kelayakan tampilan dari suatu media pembelajaran.
2. Untuk setiap pernyataan, pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, kemudian berikanlah tanda "*check list*" (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Anda dimohonkan untuk mengisi jawaban pada seluruh pernyataan yang diberikan.
4. Anda dipersilahkan untuk memberikan masukan/saran berkaitan dengan butir pernyataan yang diberikan.
5. Berikut adalah contoh pengisian angket.

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Kemenarikan tampilan media <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i>	✓	
	Saran / Masukkan		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
 Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
 Laman. www.undiksha.ac.id

III. Butir Pernyataan Instrumen Penilaian Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan			
1.	Kemenerikan tampilan media <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> Saran / Masukkan	√	
2.	Keterbacaan tulisan pada <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> Saran / Masukkan	√	
3.	Kejelasan suara pada <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> Saran / Masukkan	√	
Materi			
4.	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> Saran / Masukkan	√	
5.	Kelengkapan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> Saran / Masukkan	√	
6.	Pembahasan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif lengkap Saran / Masukkan: Ganti kata menjadi lebih sistematis seperti "Pembahasan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> disertai dengan gambar dan video yang sesuai"	√	
Pengoperasian			
7.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> mudah untuk diakses Saran / Masukkan	√	
8.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> mudah untuk digunakan Saran / Masukkan	√	
Manfaat			
9.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> memfasilitasi pembelajaran siswa Saran / Masukkan	√	
10.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> mengakomodasi semangat belajar siswa Saran / Masukkan	√	

Singaraja, 1 Mei 2025

Penilai

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198104142006041001

Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen Tes Berpikir Kritis (*Pretest & Posttest*)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

**INSTRUMEN UJI VALIDITAS ISI SOAL PILIHAN GANDA
(TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS)**

Evaluator : Dr. Ketut Sedana Arta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197604122006041001
Bidang Keahlian : Sejarah

I. Pengantar

1. Instrumen ini diberikan kepada evaluator (ahli/validator) dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kelayakan butir soal pilihan ganda dalam instrumen pengujian pada penelitian tesis yang berjudul: “**Pengembangan E-Book interaktif Berbasis Game pada Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Kelas XI SMA**”
2. Penilaian yang diberikan oleh evaluator akan sangat membantu pengembang dalam meningkatkan kualitas instrumen soal, khususnya dalam hal validitas isi.
3. Evaluator tidak perlu ragu dalam memberikan penilaian secara objektif dan jujur sesuai dengan keahlian dan pandangan profesional.
4. Keamanan dan kerahasiaan data yang Bapak/Ibu berikan akan dijaga sepenuhnya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.
5. Partisipasi dan kontribusi Bapak/Ibu sangat diharapkan dan kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan dalam membantu proses validasi ini.

II. Petunjuk Pengisian

1. Dalam lembar instrumen ini terdapat sejumlah soal pilihan ganda yang perlu dievaluasi oleh Bapak/Ibu. Penilaian dilakukan dengan cara memilih antara “Relevan” atau “Tidak Relevan” terhadap indikator atau kompetensi dasar yang diukur oleh soal tersebut.
2. Bapak/Ibu juga diminta memberikan masukan/saran penilaian pada kolom yang tersedia dengan memperhatikan juga ranah kognitif soal (C1 s.d. C5) berdasarkan klasifikasi taksonomi Bloom revisi:
C1: Mengingat C2: Memahami C3: Menerapkan C4: Menganalisis C5: Mengevaluasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Alamat: Jalan Udayana, Singaraja, Bali
Telp. (0362)22570 Fax. (0362)25735 Kode Pos. 81116
Laman. www.undiksha.ac.id

1. Mohon Bapak/Ibu mengisi semua bagian dari lembar instrumen ini dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak/Ibu juga dipersilakan untuk menuliskan saran atau catatan perbaikan pada kolom yang tersedia agar pengembangan soal dapat dilakukan secara optimal.

II. Butir Pernyataan Instrumen Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran

Butir Soal	Soal	Materi Pokok	Ranah Kognitif	Keterangan	
				Relevan	Tidak Relevan
1	Salah satu faktor utama yang mendorong Jepang menduduki Indonesia adalah kebutuhan akan sumber daya alam untuk mendukung industrinya. Mengapa Indonesia menjadi target strategis bagi Jepang dalam hal ini? a. Indonesia memiliki tenaga kerja yang terampil dan murah b. Indonesia memiliki kekayaan sumber daya alam yang melimpah, terutama minyak bumi c. Jepang ingin menyebarkan pengaruh budaya dan ideologi Asia Timur Raya d. Jepang ingin menjadikan Indonesia sebagai basis pertahanan militer utama e. Jepang ingin memajukan ekonomi Indonesia Jawaban : B	Latar Belakang Pendudukan Jepang di Indonesia	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar: -					
2	Pada awal Perang Dunia II, Jepang berhasil menguasai berbagai wilayah di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Bagaimana strategi utama yang digunakan Jepang untuk mendapatkan dukungan rakyat Indonesia dalam pendudukannya? a. Menjanjikan kemerdekaan dan membentuk organisasi seperti Putera dan Heiho b. Memberikan kebebasan politik sepenuhnya kepada rakyat Indonesia c. Menerapkan sistem ekonomi liberal untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat d. Mempertahankan sistem pemerintahan kolonial Belanda agar masyarakat tetap stabil e. Membantu Indonesia membangun sistem pertahanan yang mandiri Jawaban : A	Latar Belakang Pendudukan Jepang di Indonesia	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar: Setiap butir soal memuat stimulus yang kontekstual dan menantang siswa untuk berpikir lebih dalam, bukan sekadar menghafal fakta, sehingga valid untuk mengukur kemampuan berpikir kritis.					

3	<p>Pemerintah Jepang menerapkan kebijakan Romusha yang mengharuskan rakyat Indonesia bekerja secara paksa. Jika kebijakan serupa diterapkan pada masa sekarang, dampak sosial apa yang kemungkinan akan muncul?</p> <ol style="list-style-type: none"> Meningkatnya semangat nasionalisme rakyat terhadap pemerintah Bertambahnya tenaga kerja terampil di berbagai sektor industri Terjadinya penurunan kesejahteraan akibat eksploitasi tenaga kerja Meningkatnya hubungan diplomatik Indonesia dengan negara lain Meningkatnya daya saing tenaga kerja Indonesia di pasar global <p>Jawaban: C</p>	Dampak Pendudukan Jepang di Indonesia	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar: -					
4	<p>Selama pendudukan Jepang, sistem ekonomi Indonesia mengalami perubahan drastis akibat eksploitasi sumber daya alam dan manusia. Jika suatu negara mengalami eksploitasi ekonomi seperti pada masa Jepang, kebijakan apa yang seharusnya diterapkan untuk mengurangi dampak negatifnya?</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengalihkan sektor ekonomi ke industri berbasis ekspor Menerapkan sistem ekonomi tertutup untuk menghindari eksploitasi Memperketat regulasi tenaga kerja untuk mencegah kerja paksa Meningkatkan investasi asing untuk menutup defisit ekonomi Mengandalkan bantuan internasional untuk memperbaiki kondisi ekonomi <p>Jawaban: C</p>	Dampak Pendudukan Jepang di Indonesia	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar:					
5	<p>Selama pendudukan Jepang, para pemuda diberi pelatihan militer seperti dalam organisasi PETA (Pembela Tanah Air). Jika konsep ini diterapkan pada masa kini dalam bentuk pendidikan bela negara, dampak apa yang paling mungkin terjadi dalam dunia politik?</p> <ol style="list-style-type: none"> Munculnya generasi muda yang lebih disiplin dan siap membela negara Berkurangnya peran sipil dalam sistem pemerintahan demokratis Meningkatnya pengaruh asing dalam kebijakan pertahanan nasional Munculnya organisasi militer baru yang bersaing dengan TNI Berkembangnya sistem wajib militer sebagai bagian dari kebijakan pertahanan <p>Jawaban: A</p>	Dampak Pendudukan Jepang di Indonesia	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar: Soal ini tidak hanya menuntut pemahaman kronologis, tetapi juga menilai kemampuan siswa dalam menilai motif, dampak, dan konteks historis secara kritis.					
6	<p>Pada masa pendudukan Jepang, kebijakan Hōkōkai dan Gerakan 3A digunakan untuk mempengaruhi pola pikir rakyat agar mendukung kepentingan Jepang. Jika praktik propaganda ini terjadi dalam politik modern, apa dampak yang paling mungkin terjadi?</p> <ol style="list-style-type: none"> Masyarakat menjadi lebih kritis terhadap informasi yang diterima Meningkatnya kepercayaan publik terhadap pemerintahan yang berkuasa Terjadinya manipulasi opini publik yang dapat menguntungkan pihak tertentu Demokrasi semakin kuat karena masyarakat mendapatkan informasi lebih luas Media menjadi lebih netral dan objektif dalam menyampaikan berita <p>Jawaban: C</p>	Perlawanan Terhadap Pendudukan Jepang	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
7	<p>Pada masa pendudukan Jepang, rakyat Indonesia mengalami eksploitasi yang berujung pada berbagai bentuk perlawanan, baik secara terbuka maupun tertutup. Salah satu bentuk perlawanan yang terjadi adalah pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945 yang dipimpin oleh Supriyadi. Berdasarkan kondisi sosial saat itu, faktor utama yang mendorong pemberontakan ini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Keinginan PETA untuk menggantikan pemerintahan Jepang di Indonesia Kekecewaan terhadap perlakuan Jepang yang kejam terhadap rakyat dan tentara PETA Perintah dari pemerintah Hindia Belanda yang diam-diam masih beroperasi di Indonesia Dukungan dari Jepang agar Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaannya Keinginan PETA untuk membentuk negara sendiri yang terpisah dari Indonesia <p>Jawaban: B</p>	Perlawanan Terhadap Pendudukan Jepang	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
8	<p>Perlawanan rakyat Indonesia terhadap Jepang tidak hanya terjadi melalui aksi bersenjata, tetapi juga dalam bentuk perlawanan pasif, seperti sabotase dan gerakan bawah tanah. Jika Anda seorang pemimpin kelompok perlawanan pada masa itu, strategi apa yang paling efektif untuk melemahkan kekuasaan Jepang tanpa memicu tindakan represif yang lebih besar?</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggunakan propaganda untuk membangun kesadaran masyarakat tentang kekejaman Jepang Melakukan konfrontasi langsung dengan tentara Jepang di berbagai daerah Membentuk aliansi dengan kelompok pro-Jepang untuk mendapatkan keuntungan politik Melaporkan gerakan perlawanan kepada Jepang agar mendapatkan perlindungan Menyerang langsung pusat pemerintahan Jepang dengan kelompok kecil bersenjata <p>Jawaban: A</p>	Perlawanan Terhadap Pendudukan Jepang	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					

9	Salah satu strategi Jepang dalam mempertahankan kekuasaannya di Indonesia adalah membentuk organisasi semi-militer dan militer seperti PETA dan Heiho. Namun, organisasi ini justru menjadi salah satu faktor yang mempercepat tumbuhnya semangat perlawanan rakyat. Berdasarkan analisis Anda, mengapa kebijakan Jepang tersebut justru berbalik merugikan mereka sendiri? a. Jepang sengaja membentuk PETA dan Heiho agar Indonesia cepat merdeka b. Jepang gagal memberikan pelatihan yang memadai, sehingga organisasi ini tidak efektif c. PETA dan Heiho lebih loyal kepada pemerintah Hindia Belanda dibandingkan Jepang d. Organisasi tersebut hanya terdiri dari masyarakat biasa tanpa latar belakang militer e. Anggota organisasi tersebut menyadari kekuatan mereka dan mulai memberontak Jawaban: E	Perlawanan Terhadap Pendudukan Jepang	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
10	Tujuan utama para pemuda menculik Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok pada 16 Agustus 1945 adalah... a. Melindungi mereka dari ancaman tentara Jepang b. Memastikan mereka segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa pengaruh Jepang c. Membantu Jepang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia d. Mendiskusikan strategi perang melawan Belanda dan Jepang e. Menyusun rancangan Undang-Undang Dasar sebelum kemerdekaan Jawaban: B	Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: Soal ini mengharuskan siswa menganalisis konteks sejarah secara mendalam.					
11	Makna penting dari peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 adalah... a. Tanda resmi Indonesia menjadi negara republik yang diakui dunia b. Simbol perlawanan terhadap penjajahan Belanda dan Jepang c. Pernyataan bahwa Indonesia telah merdeka dan tidak lagi berada di bawah kekuasaan asing d. Awal perjuangan bersenjata rakyat Indonesia melawan Belanda e. Peringatan kepada dunia bahwa Indonesia siap menjadi negara demokratis Jawaban: C	Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: Soal dirancang untuk menantang siswa dalam membuat hubungan logis antar peristiwa sejarah dan memproyeksikan dampaknya.					
12	Setelah teks proklamasi diketik oleh Sayuti Melik, terdapat perubahan pada beberapa kata dibandingkan dengan konsep awal yang ditulis tangan oleh Soekarno. Salah satu perubahan tersebut adalah... a. "Atas nama bangsa Indonesia" menjadi "Atas nama rakyat Indonesia"	Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan	C4 (Analisis)	✓	
	b. "Djakarta, 17-08-05" menjadi "Jakarta, 17 Agustus 1945" c. "Proklamasi" menjadi "Deklarasi Kemerdekaan" d. "Kami bangsa Indonesia menyatakan kemerdekaan Indonesia" menjadi "Kami rakyat Indonesia menyatakan kemerdekaan Indonesia" e. "Saudara-saudara sekalian" diubah menjadi "Para hadirin yang terhormat" Jawaban: B				
Saran/Komentar:					
13	Salah satu alasan proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di rumah Soekarno, Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta, adalah... a. Tempat tersebut merupakan markas perjuangan pemuda Indonesia b. Gedung pemerintahan Jepang tidak dapat digunakan untuk proklamasi c. Rumah Soekarno lebih aman dan strategis dibanding tempat lain d. Jepang memberikan izin untuk menggunakan rumah Soekarno sebagai lokasi proklamasi e. Lokasi tersebut dekat dengan kantor pusat PPKI sehingga memudahkan koordinasi Jawaban: C	Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
14	Mengapa peran Laksamana Tadashi Maeda dianggap penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia? a. Ia membantu merumuskan teks Proklamasi bersama Soekarno dan Hatta b. Ia menandatangani naskah Proklamasi sebagai perwakilan Jepang c. Ia mendesak Jepang agar segera memberikan kemerdekaan kepada Indonesia d. Ia memimpin sidang PPKI yang membahas kemerdekaan Indonesia e. Ia menyediakan tempat bagi para tokoh nasional untuk menyusun teks Proklamasi Jawaban: E	Tokoh dan Peran dalam Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
15	Sukarni mengusulkan agar teks Proklamasi hanya ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia? a. Untuk menunjukkan bahwa Proklamasi adalah keputusan seluruh rakyat, bukan hanya segelintir orang b. Agar Jepang tidak merasa terlibat dalam kemerdekaan Indonesia c. Supaya lebih cepat dibacakan tanpa harus mendapatkan banyak tanda tangan d. Untuk mempercepat proses pencetakan teks Proklamasi sebelum diumumkan e. Karena hanya Soekarno dan Hatta yang memiliki kewenangan resmi dalam menyatakan kemerdekaan	Tokoh dan Peran dalam Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	

	Jawaban: A				
Saran/Komentar:					
Soal mendorong pengembangan argumentasi berdasarkan fakta sejarah.					
16	<p>Apa makna utama dari peran Ahmad Soebardjo dalam penyusunan teks Proklamasi?</p> <p>a. Menyusun redaksi awal teks Proklamasi bersama dengan Soekarno dan Hatta</p> <p>b. Menjadi mediator antara golongan tua dan golongan muda dalam menentukan waktu Proklamasi</p> <p>c. Mengusulkan lokasi pembacaan Proklamasi agar lebih aman dari gangguan Jepang</p> <p>d. Mengamankan Soekarno dan Hatta dari penculikan oleh golongan muda di Rengasdengklok</p> <p>e. Menyebarluaskan teks Proklamasi ke seluruh wilayah Indonesia setelah dibacakan</p> <p>Jawaban: B</p>	Tokoh dan Peran dalam Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: -					
17	<p>Apa alasan utama Soekarno dipilih sebagai pembaca teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?</p> <p>a. Karena beliau memiliki suara lantang dan berwibawa di hadapan rakyat</p> <p>b. Sebagai Ketua PPKI, ia dianggap paling berhak untuk membacakan Proklamasi</p> <p>c. Soekarno adalah pemimpin yang dihormati oleh berbagai kalangan, baik golongan tua maupun muda</p> <p>d. Ia memiliki hubungan baik dengan pihak Jepang sehingga lebih aman membacakan Proklamasi</p> <p>e. Karena hanya ia dan Hatta yang mengetahui isi teks Proklamasi sebelum diumumkan</p> <p>Jawaban: C</p>	Tokoh dan Peran dalam Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: Soal mendorong pengembangan argumentasi berdasarkan fakta sejarah.					
18	<p>Mengapa Proklamasi Kemerdekaan tetap dilaksanakan meskipun Jepang sudah menyerah kepada Sekutu pada 15 Agustus 1945?</p> <p>a. Karena Jepang tidak lagi memiliki kekuatan untuk menghambat kemerdekaan Indonesia</p> <p>b. Karena keputusan kemerdekaan adalah hak bangsa Indonesia, bukan Jepang</p> <p>c. Agar Indonesia dapat segera mendapatkan pengakuan dari negara-negara lain sebelum Sekutu datang</p> <p>d. Untuk menghindari kemungkinan Jepang menyerahkan Indonesia kepada Sekutu</p> <p>e. Karena golongan muda mendesak agar kemerdekaan segera diproklamasikan</p> <p>Jawaban: B</p>	Makna dan Implikasi Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: Melalui soal ini, siswa diajak untuk mempertanyakan, menganalisis, dan membuat evaluasi terhadap peristiwa Proklamasi.					
19	<p>Makna utama dari Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bagi rakyat adalah...</p> <p>a. Akhir dari perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah</p>	Makna dan Implikasi	C4 (Analisis)	✓	
	<p>b. Simbol kemenangan atas Belanda dan Jepang</p> <p>c. Perintah kepada rakyat untuk berperang melawan bangsa lain</p> <p>d. Bukti bahwa Indonesia menjadi negara terkuat di Asia Tenggara</p> <p>e. Awal dari perjuangan mempertahankan dan mengisi kemerdekaan</p> <p>Jawaban: E</p>	Proklamasi			
Saran/Komentar: Soal-soal yang disusun menunjukkan tingkat relevansi yang sangat baik dengan indikator kemampuan berpikir kritis, terutama dalam aspek analisis dan evaluasi peristiwa sejarah Proklamasi Kemerdekaan.					
20	<p>Salah satu dampak penting dari Proklamasi Kemerdekaan bagi rakyat Indonesia adalah...</p> <p>a. Rakyat tidak perlu lagi berjuang karena sudah merdeka</p> <p>b. Rakyat memiliki hak dan kewajiban untuk membangun bangsa yang berdaulat</p> <p>c. Rakyat tidak lagi memiliki tantangan dalam kehidupan bernegara</p> <p>d. Semua rakyat otomatis menjadi bagian dari pemerintahan baru</p> <p>e. Indonesia menjadi negara yang tidak memerlukan kerja sama dengan negara</p> <p>Jawaban: B</p>	Makna dan Implikasi Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar:					
21	<p>Mengapa Proklamasi Kemerdekaan dianggap sebagai titik awal bagi rakyat Indonesia untuk menentukan nasib sendiri?</p> <p>a. Karena rakyat tidak lagi membutuhkan pemimpin dalam bernegara</p> <p>b. Karena Indonesia secara otomatis mendapat pengakuan dari seluruh dunia</p> <p>c. Karena rakyat dapat berpartisipasi dalam membangun sistem pemerintahan sendiri</p> <p>d. Karena penjajah langsung meninggalkan Indonesia tanpa perlawanan</p> <p>e. Karena semua rakyat Indonesia langsung mendapatkan kesejahteraan setelah proklamasi</p> <p>Jawaban: C</p>	Makna dan Implikasi Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: Soal memberikan tantangan bagi siswa untuk mengeksplorasi alasan dan konsekuensi dari peristiwa sejarah					
22	<p>Proklamasi Kemerdekaan memiliki makna penting bagi rakyat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara karena...</p> <p>a. Menjadikan rakyat bebas tanpa perlu mengikuti aturan negara</p> <p>b. Memberikan kebebasan mutlak kepada rakyat tanpa tanggung jawab</p> <p>c. Menjadi dasar bagi rakyat untuk berpartisipasi dalam pembangunan negara</p> <p>d. Menghapus semua aturan dan hukum yang ada sebelum kemerdekaan</p> <p>e. Menjamin bahwa tidak akan ada konflik internal dalam negeri</p> <p>Jawaban: C</p>	Makna dan Implikasi Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	
Saran/Komentar: -					
23	<p>Setelah Proklamasi Kemerdekaan, rakyat Indonesia menghadapi tantangan baru, yaitu...</p> <p>a. Melawan penjajah yang masih ingin menguasai Indonesia</p> <p>b. Menyerahkan pemerintahan kepada negara asing yang lebih berpengalaman</p>	Makna dan Implikasi Proklamasi	C4 (Analisis)	✓	

	<p>c. Menghindari segala bentuk kerja sama dengan bangsa lain</p> <p>d. Membentuk sistem pemerintahan yang sama dengan penjajah</p> <p>e. Menjaga status quo tanpa perubahan sosial dan politik</p> <p>Jawaban: A</p>				
Saran/Komentar:					
-					
24	<p>Setelah Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, pemerintah dan rakyat Indonesia berusaha menyebarkan berita kemerdekaan ke seluruh negeri. Jika Anda menjadi seorang pemuda pada saat itu dan ingin memastikan berita kemerdekaan tersebar luas, strategi apa yang paling efektif untuk dilakukan dengan kondisi komunikasi yang terbatas?</p> <p>a. Menunggu informasi resmi dari pemerintah pusat sebelum menyebarkan berita</p> <p>b. Menggunakan teknologi radio yang sudah ada dan menyebarkannya secara lisan kepada masyarakat</p> <p>c. Mengandalkan surat kabar asing agar berita lebih cepat tersebar ke dunia internasional</p> <p>d. Hanya mengabarkan berita kepada pejabat daerah dan menunggu mereka menyebarkannya</p> <p>e. Menyebarkan berita dengan cara rahasia hanya kepada kelompok tertentu untuk menjaga keamanan</p> <p>Jawaban: B</p>	Penyebaran Berita Proklamasi	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar: Soal menguji keterampilan pemecahan masalah melalui situasi historis.					
25	<p>Pada masa setelah Proklamasi, masyarakat di berbagai daerah menggunakan berbagai cara untuk menyebarkan berita kemerdekaan, termasuk melalui radio, surat kabar, dan selebaran. Jika Anda adalah seorang jurnalis di tahun 1945, bagaimana cara terbaik untuk memastikan berita Proklamasi dapat diakses oleh masyarakat luas yang tinggal di daerah terpencil?</p> <p>a. Menggunakan jaringan radio dan memperbanyak selebaran untuk disebar oleh kurir ke berbagai daerah</p> <p>b. Menulis artikel panjang dan mendetail di surat kabar agar informasi lebih lengkap</p> <p>c. Mengandalkan laporan dari media asing agar berita lebih cepat diterima oleh masyarakat Indonesia</p> <p>d. Menunggu instruksi resmi dari pemerintah sebelum menyebarkan informasi lebih lanjut</p> <p>e. Menyampaikan berita hanya kepada kalangan terpelajar yang memiliki akses ke sumber informasi</p> <p>Jawaban: A</p>	Penyebaran Berita Proklamasi	C5 (Menilai/Meng evaluasi)	✓	
Saran/Komentar:					

Singaraja, 1 Mei 2025

Penilai



Dr. Ketut Sedana Arta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197604122006041001

Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN**“Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”**

Nama : Dr. Tuty Maryati, M.Pd.
NIP : 196608311993032001
Jabatan : Dosen Sejarah
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh ahli isi materi pembelajaran.
- Amatilah produk *E-Book* Interaktif berbasis *Game* yang ditampilkan.
- Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Materi Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kurikulum						
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada fase yang relevan					✓
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
3.	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan, sehingga mendukung pencapaiannya secara optimal.					✓
Aspek Materi						
4.	Materi disajikan secara sistematis, tepat, dan kontekstual sesuai dengan topik pembelajaran					✓
5.	Materi memiliki kedalaman yang cukup untuk membangun pemahaman konsep secara menyeluruh					✓

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	Materi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan psikologis siswa SMA.					✓
7.	Materi disajikan secara menarik dan inovatif, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik.					✓
8.	Materi disesuaikan dengan keragaman karakteristik, minat, dan kebutuhan belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi.					✓
Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi jelas, konsisten, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik					✓
10.	Bahasa disesuaikan dengan tingkat literasi peserta didik dan mendukung pemahaman mereka secara optimal					✓

Saran	Hanya saran atau pertanyaan; pada <i>E-Book</i> yang dikembangkan ini dilengkapi dengan “Uji Kompetensi” dan “Evaluasi”. Apa yang membedakan “Uji Kompetensi” dan “Evaluasi”?, karena petunjuk pengerjaannya sama pada <i>E-Book</i> . Buatlah petunjuk yang berbeda agar dapat membedakan keduanya.
Komentar	Secara keseluruhan, naskah yang dikembangkan sudah sangat komprehensif, baik dari sisi substansi materi, kelengkapan, seperti peta kedudukan (peta konsep), petunjuk, aktivitas yang ditujukan pada siswa, media pembelajaran berupa video, evaluasi, uji kompetensi, glosarium dan Daftar Pustaka, serta kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka.. Tampilan <i>E-Book</i> juga sangat menarik.

Singaraja, 1 Mei 2025
Ahli Isi Materi Pembelajaran

Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

NIP. 196608311993032001

Lampiran 12. Lembar Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**“Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”**

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198104142006041001
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh ahli desain pembelajaran.
- Amatilah produk *E-Book* Interaktif berbasis *Game* yang ditampilkan.
- Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tujuan						
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					✓
2.	Tujuan pembelajaran selaras dengan materi yang diberikan dalam <i>E-Book</i>					✓
3.	Tujuan pembelajaran, materi, dan soal latihan saling mendukung dan konsisten				✓	
Aspek Strategi						
4.	Materi yang disampaikan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang runtut dan logis					✓
5.	Navigasi dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> mudah dipahami dan memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran				✓	

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	<i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> mudah digunakan dan diakses oleh siswa					✓
7.	Penyampaian materi dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
8.	<i>E-Book</i> memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing					✓
Aspek Bahasa						
9.	Soal latihan disusun untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam				✓	
10.	Petunjuk pengerjaan soal ditulis dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					✓

Saran	versi online 1. cek aksesibilitas modul onlinenya, sangat lambat diakses, sebaiknya berikan hasil publisnya (versi executable) 2. Awali dengan memberikan petunjuk media 3. Berikan petunjuk game yang lebih operasional/lebih baik ada petunjuk disetiap jenis game yang diberikan
Komentar	versi cetak 1. Kata pengantar seharusnya dibuat bukan oleh penulis/ pengembang, tetapi oleh pihak luar misal pimpinan lembaga, dinas atau dr pihak penerbit

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Singaraja, 30 April 2025
Ahli Desain Pembelajaran

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP.198104142006041001

Lampiran 13. Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**“Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”**

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 19820214 200812 1004
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

1. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”, yang telah dikembangkan.

2. Petunjuk

- Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- Lembar instrumen ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
- Amatilah produk *E-Book* Interaktif berbasis *Game* yang ditampilkan.
- Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain Pesan Teks						
1.	Jenis huruf yang digunakan konsisten dan sesuai dengan tujuan tampilan.					✓
2.	Ukuran huruf konsisten dan menunjukkan perbedaan pentingnya informasi dengan jelas.					✓
3.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan tidak menyulitkan pemahaman.					✓
4.	Jarak spasi antarbaris teks sudah cukup untuk membantu kenyamanan membaca.					✓
5.	Isi teks disajikan secara tepat dan mudah dipahami					✓
6.	Simbol digunakan secara benar sesuai dengan kaidah penulisan.				✓	

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
7.	Tanda baca digunakan secara benar sesuai dengan kaidah penulisan.					✓
8.	Pemilihan kata sesuai konteks dan mudah dimengerti oleh pembaca					✓
9.	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang, sehingga mudah dibaca					✓
Desain Pesan Gambar						
10.	Gambar dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> sesuai dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
11.	Kualitas gambar yang dimuat di dalam <i>E-Book</i> berbasis <i>Game</i> mendukung tampilan dari berbagai jenis perangkat				✓	
12.	Tata letak gambar disusun secara proporsional, ditempatkan pada posisi yang strategis dan mendukung konteks materi dan tidak mengganggu teks atau informasi lainnya.				✓	
13.	Gambar ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna					✓
Desain Pesan Video						
14.	Video pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari					✓
15.	Isi video pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami					✓
16.	Informasi dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas dan terstruktur					✓
Pengorganisasian <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game</i>						
17.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>Game</i> mudah digunakan					✓
18.	Petunjuk penggunaan dalam <i>E-Book</i> disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti					✓

Saran	1. Sebaiknya pengembang sebaiknya di letakkan di bawah.
	
	2. Sebaiknya digunakan numbering.



Petunjuk Penggunaan E-Book

E-book ini dirancang untuk membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengeksplorasi sejarah secara lebih mendalam, menyelesaikan tantangan, dan mendapatkan penghargaan atas pencapaian mereka.

- Unduh atau buka *E-Book* pada perangkat yang mendukung (laptop, tablet, atau smartphone).
- Pastikan perangkat terhubung ke internet jika *E-Book* memiliki fitur online.
- Bacalah cerita dan ikuti instruksi pembelajaran yang diberikan.
- Baca dengan cermat sebelum memilih jawaban atau tindakan dalam game.
- Gunakan fitur catatan untuk mencatat poin penting dari materi yang dipelajari.
- Jelajahi semua opsi dalam cerita untuk memahami berbagai perspektif sejarah.
- Bermain secara teratur agar tidak kehilangan progres dan tetap memahami materi.
- Diskusikan dengan teman atau guru jika mengalami kesulitan memahami konsep tertentu.

Dengan menggunakan *E-Book* berbasis *game* ini, diharapkan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selamat belajar dan selamat bertualang dalam sejarah!

3. Sebaiknya ukuran gambar diperbesar agar mudah dilihat oleh siswa



UNDIKSHA

	<p>1. Ekspansi Jepang dan Perang Asia Timur Raya</p> <p>Apakah kalian tahu bahwa usaha Jepang menguasai Asia Timur Raya sudah dirintis jauh sebelum Perang Dunia II berlangsung? Mengapa Jepang ingin meluaskan kekuasaannya?</p>  <p>Untuk memahami hal ini, kita perlu menengok perkembangan sejarah di Kawasan Asia Timur. Sejak Restorasi Meiji pada abad ke-19, Jepang mengalami kemajuan yang pesat di bidang ekonomi, terutama industri. Jepang memperluas wilayah kekuasaannya hingga ke Taiwan, Tiongkok, dan Korea. Pada tahun 1905 Jepang bahkan berhasil mengalahkan Rusia. Peristiwa ini menambah kepercayaan diri bangsa Jepang yang merasa dirinya lebih unggul dari bangsa Asia lainnya.</p> <p>4. Sebaiknya menggunakan bahasa Indonesia.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>DID YOU KNOW?</p> <p>Jepang melancarkan berbagai bujuk rayu kepada bangsa Indonesia agar mau menerima dan membantu mereka dalam perang. Berbagai propaganda dilancarkan melalui media surat kabar, majalah, poster, sandiwara, film, siaran radio, hingga pengeras suara yang dipasang di desa-desa. Jepang berusaha menunjukkan dirinya sebagai "Saudara Tua" yang membantu membebaskan bangsa Indonesia dari cengkeraman Belanda. Selain itu, Jepang juga melancarkan propaganda dengan menyebut dirinya sebagai "Cahaya Asia, Pelindung Asia, dan Pemimpin Asia". Saat sudah semakin terdesak dalam perang, Jepang juga menjanjikan kemerdekaan untuk Indonesia agar bangsa kita mau terus membantu.</p> </div> <p>5. Ketika klik Tugas dan Unggah sebaiknya tidak pada halaman yang sama tetapi pada tab yang baru</p>
Komentar	

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

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

Singaraja, 2025
Ahli Media Pembelajaran



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP.19820214 200812 1004

Lampiran 14. Surat Pengantar Penelitian Sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 7 Mei 2025

Nomor : 2064/UN48.14/KM/2025
 Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**
 Yth. : Kepala SMA Negeri 1 Kedamean

di Tempat

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

Nama : Septya Novena Elwana Putri
NIM : 2329071012
Semester : IV (Empat)
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Judul Tesis : Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Game pada Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

I Made Tegeh
 NIP. 197108152001121001

Pembimbing II,

I Komang Sudarma
 NIP. 197204202001121001

Mengetahui,
 Kepala, Direktur,
 Wadiv I,

 Ida Bagus Putu Arnyana
 NIP. 195812311986011005

Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian di Sekolah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH KABUPATEN GRESIK

SMA NEGERI 1 KEDAMEAN

NSS : 301050104056 NPSN : 20500478 NIS : 300410 Telp/Fax : (031) 7912431

Website : www.smanike-gresik.sch.id e-mail : admin@smanike-gresik.sch.id

Jl. Raya Slempit – Kedamean

GRESIK 61175

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400/306/101.6.24.262/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **AGUS SETIAWAN, S.Pd., M.Pd.**
NIP. : 19751030 200012 1 001
Pangkat / Gol. : Pembina Utama Muda / IV c
Jabatan : Kepala Sekolah
Satuan Pendidikan : SMAN 1 Kedamean - Gresik
Alamat Sekolah : Jl. Raya Slempit Kec. Kedamean Kab. Gresik

Menerangkan bahwa :

Nama : **SEPTYA NOVENA ELWANA PUTRI**
NIP. : 2329071012
Semester : IV (empat)
Program Studi : Teknologi Pendidikan (S2)
Satuan Pendidikan : SMAN 1 Kedamean - Gresik
Judul tesis : Pengembangan E-Book Interaktif berbasis Game pada Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Kelas XI SMA

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan Penelitian dan Pengambilan Data pada tanggal 14 Mei 2025 di SMAN 1 Kedamean Gresik.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

14 Mei 2025
Kepala

AGUS SETIAWAN, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19751030 200012 1 001

Lampiran 16. Lembar Penilaian Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN

Nama : Nur Syahid
 No. Absen : 29
 Kelas : XI-G / SOSHUM 1

Petunjuk:

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
3. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan.
4. Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia diantaranya sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

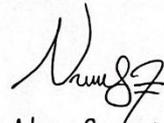
5. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Kemenarikan tampilan <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
2.	Keterbacaan tulisan pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
3.	Kejelasan suara pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
Materi						
4.	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
5.	Kelengkapan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
6.	Pembahasan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> disertai dengan gambar dan video yang sesuai					✓
Pengoperasian						
7.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mudah untuk diakses					✓

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mudah untuk digunakan					✓
Manfaat						
9.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> memfasilitasi pembelajaran siswa					✓
10.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mengakomodasi semangat belajar siswa					✓

Saran	E-book ini tampilannya sudah sangat menarik
Komentar	<p>① Desain E-book ini sangat keren. Ada video pembelajaran yang tidak membosankan jika ditonton ulang. Suka banget sama cara penyampaiannya yang ringan tapi tetep dapet ilmunya. Nggak kerasa lagi belajar kayak main game tapi dapet materi juga</p>

Gresik, 14 Mei 2025
Siswa


Nur Syahid

Lampiran 17. Lembar Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Lingga Anggara Putra
 No. Absen : 24
 Kelas : XII-SOSHUM 1 (X1-6)

Petunjuk:

1. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
2. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa.
3. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan.
4. Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia diantaranya sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

5. Berikan saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1.	Kemenerikan tampilan <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
2.	Keterbacaan tulisan pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>		✓		✓	
3.	Kejelasan suara pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
Materi						
4.	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
5.	Kelengkapan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i>					✓
6.	Pembahasan materi dalam <i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> disertai dengan gambar dan video yang sesuai					✓
Pengoperasian						
7.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mudah untuk diakses					✓

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
8.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mudah untuk digunakan					✓
Manfaat						
9.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> memfasilitasi pembelajaran siswa					✓
10.	<i>E-Book</i> interaktif Berbasis <i>game</i> mengakomodasi semangat belajar siswa					✓

Saran	
Komentar	Ebook ini memberikan pengalaman yang berbeda Saya jadi lebih tertarik untuk belajar Sejarah Karena tidak hanya membaca, tetapi juga bermain sambil belajar.

Gresik, 14 Mei 2025
Siswa



Lingga Anggara Putra

Lampiran 18. Soal *Pretest* dan *Posttest***SOAL****PILIHAN GANDA SEJARAH**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Materi : Di Bawah Tirani Jepang & Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : XI

Semester : Genap

Waktu : 60 Menit

A. PETUJUK Pengerjaan Soal

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya, mulailah dengan mengerjakan soal yang menurut Anda mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke soal yang lebih rumit.
3. Tuliskan jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit.
5. Teliti jawaban Anda sebelum dikumpulkan.

B. SOAL PILIHAN GANDA

1. Salah satu faktor utama yang mendorong Jepang menduduki Indonesia adalah kebutuhan akan sumber daya alam untuk mendukung industrinya. Mengapa Indonesia menjadi target strategis bagi Jepang dalam hal ini?
 - a. Indonesia memiliki tenaga kerja yang terampil dan murah
 - b. Indonesia memiliki kekayaan sumber daya alam yang melimpah, terutama minyak bumi
 - c. Jepang ingin menyebarkan pengaruh budaya dan ideologi Asia Timur Raya
 - d. Jepang ingin menjadikan Indonesia sebagai basis pertahanan militer utama
 - e. Jepang ingin memajukan ekonomi Indonesia
2. Pada awal Perang Dunia II, Jepang berhasil menguasai berbagai wilayah di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Apa strategi utama yang digunakan Jepang untuk mendapatkan dukungan rakyat Indonesia dalam pendudukannya?
 - a. Menjanjikan kemerdekaan dan membentuk organisasi seperti Putera dan Heiho
 - b. Memberikan kebebasan politik sepenuhnya kepada rakyat Indonesia
 - c. Menerapkan sistem ekonomi liberal untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat

- d. Mempertahankan sistem pemerintahan kolonial Belanda agar masyarakat tetap stabil
 - e. Membantu Indonesia membangun sistem pertahanan yang mandiri
3. Pemerintah Jepang menerapkan kebijakan **Romusha** yang mengharuskan rakyat Indonesia bekerja secara paksa. Jika kebijakan serupa diterapkan pada masa sekarang, dampak sosial apa yang kemungkinan akan muncul?
 - a. Meningkatnya semangat nasionalisme rakyat terhadap pemerintah
 - b. Bertambahnya tenaga kerja terampil di berbagai sektor industri
 - c. Terjadinya penurunan kesejahteraan akibat eksploitasi tenaga kerja
 - d. Meningkatnya hubungan diplomatik Indonesia dengan negara lain
 - e. Meningkatnya daya saing tenaga kerja Indonesia di pasar global
 4. Selama pendudukan Jepang, sistem ekonomi Indonesia mengalami perubahan drastis akibat eksploitasi sumber daya alam dan manusia. Jika suatu negara mengalami eksploitasi ekonomi seperti pada masa Jepang, kebijakan apa yang seharusnya diterapkan untuk mengurangi dampak negatifnya?
 - a. Mengalihkan sektor ekonomi ke industri berbasis ekspor
 - b. Menerapkan sistem ekonomi tertutup untuk menghindari eksploitasi
 - c. Memperketat regulasi tenaga kerja untuk mencegah kerja paksa
 - d. Meningkatkan investasi asing untuk menutup defisit ekonomi
 - e. Mengandalkan bantuan internasional untuk memperbaiki kondisi ekonomi
 5. Selama pendudukan Jepang, para pemuda diberi pelatihan militer seperti dalam organisasi PETA (Pembela Tanah Air). Jika konsep ini diterapkan pada masa kini dalam bentuk pendidikan bela negara, dampak apa yang paling mungkin terjadi dalam dunia politik?
 - a. Munculnya generasi muda yang lebih disiplin dan siap membela negara
 - b. Berkurangnya peran sipil dalam sistem pemerintahan demokratis
 - c. Meningkatnya pengaruh asing dalam kebijakan pertahanan nasional
 - d. Munculnya organisasi militer baru yang bersaing dengan TNI
 - e. Berkembangnya sistem wajib militer sebagai bagian dari kebijakan pertahanan
 6. Pada masa pendudukan Jepang, kebijakan Hōkōkai dan Gerakan 3A digunakan untuk mempengaruhi pola pikir rakyat agar mendukung kepentingan Jepang. Jika praktik propaganda ini terjadi dalam politik modern, apa dampak yang paling mungkin terjadi?
 - a. Masyarakat menjadi lebih kritis terhadap informasi yang diterima
 - b. Meningkatnya kepercayaan publik terhadap pemerintahan yang berkuasa
 - c. Terjadinya manipulasi opini publik yang dapat menguntungkan pihak tertentu
 - d. Demokrasi semakin kuat karena masyarakat mendapatkan informasi lebih luas
 - e. Media menjadi lebih netral dan objektif dalam menyampaikan berita
 7. Pada masa pendudukan Jepang, rakyat Indonesia mengalami eksploitasi yang berujung pada berbagai bentuk perlawanan, baik secara terbuka maupun

- tertutup. Salah satu bentuk perlawanan yang terjadi adalah pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945 yang dipimpin oleh Supriyadi. Berdasarkan kondisi sosial saat itu, faktor utama yang mendorong pemberontakan ini adalah...
- a. Keinginan PETA untuk menggantikan pemerintahan Jepang di Indonesia
 - b. Kekecewaan terhadap perlakuan Jepang yang kejam terhadap rakyat dan tentara PETA
 - c. Perintah dari pemerintah Hindia Belanda yang diam-diam masih beroperasi di Indonesia
 - d. Dukungan dari Jepang agar Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaannya
 - e. Keinginan PETA untuk membentuk negara sendiri yang terpisah dari Indonesia
8. Perlawanan rakyat Indonesia terhadap Jepang tidak hanya terjadi melalui aksi bersenjata, tetapi juga dalam bentuk perlawanan pasif, seperti sabotase dan gerakan bawah tanah. Jika Anda seorang pemimpin kelompok perlawanan pada masa itu, strategi apa yang paling efektif untuk melemahkan kekuasaan Jepang tanpa memicu tindakan represif yang lebih besar?
- a. Menggunakan propaganda untuk membangun kesadaran masyarakat tentang kekejaman Jepang
 - b. Melakukan konfrontasi langsung dengan tentara Jepang di berbagai daerah
 - c. Membentuk aliansi dengan kelompok pro-Jepang untuk mendapatkan keuntungan politik
 - d. Melaporkan gerakan perlawanan kepada Jepang agar mendapatkan perlindungan
 - e. Menyerang langsung pusat pemerintahan Jepang dengan kelompok kecil bersenjata
9. Salah satu strategi Jepang dalam mempertahankan kekuasaannya di Indonesia adalah membentuk organisasi semi-militer dan militer seperti PETA dan Heiho. Namun, organisasi ini justru menjadi salah satu faktor yang mempercepat tumbuhnya semangat perlawanan rakyat. Berdasarkan analisis Anda, mengapa kebijakan Jepang tersebut justru berbalik merugikan mereka sendiri?
- a. Jepang sengaja membentuk PETA dan Heiho agar Indonesia cepat merdeka
 - b. Jepang gagal memberikan pelatihan yang memadai, sehingga organisasi ini tidak efektif
 - c. PETA dan Heiho lebih loyal kepada pemerintah Hindia Belanda dibandingkan Jepang
 - d. Organisasi tersebut hanya terdiri dari masyarakat biasa tanpa latar belakang militer
 - e. Anggota organisasi tersebut menyadari kekuatan mereka dan mulai memberontak
10. Mengapa para pemuda pada tanggal 16 Agustus 1945 mengambil langkah drastis dengan membawa Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok, dan bagaimana tindakan tersebut mencerminkan perbedaan pandangan antara golongan tua dan muda dalam menyikapi waktu pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia?

- a. Melindungi mereka dari ancaman tentara Jepang
 - b. Memastikan mereka segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa pengaruh Jepang
 - c. Membantu Jepang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 - d. Mendiskusikan strategi perang melawan Belanda dan Jepang
 - e. Menyusun rancangan Undang-Undang Dasar sebelum kemerdekaan
11. Makna penting dari peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 adalah...
- a. Tanda resmi Indonesia menjadi negara republik yang diakui dunia
 - b. Simbol perlawanan terhadap penjajahan Belanda dan Jepang
 - c. Pernyataan bahwa Indonesia telah merdeka dan tidak lagi berada di bawah kekuasaan asing
 - d. Awal perjuangan bersenjata rakyat Indonesia melawan Belanda
 - e. Peringatan kepada dunia bahwa Indonesia siap menjadi negara demokratis
12. Setelah teks proklamasi diketik oleh Sayuti Melik, terdapat perubahan pada beberapa kata dibandingkan dengan konsep awal yang ditulis tangan oleh Soekarno. Salah satu perubahan tersebut adalah...
- a. "Atas nama bangsa Indonesia" menjadi "Atas nama rakyat Indonesia"
 - b. "Djakarta, 17-08-05" menjadi "Jakarta, 17 Agustus 1945"
 - c. "Proklamasi" menjadi "Deklarasi Kemerdekaan"
 - d. "Kami bangsa Indonesia menyatakan kemerdekaan Indonesia" menjadi "Kami rakyat Indonesia menyatakan kemerdekaan Indonesia"
 - e. "Saudara-saudara sekalian" diubah menjadi "Para hadirin yang terhormat"
13. Salah satu alasan proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di rumah Soekarno, Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta, adalah...
- a. Tempat tersebut merupakan markas perjuangan pemuda Indonesia
 - b. Gedung pemerintahan Jepang tidak dapat digunakan untuk proklamasi
 - c. Rumah Soekarno lebih aman dan strategis dibanding tempat lain
 - d. Jepang memberikan izin untuk menggunakan rumah Soekarno sebagai lokasi proklamasi
 - e. Lokasi tersebut dekat dengan kantor pusat PPKI sehingga memudahkan koordinasi
14. Mengapa peran Laksamana Tadashi Maeda dianggap penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?
- a. Ia membantu merumuskan teks Proklamasi bersama Soekarno dan Hatta
 - b. Ia menandatangani naskah Proklamasi sebagai perwakilan Jepang
 - c. Ia mendesak Jepang agar segera memberikan kemerdekaan kepada Indonesia
 - d. Ia memimpin sidang PPKI yang membahas kemerdekaan Indonesia
 - e. Ia menyediakan tempat bagi para tokoh nasional untuk menyusun teks Proklamasi
15. Apa alasan Sukarni mengusulkan agar teks Proklamasi hanya ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia, dan bagaimana usulan

- tersebut mencerminkan semangat persatuan serta legitimasi kepemimpinan pada saat itu?
- Untuk menunjukkan bahwa Proklamasi adalah keputusan seluruh rakyat, bukan hanya segelintir orang
 - Agar Jepang tidak merasa terlibat dalam kemerdekaan Indonesia
 - Supaya lebih cepat dibacakan tanpa harus mendapatkan banyak tanda tangan
 - Untuk mempercepat proses pencetakan teks Proklamasi sebelum diumumkan
 - Karena hanya Soekarno dan Hatta yang memiliki kewenangan resmi dalam menyatakan kemerdekaan
16. Dalam proses penyusunan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, bagaimana peran Ahmad Soebardjo memberikan kontribusi penting, dan apa makna utama dari keterlibatannya dalam konteks diplomasi, persatuan nasional, serta legitimasi kemerdekaan di mata bangsa Indonesia dan dunia internasional?
- Menyusun redaksi awal teks Proklamasi bersama dengan Soekarno dan Hatta
 - Menjadi mediator antara golongan tua dan golongan muda dalam menentukan waktu Proklamasi
 - Mengusulkan lokasi pembacaan Proklamasi agar lebih aman dari gangguan Jepang
 - Mengamankan Soekarno dan Hatta dari penculikan oleh golongan muda di Rengasdengklok
 - Menyebarkan teks Proklamasi ke seluruh wilayah Indonesia setelah dibacakan
17. Apa alasan utama Soekarno dipilih sebagai pembaca teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?
- Karena beliau memiliki suara lantang dan berwibawa di hadapan rakyat
 - Sebagai Ketua PPKI, ia dianggap paling berhak untuk membacakan Proklamasi
 - Soekarno adalah pemimpin yang dihormati oleh berbagai kalangan, baik golongan tua maupun muda
 - Ia memiliki hubungan baik dengan pihak Jepang sehingga lebih aman membacakan Proklamasi
 - Karena hanya ia dan Hatta yang mengetahui isi teks Proklamasi sebelum diumumkan
18. Meskipun Jepang telah menyerah kepada Sekutu pada 15 Agustus 1945, mengapa bangsa Indonesia tetap memilih untuk memproklamasikan kemerdekaannya sendiri pada 17 Agustus 1945, dan bagaimana keputusan tersebut menunjukkan sikap kemandirian serta strategi politik para tokoh pergerakan dalam menghadapi situasi global saat itu?
- Karena Jepang tidak lagi memiliki kekuatan untuk menghambat kemerdekaan Indonesia
 - Karena keputusan kemerdekaan adalah hak bangsa Indonesia, bukan Jepang

- c. Agar Indonesia dapat segera mendapatkan pengakuan dari negara-negara lain sebelum Sekutu datang
 - d. Untuk menghindari kemungkinan Jepang menyerahkan Indonesia kepada Sekutu
 - e. Karena golongan muda mendesak agar kemerdekaan segera diproklamasikan
19. Apa makna utama yang terkandung dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bagi rakyat, dan bagaimana pernyataan kemerdekaan tersebut mengubah posisi bangsa Indonesia dalam kehidupan sosial, politik, dan identitas nasional di tengah perubahan tatanan dunia pasca-Perang Dunia II?
- a. Akhir dari perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah
 - b. Simbol kemenangan atas Belanda dan Jepang
 - c. Perintah kepada rakyat untuk berperang melawan bangsa lain
 - d. Bukti bahwa Indonesia menjadi negara terkuat di Asia Tenggara
 - e. Awal dari perjuangan mempertahankan dan mengisi kemerdekaan
20. Salah satu dampak penting dari Proklamasi Kemerdekaan bagi rakyat Indonesia adalah...
- a. Rakyat tidak perlu lagi berjuang karena sudah merdeka
 - b. Rakyat memiliki hak dan kewajiban untuk membangun bangsa yang berdaulat
 - c. Rakyat tidak lagi memiliki tantangan dalam kehidupan bernegara
 - d. Semua rakyat otomatis menjadi bagian dari pemerintahan baru
 - e. Indonesia menjadi negara yang tidak memerlukan kerja sama dengan negara lain
21. Mengapa Proklamasi Kemerdekaan dianggap sebagai titik awal bagi rakyat Indonesia untuk menentukan nasib sendiri?
- a. Karena rakyat tidak lagi membutuhkan pemimpin dalam bernegara
 - b. Karena Indonesia secara otomatis mendapat pengakuan dari seluruh dunia
 - c. Karena rakyat dapat berpartisipasi dalam membangun sistem pemerintahan sendiri
 - d. Karena penjajah langsung meninggalkan Indonesia tanpa perlawanan
 - e. Karena semua rakyat Indonesia langsung mendapatkan kesejahteraan setelah proklamasi
22. Mengapa Proklamasi Kemerdekaan memiliki makna yang sangat penting bagi rakyat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dan bagaimana peristiwa tersebut menjadi landasan bagi terbentuknya identitas nasional, kedaulatan politik, serta sistem pemerintahan yang merdeka dari penjajahan?
- a. Menjadikan rakyat bebas tanpa perlu mengikuti aturan negara
 - b. Memberikan kebebasan mutlak kepada rakyat tanpa tanggung jawab
 - c. Menjadi dasar bagi rakyat untuk berpartisipasi dalam pembangunan negara
 - d. Menghapus semua aturan dan hukum yang ada sebelum kemerdekaan
 - e. Menjamin bahwa tidak akan ada konflik internal dalam negeri

23. Setelah Proklamasi Kemerdekaan, rakyat Indonesia menghadapi tantangan baru, yaitu...
 - a. Melawan penjajah yang masih ingin menguasai Indonesia
 - b. Menyerahkan pemerintahan kepada negara asing yang lebih berpengalaman
 - c. Menghindari segala bentuk kerja sama dengan bangsa lain
 - d. Membentuk sistem pemerintahan yang sama dengan penjajah
 - e. Menjaga status quo tanpa perubahan sosial dan politik

24. Setelah Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, pemerintah dan rakyat Indonesia berusaha menyebarkan berita kemerdekaan ke seluruh negeri. Jika Anda menjadi seorang pemuda pada saat itu dan ingin memastikan berita kemerdekaan tersebar luas, strategi apa yang paling efektif untuk dilakukan dengan kondisi komunikasi yang terbatas?
 - a. Menunggu informasi resmi dari pemerintah pusat sebelum menyebarkan berita
 - b. Menggunakan teknologi radio yang sudah ada dan menyebarkannya secara lisan kepada masyarakat
 - c. Mengandalkan surat kabar asing agar berita lebih cepat tersebar ke dunia internasional
 - d. Hanya mengabarkan berita kepada pejabat daerah dan menunggu mereka menyebarkannya
 - e. Menyebarkan berita dengan cara rahasia hanya kepada kelompok tertentu untuk menjaga keamanan

25. Pada masa setelah Proklamasi, masyarakat di berbagai daerah menggunakan berbagai cara untuk menyebarkan berita kemerdekaan, termasuk melalui radio, surat kabar, dan selebaran. Jika Anda adalah seorang jurnalis di tahun 1945, bagaimana cara terbaik untuk memastikan berita Proklamasi dapat diakses oleh masyarakat luas yang tinggal di daerah terpencil?
 - a. Menggunakan jaringan radio dan memperbanyak selebaran untuk disebar oleh kurir ke berbagai daerah
 - b. Menulis artikel panjang dan mendetail di surat kabar agar informasi lebih lengkap
 - c. Mengandalkan laporan dari media asing agar berita lebih cepat diterima oleh masyarakat Indonesia
 - d. Menunggu instruksi resmi dari pemerintah sebelum menyebarkan informasi lebih lanjut
 - e. Menyampaikan berita hanya kepada kalangan terpelajar yang memiliki akses ke sumber informasi

Lampiran 19. Lembar Hasil *Pretest* Siswa

B : 12
Skor : 76

Nama : Clarisa Dwi Aprilia
Kelas : XI SOSHUM 1/6
No. Absen : 9

LEMBAR JAWABAN *PRE-TEST*

MATA PELAJARAN SEJARAH

Berikan tanda (X) pada jawaban yang benar!

No.	A	B	C	D	E
1.			X		
2.	X				
3.			X		
4.		X			
5.		X			
6.			X		
7.	X				
8.		X			
9.				X	
10.		X			
11.			X		
12.		X			
13.		X			
14.		X			
15.				X	

No.	A	B	C	D	E
16.				X	
17.			X		
18.	X				
19.					X
20.			X		
21.			X		
22.			X		
23.				X	
24.		X			
25.	X				

Lampiran 20. Lembar Hasil *Posttest* Siswa

B = 3
Skor = 88

Nama : Febriyanti Dwi Angraini
Kelas : XI-6/SOSHUM 1
No. Absen : 15

LEMBAR JAWABAN *POST-TEST*

MATA PELAJARAN SEJARAH

Berikan tanda (X) pada jawaban yang benar!

No.	A	B	C	D	E
1.		X			
2.	X				
3.			X		
4.		X			
5.	X				
6.			X		
7.		X			
8.	X				
9.					X
10.		X			
11.			X		
12.		X			
13.			X		
14.		X			
15.	X				

No.	A	B	C	D	E
16.		X			
17.			X		
18.		X			
19.				X	
20.		X			
21.			X		
22.			X		
23.	X				
24.		X			
25.	X				

Lampiran 21. Lembar Penilaian Respon Guru

INSTRUMEN RESPON GURU**“Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”**

Nama : Ulung Diantoro, S.Pd.
Jabatan : Guru Sejarah
Instansi : SMA Negeri 1 Kedamean

4. Tujuan

Instrumen ini disusun dengan tujuan untuk mengukur dan mengevaluasi tanggapan serta respon guru terhadap “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”. Secara khusus, instrumen ini bertujuan untuk:

- E. Mengetahui tingkat keterterimaan guru terhadap media *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah dalam proses pembelajaran.
- F. Mengidentifikasi persepsi guru terkait kemudahan penggunaan, manfaat, dan efektivitas *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah.
- G. Mengevaluasi sejauh mana media *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan keterlibatan siswa.
- H. Menggali saran dan masukan dari guru untuk pengembangan media *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

5. Petunjuk

- f. Mohon untuk membaca indikator penilaian dengan seksama.
- g. Lembar instrumen ini diisi oleh Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kedamean.
- h. Amatilah produk *E-Book* Interaktif berbasis *Game* yang ditampilkan.
- i. Berikanlah penilaian dengan mengisi tanda ceklis (✓) pada kolom setiap aspek yang di nilai, sesuai dengan media yang di kembangkan. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- j. Komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan mohon diisi pada kolom yang telah disediakan.

6. Instrumen Respon Guru Terhadap *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Penyajian						
1.	Tampilan <i>E-Book</i> menarik secara visual					✓
2.	Format penyajian materi sistematis dan mudah diikuti					✓
Kemudahan Penggunaan						
3.	Navigasi dan penggunaan fitur mudah dipahami				✓	
4.	Fitur <i>Game</i> interaktif berfungsi dengan baik dan mudah diakses					✓
Keterbacaan						
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
6.	Teks mudah dibaca dari segi jenis huruf dan kontras warna					✓
Waktu						
7.	<i>E-Book</i> dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajar siswa					✓
8.	Fleksibilitas penggunaan tanpa terikat waktu tertentu					✓
Kemampuan Berpikir Kritis						
9.	<i>E-Book</i> mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi					✓
10.	<i>Game</i> dalam <i>E-Book</i> mendorong siswa berpikir dan menerapkan materi secara logis.					✓

Komentar	Secara visual, <i>E-book</i> ini sangat atraktif dengan desain yang memadukan unsur edukatif dan unsur <i>game</i> secara harmonis. Hal ini membuat media terasa hidup & tidak membosankan untuk siswa. Penggunaan <i>E-book</i> ini sangat memudahkan guru karena tidak memerlukan pelatihan khusus, cukup dengan arahan singkat. Soal-soal latihan juga eksploratif ini merupakan keunggulan penting dari produk ini.
-----------------	---

Gresik, 14 Mei 2025
Guru Sejarah

Ulung Diantoro, S.Pd.

NIP.-

Lampiran 22. Lembar Penilaian Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA**“Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA”**

Nama : Aditya Nur Alfiansyah
 Kelas : XI - Soshum 1
 Sekolah : SMAN 1 Kedamean

1. Tujuan

Instrumen ini disusun untuk mengetahui dan mengevaluasi tanggapan serta respon siswa terhadap penggunaan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* pada Pembelajaran Sejarah. Secara khusus, tujuan dari instrumen ini adalah untuk:

- A. Mengetahui sejauh mana siswa tertarik dan termotivasi menggunakan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* dalam proses pembelajaran Sejarah.
- B. Mengidentifikasi respon siswa mengenai penyajian, kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta fleksibilitas waktu dari media tersebut.
- C. Menilai efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- D. Mengumpulkan masukan dari siswa untuk perbaikan dan pengembangan media agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar.

2. Petunjuk

- a. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat sebelum menjawab.
- b. Instrumen ini diisi oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kedamean.
- c. Gunakan pengalaman saat menggunakan *E-Book* Interaktif berbasis *Game* untuk menjawab.
- d. Berikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai, berdasarkan pendapat pribadi terhadap media yang digunakan.. Dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik (SB)
2.	Skor 4	Baik (B)
3.	Skor 3	Cukup Baik (CB)
4.	Skor 2	Kurang Baik (KB)
5.	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- e. Tuliskan komentar atau saran di bagian yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan media selanjutnya.

3. Instrumen Respon Siswa Terhadap *E-Book* Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI SMA

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Penyajian						
1.	Tampilan <i>E-Book</i> menarik secara visual					✓
2.	Format penyajian materi sistematis dan mudah diikuti					✓
Kemudahan Penggunaan						
3.	Navigasi dan penggunaan fitur mudah dipahami					✓
4.	Fitur <i>Game</i> interaktif berfungsi dengan baik dan mudah diakses					✓
Keterbacaan						
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓
6.	Teks mudah dibaca dari segi jenis huruf dan kontras warna					✓
Waktu						
7.	<i>E-Book</i> dapat digunakan kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajar siswa					✓
8.	Fleksibilitas penggunaan tanpa terikat waktu tertentu					✓
Kemampuan Berpikir Kritis						
9.	<i>E-Book</i> mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi					✓
10.	<i>Game</i> dalam <i>E-Book</i> mendorong siswa berpikir dan menerapkan materi secara logis.					✓

Komentar	Menurut saya, tampilan <i>E-book</i> ini sangat menarik dan modern. Jadi semangat untuk terus membacanya
-----------------	--

Gresik, 14 Mei 2025
Siswa



Aditya Nur Alfiansyah

Lampiran 23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Kedamean
Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
Kelas/Semester : XI / Genap
Materi Pokok : Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang
Alokasi Waktu : 2 JP x 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami penjelasan guru mengenai kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang
- Menyusun pertanyaan tentang informasi yang belum dipahami/informasi tambahan yang ingin diketahui/atau sebagai klarifikasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang
- Mengumpulkan dan mengolah data dari berbagai sumber berdasarkan pertanyaan yang diajukan peserta didik mengenai kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang
- Menganalisis dan menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan terkait kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang
- Menyajikan hasil telaah kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah

B. Media Pembelajaran&Sumber Belajar

Media : Buku Ajar, power point dan video yang relevan, fasilitas internet
Sumber Belajar : Buku Sejarah Peminatan Kelas XI.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (50Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberimotivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali.diberita yang ada bahan bacaan terkait materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan factual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang.
Collaboration	Pesertadidik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang.
Communication	Pesertadidik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Kehidupan Bangsa Indonesia pada zaman Pendudukan Jepang..Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembalihal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Pesertadidik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Teknik penilaian: Tes Uraian dan Penugasan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Unjuk Kerja

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Kedamean

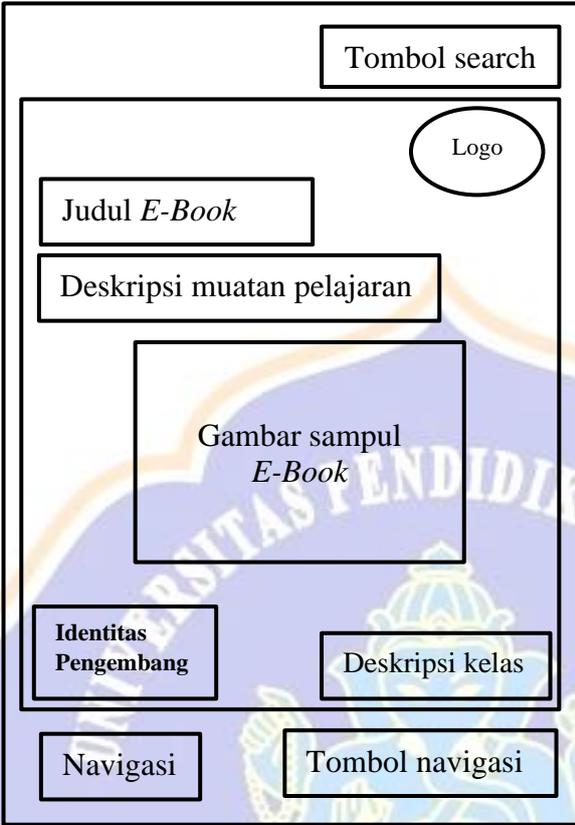
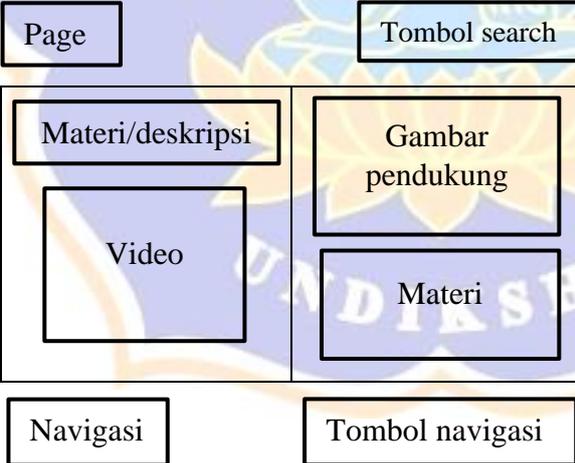


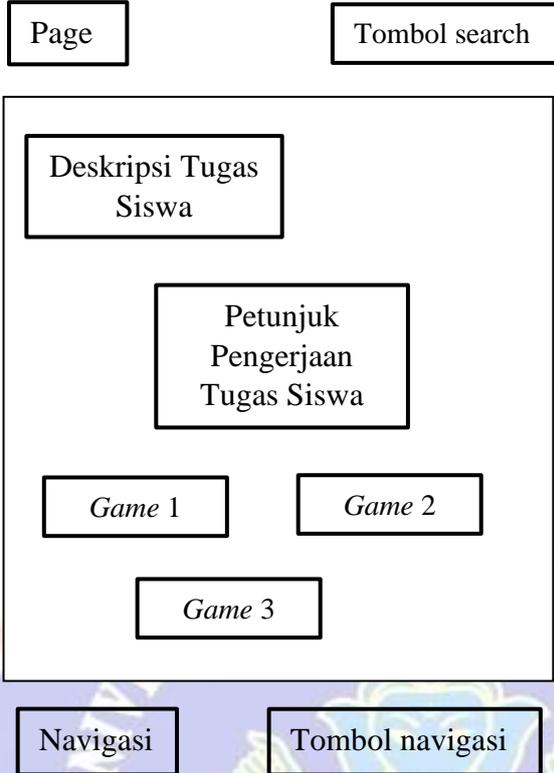
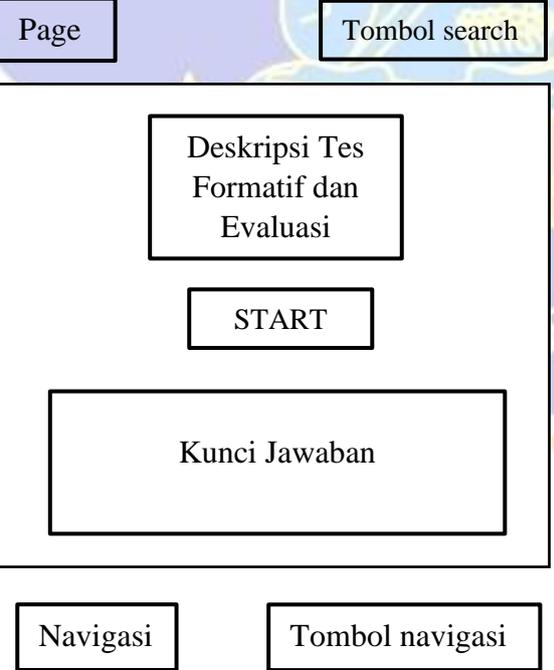
Agus Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP.1975103020001210001

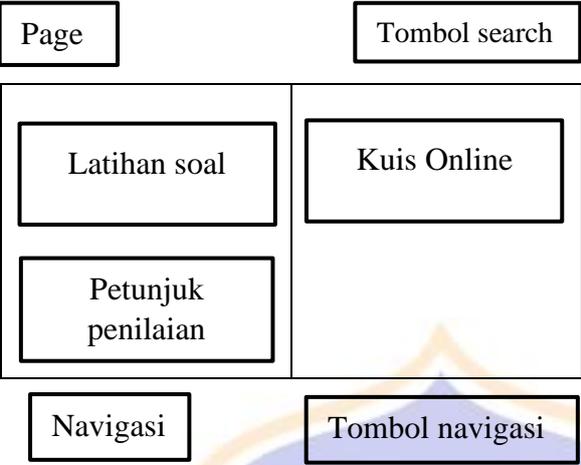
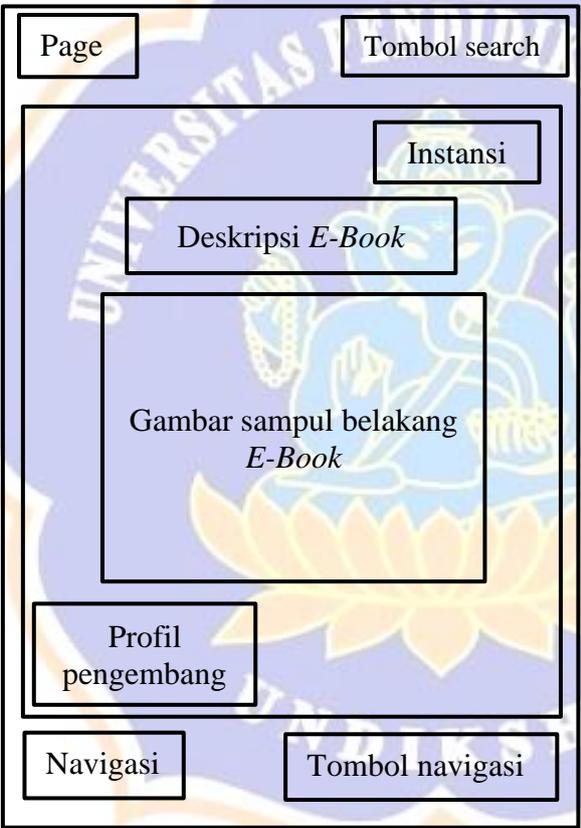
Gresik, 26 Maret 2025
Guru Mata Pelajaran

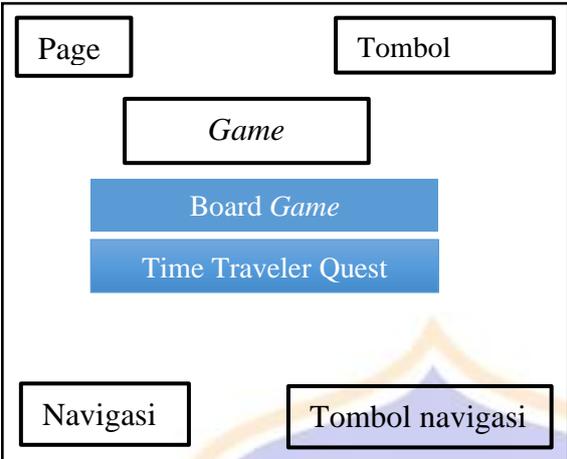
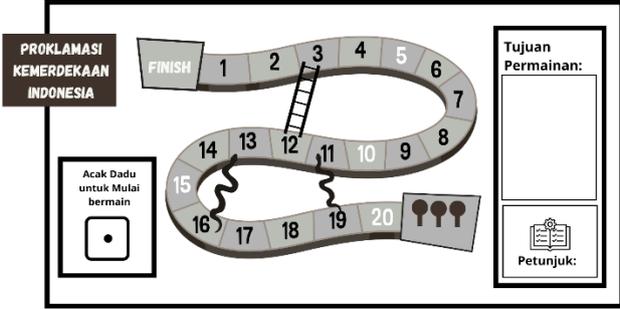
Luluk Madya, S.Pd.
NIP.-

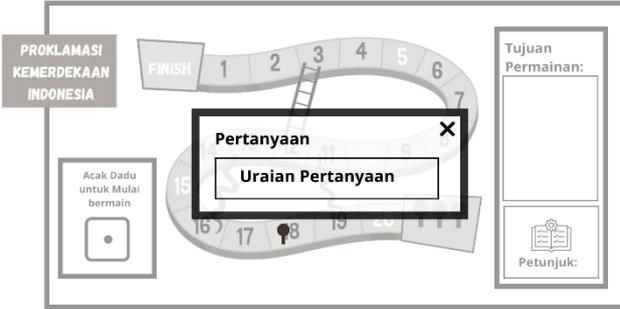
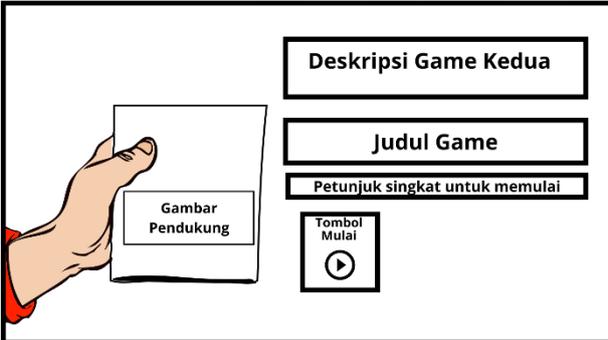
Lampiran 24. *Storyboard E-Book Interaktif Berbasis Game*

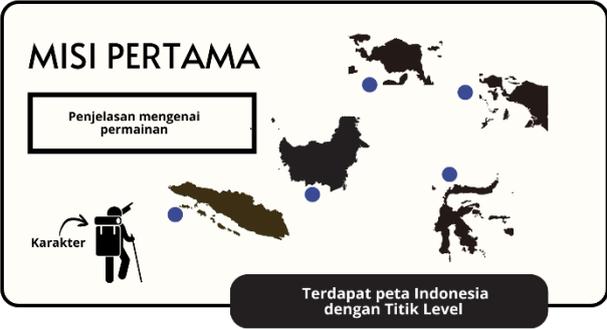
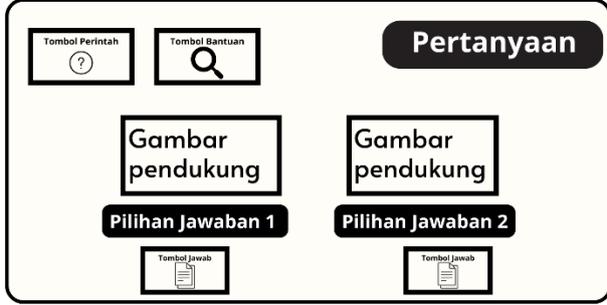
No.	Visual	Keterangan
1.		<p>Pada tampilan cover atau halaman sampul depan <i>E-Book</i> terdapat identitas <i>E-Book</i>, identitas pengembang dan desain cover yang sesuai dengan isi materi didalamnya.</p>
2.		<p>Tampilan ini merupakan tampilan dari isi atau konten materi yang didalamnya berisi gambar dan video yang sesuai dengan konteks materi pelajaran.</p>

No.	Visual	Keterangan
3.		<p>Tampilan ini adalah tampilan tugas siswa yang didalamnya memuat deskripsi dan petunjuk pengerjaan tugas siswa. Sebelum ke menu tugas siswa terdapat beberapa <i>game</i> menarik yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Beberapa <i>game</i> tersebut disajikan berupa tombol yang bisa diakses oleh siswa.</p>
4.		<p>Tampilan ini adalah tampilan menu Tes formatif dan evaluasi. Pada menu ini didalamnya terdapat deskripsi singkat tes formatif/evaluasi yang berupa petunjuk, lalu ada tombol start untuk mengakses kemudian terdapat kunci jawaban dari tes formatif atau evaluasi.</p>

No.	Visual	Keterangan
5.	 <p>The screenshot shows a page layout with several elements: a 'Page' label at the top left, a 'Tombol search' button at the top right, a 'Latihan soal' button on the left side, a 'Kuis Online' button on the right side, a 'Petunjuk penilaian' button below 'Latihan soal', a 'Navigasi' button at the bottom left, and a 'Tombol navigasi' button at the bottom right.</p>	<p>Tampilan ini merupakan tampilan evaluasi dari <i>E-Book</i>. Tampilan evaluasi menyediakan soal latihan pilihan ganda & esay serta kuis online berupa link yang dapat diakses oleh siswa secara langsung pada komputer atau <i>handphone</i>.</p>
6.	 <p>The screenshot shows the back cover of an E-Book with several information fields: a 'Page' label at the top left, a 'Tombol search' button at the top right, an 'Instansi' button on the right side, a 'Deskripsi E-Book' button in the center, a 'Gambar sampul belakang E-Book' image in the center, a 'Profil pengembang' button at the bottom left, a 'Navigasi' button at the bottom left, and a 'Tombol navigasi' button at the bottom right.</p>	<p>Pada sampul belakang <i>E-Book</i> terdapat identitas pengembang, identitas <i>E-Book</i> dan deskripsi singkat mengenai <i>E-Book</i>.</p>

No.	Visual	Keterangan
7.		<p>Pada tampilan ini menggambarkan menu <i>game</i> pada <i>E-Book</i>. Terdapat 3 pilihan <i>game</i> seperti permainan ukar tangga (<i>Board Game Digital</i>), dan Sejarah Virtual Museum.</p>
8.		<p>Tampilan Awal (Main Menu)</p> <p>Elemen:</p> <p>Judul game: "<i>Ular Tangga Sejarah Kemerdekaan</i>"</p> <p>Tombol:</p> <ol style="list-style-type: none">  Lempar Dadu (masuk ke papan permainan) Petunjuk (masuk ke tampilan petunjuk) <p>Desain: Latar belakang bernuansa hijau, mungkin ada gambar tokoh pahlawan, dan terdapat tujuan permainan.</p>
9.		<p>Tampilan Petunjuk (How to Play)</p> <p>Isi:</p> <p>Penjelasan singkat: Pemain melempar dadu dan berjalan sesuai angka. Jika pemain berhenti di kotak kepala ular berarti mendapat soal. Jawaban benar berarti naik (seperti naik tangga). Jawaban salah berarti tetap atau turun. Tujuan: Sampai di kotak terakhir dengan skor terbaik.</p> <p>Tombol:  Kembali ke</p>

No.	Visual	Keterangan
		Menu Utama
10.		<p>Tampilan Soal (Quiz Pop-Up) Kondisi Muncul: Saat pemain berhenti di kepala ular. Isi: Siswa menjawab soal esai pada tiap giliran. Guru akan memeriksa jawaban untuk menentukan benar atau salah. Jawaban benar membawa siswa maju ke petak selanjutnya, sedangkan jawaban salah membuat mereka tetap atau mundur, tergantung peraturan ular tangga.</p>
12.		<p>Tampilan depan Visual: Latar belakang mesin waktu dengan nuansa futuristik dan elemen sejarah (misal: candi, bendera, pahlawan). Tombol: Start (untuk memulai <i>game</i>) & Petunjuk (masuk ke tampilan 2)</p>
13.		<p>Tampilan Petunjuk Penggunaan Visual: Buku terbuka atau hologram dari mesin waktu. Isi Petunjuk (ringkas dan jelas): Pemain akan menjelajah waktu ke berbagai era sejarah Indonesia. Terdapat 5 level, masing-masing dengan soal berdasarkan periode sejarah tertentu. Klik peta untuk memilih level. Jawab soal untuk mengumpulkan poin dan melanjutkan ke era</p>

No.	Visual	Keterangan
		berikutnya. Tombol: Kembali ke Menu
14.		Tampilan Level (Peta Petualangan) Visual: Peta Indonesia dengan 5 titik level Interaksi: Setiap titik bisa diklik, namun harus menyelesaikan level sebelumnya untuk membuka level berikutnya.
15.		Tampilan Soal Visual: Latar sesuai dengan era sejarah dari level yang dipilih Konten: Soal pilihan ganda (1 soal per layar) Ilustrasi pendukung (gambar pahlawan, dokumen, dll) Pilihan jawaban (A, B, C, D) Feedback Jawaban: Benar → animasi waktu bergerak maju Salah → kesempatan mengulang
16.		Tampilan ini adalah tampilan Kunci dimana saat siswa kesulitan untuk menjawab maka akan memunculkan penjelasan sehingga meningkatkan pemahaman konsep.

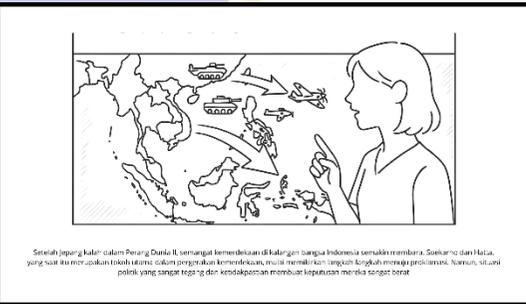
STORYBOARD VIDEO PEMBELAJARAN PADA E-BOOK

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
<p>Judul Video : "Penjajahan Jepang di Jawa" Durasi Total (estimasi) : 2 Menit 49 Detik Gaya : Storytelling</p>				
1.	<p>Video Pembuka Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks : Halo teman-teman! Dalam video ini, kita akan membahas salah satu bab penting dalam sejarah Indonesia, yaitu masa penjajahan Jepang antara tahun 1942 hingga 1945. Yuk kita simak! Penjajahan Jepang di Pulau Jawa merupakan periode yang penuh dengan penderitaan dan perjuangan bagi rakyat Indonesia. Visual: Judul besar di layar, latar belakang gambar bendera Jepang dan peta Asia Tenggara.</p>	25 Detik (00.00 – 00.25)	<p>Judul: <i>Emotional Piano Documentary</i> Composer: AudioCoffee Gaya: Dokumenter / Reflektif / Piano instrumental Transisi: Fade in/out</p>	 <p>Halo teman-teman! Dalam video ini, kita akan membahas salah satu bab penting dalam sejarah Indonesia, yaitu masa penjajahan Jepang antara tahun 1942 hingga 1945. Yuk kita simak! Penjajahan Jepang di Pulau Jawa merupakan periode yang penuh dengan penderitaan dan perjuangan bagi rakyat Indonesia.</p>
2.	<p>Isi Materi Inti Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks : Jepang menduduki Pulau Jawa pada Maret 1942 dan bertahan hingga 1945, memanfaatkan situasi global yang kacau akibat perang besar yang terjadi di Eropa dan Asia. Perekonomian yang sebelumnya didominasi oleh Belanda, kini beralih ke tangan Jepang, yang menuntut sumber daya alam Indonesia untuk kepentingan perang mereka. Setelah melemahnya kekuasaan Belanda akibat Perang Dunia II, Jepang datang dengan janji kemerdekaan, namun kenyataannya, mereka hanya menggantikan posisi penjajah.</p>	28 Detik (00.25- 00.53)	<p>Judul: <i>The Uplifting Documentary</i> Composer: GeoMoon Gaya: Soft Ambient / Historical documentary Transisi: Dissolve & Parallax</p>	 <p>Jepang menduduki Pulau Jawa pada Maret 1942 dan bertahan hingga 1945, memanfaatkan situasi global yang kacau akibat perang besar yang terjadi di Eropa dan Asia. Perekonomian yang sebelumnya didominasi oleh Belanda, kini beralih ke tangan Jepang, yang menuntut sumber daya alam Indonesia untuk kepentingan perang mereka. Setelah melemahnya kekuasaan Belanda akibat Perang Dunia II, Jepang datang dengan janji kemerdekaan, namun kenyataannya, mereka hanya menggantikan posisi penjajah.</p>

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
	<p>SCENE 1 (Latar Belakang Masuknya Jepang) Visual: Animasi peta pergerakan tentara Jepang masuk Asia Tenggara, gambar Perang Dunia II. Teks: Latar belakang penjajahan Jepang di Jawa bermula dari ambisi Jepang untuk menguasai wilayah Asia Tenggara guna memperkuat posisi mereka dalam Perang Pasifik. Jepang membutuhkan sumber daya alam seperti minyak, karet, dan rempah-rempah yang melimpah di Indonesia.</p>	20 Detik (00.53-01.13)	<p>Judul: <i>The Uplifting Documentary</i> Composer: GeoMoon Gaya: Soft Ambient / Historical documentary</p>	 <p>Latar belakang penjajahan Jepang di Jawa bermula dari ambisi Jepang untuk menguasai wilayah Asia Tenggara guna memperkuat posisi mereka dalam Perang Pasifik. Jepang membutuhkan sumber daya alam seperti minyak, karet, dan rempah-rempah yang melimpah di Indonesia.</p>
	<p>SCENE 2 (Penderitaan Rakyat Saat Penjajahan Jepang di Jawa) Visual: Slide poin-poin, animasi singkat Teks : Namun, kedatangan Jepang yang awalnya disambut dengan harapan kemerdekaan ternyata membawa Penderitaan rakyat Jawa meningkat drastis dengan adanya kerja paksa (romusha), pemaksaan produksi pangan, dan eksploitasi sumber daya alam secara besar-besaran untuk mendukung kebutuhan perang Jepang. Jepang juga membentuk organisasi seperti PETA dan Heiho untuk mendidik militer, serta Putera dan Jawa Hokokai untuk menyebarkan ideologi Jepang.</p>	26 Detik (01.13-01.39)	<p>Transisi: Dissolve & Parallax</p>	 <p>Namun, kedatangan Jepang yang awalnya disambut dengan harapan kemerdekaan ternyata membawa Penderitaan rakyat Jawa meningkat drastis dengan adanya kerja paksa (romusha), pemaksaan produksi pangan, dan eksploitasi sumber daya alam secara besar-besaran untuk mendukung kebutuhan perang Jepang. Jepang juga membentuk organisasi seperti PETA dan Heiho untuk mendidik militer, serta Putera dan Jawa Hokokai untuk menyebarkan ideologi Jepang.</p>

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
	<p>SCENE 3 (Janji Kemerdekaan) Visual: Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta bersama tentara Jepang. Teks : Meskipun Jepang akhirnya kalah dalam Perang Dunia II pada 1945, masa penjajahan ini memberikan pengalaman berharga yang memicu semangat nasionalisme rakyat Indonesia untuk melawan penjajah dan memproklamasikan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. Penjajahan Jepang, meski singkat, meninggalkan bekas yang mendalam dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia.</p>	<p>35 Detik (01.39-02.14)</p>	<p>Judul: <i>The Uplifting Documentary</i> Composer: GeoMoon Gaya: Soft Ambient / Historical documentary Transisi: Dissolve & Parallax</p>	 <p>Janji Kemerdekaan</p> <p><small>Meskipun Jepang akhirnya kalah dalam Perang Dunia II pada 1945, masa penjajahan ini memberikan pengalaman berharga yang memicu semangat nasionalisme rakyat Indonesia untuk melawan penjajah dan memproklamasikan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. Penjajahan Jepang, meski singkat, meninggalkan bekas yang mendalam dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia.</small></p>

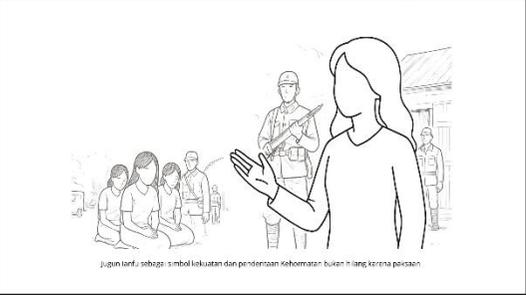
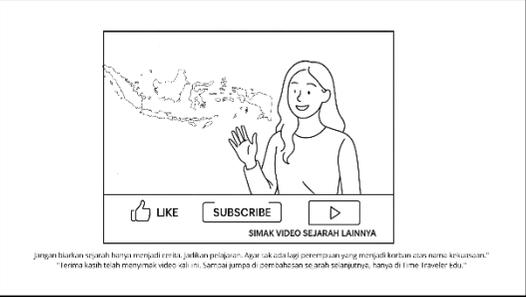
No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
3.	<p>Refleksi & Pesan Moral Tujuan: Menutup dengan empati dan ajakan berpikir. Isi: Masa penjajahan Jepang meninggalkan luka dan pelajaran penting. Dari masa sulit itu, lahir semangat persatuan dan tekad untuk merdeka. Mari kita terus mengenang dan menghargai perjuangan para pahlawan. Visual: Bendera Indonesia berkibar</p>	<p>15 Detik (02.14-02.29)</p>	<p>Judul: <i>Ambient Motivation Background</i> Composer: Coma-Media Gaya: Ambient / Tenang / Edukasi ilmiah Transisi: Smooth Slide</p>	 <p>Masa penjajahan Jepang meninggalkan luka dan pelajaran penting. Dari masa sulit itu, lahir semangat persatuan dan tekad untuk merdeka. Mari kita terus mengenang dan menghargai perjuangan para pahlawan.</p>
4.	<p>Penutup (Outro) Tujuan: Memberi kesan akhir dan ajakan mengikuti konten selanjutnya. Isi: " Terima kasih telah menonton video ini! Jangan lewatkan video pembelajaran sejarah selanjutnya untuk lebih mendalami perjalanan bangsa kita dan menggali lebih banyak fakta menarik yang tak kalah penting. Sampai jumpa di video berikutnya, dan pastikan kamu tetap semangat belajar sejarah!" CTA: like, subscribe, dan simak video sejarah lainnya</p>	<p>20 Detik (02.29-02.49)</p>	<p>Judul: <i>Ambient Motivation Background</i> Composer: Coma-Media Gaya: Ambient / Tenang / Edukasi ilmiah Transisi: Smooth Slide</p>	 <p>* Terima kasih telah menonton video ini! Jangan lewatkan video pembelajaran sejarah selanjutnya untuk lebih mendalami perjalanan bangsa kita dan menggali lebih banyak fakta menarik yang tak kalah penting. Sampai jumpa di video berikutnya, dan pastikan kamu tetap semangat belajar sejarah!</p>
<p>Judul Video : "Peristiwa Rengasdengklok" Durasi Total (estimasi) : 3 Menit 6 Detik Gaya : Storytelling</p>				

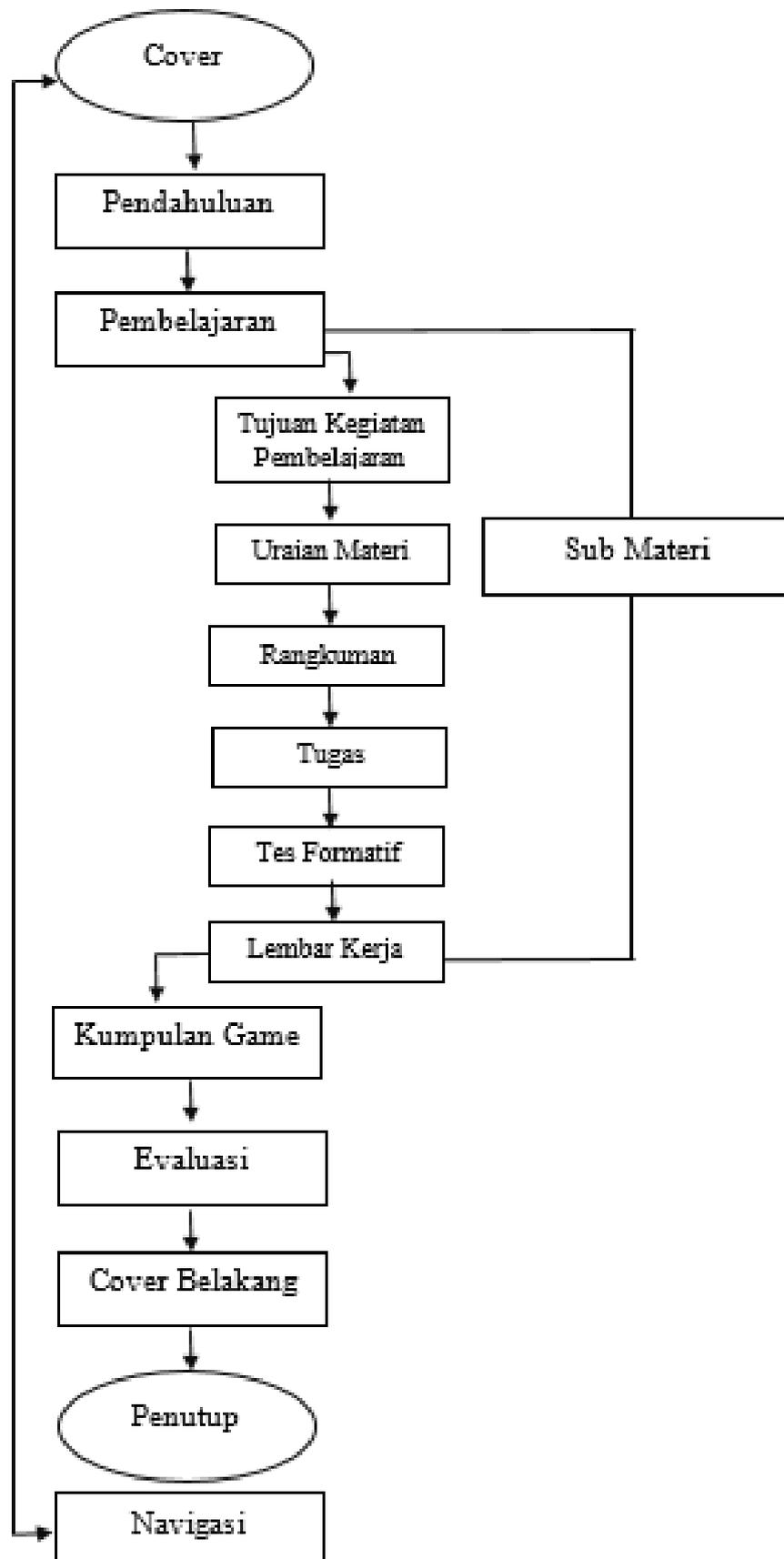
No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
1.	<p>Video Pembuka Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks : Peristiwa Rengasdengklok adalah salah satu momen kunci dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Pada 16 Agustus 1945, di sebuah kota kecil bernama Rengasdengklok, sebuah peristiwa dramatis terjadi yang mengubah jalannya sejarah bangsa Indonesia. Visual: Animasi teks “Peristiwa Rengasdengklok: Jalan Menuju Proklamasi” dengan bendera merah putih berkibar</p>	<p>30 Detik (00.00-00.30)</p>	<p>"Freedom Fighters" – Two Steps From Hell Gaya: Orkestra epik Cocok untuk: Momen semangat perjuangan, klimaks cerita Suasana: Patriotik, membangkitkan semangat</p>	 <p>"Peristiwa Rengasdengklok"</p> <p>Peristiwa Rengasdengklok adalah salah satu momen kunci dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Pada 16 Agustus 1945, di sebuah kota kecil bernama Rengasdengklok, sebuah peristiwa dramatis terjadi yang mengubah jalannya sejarah bangsa Indonesia.</p>
2.	<p>Isi Materi Inti Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks : Setelah Jepang kalah dalam Perang Dunia II, semangat kemerdekaan di kalangan bangsa Indonesia semakin membara. Soekarno dan Hatta, yang saat itu merupakan tokoh utama dalam pergerakan kemerdekaan, mulai memikirkan langkah-langkah menuju proklamasi. Namun, situasi politik yang sangat tegang dan ketidakpastian membuat keputusan mereka sangat berat. Visual: Perang Dunia 2 yang menunjukkan kekalahan Jepang serta visual yang menggambarkan situasi politik Indonesia.</p>	<p>25 detik (00.30-00.55)</p>	<p>"Honor and Glory" – Audiomachine Gaya: Sinematik, dramatis Suasana: Agung dan penuh makna</p> <p>Judul: <i>The</i></p>	 <p>Setelah Jepang kalah dalam Perang Dunia II, semangat kemerdekaan di kalangan bangsa Indonesia semakin membara. Soekarno dan Hatta, yang saat itu merupakan tokoh utama dalam pergerakan kemerdekaan, mulai memikirkan langkah-langkah menuju proklamasi. Namun, situasi politik yang sangat tegang dan ketidakpastian membuat keputusan mereka sangat berat.</p>

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
	<p>SCENE 1 (Latar Belakang) Visual: Animasi peta pergerakan tentara Jepang masuk Asia Tenggara, gambar Perang Dunia II. Teks : Para pemuda ini mendesak Soekarno dan Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa menunggu persetujuan lebih lanjut dari pihak Jepang. Keputusan ini didorong oleh semangat perjuangan yang membara untuk meraih kemerdekaan secepat mungkin.</p>	<p>31 detik (00.55-01.24)</p>	<p><i>Uplifting Documentary</i> Composer: GeoMoon Gaya: Soft Ambient / Historical documentary Transisi:</p>	 <p>Para pemuda ini mendesak Soekarno dan Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa menunggu persetujuan lebih lanjut dari pihak Jepang. Keputusan ini didorong oleh semangat perjuangan yang membara untuk meraih kemerdekaan secepat mungkin.</p>
	<p>SCENE 2 (Konflik Golongan Muda dan Golongan Tua) Visual: Ilustrasi perdebatan antara golongan tua dan muda Teks: Di Rengasdengklok, Soekarno dan Hatta sempat dipaksa untuk tetap berada di tempat itu hingga keputusan penting diambil. Meskipun sempat ada ketegangan antara golongan pemuda dan golongan tua yang lebih berhati-hati, akhirnya sebuah kesepakatan tercapai. Soekarno dan Hatta setuju untuk segera kembali ke Jakarta dan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Peristiwa Rengasdengklok menjadi titik balik yang sangat penting, karena melalui peristiwa ini, Indonesia berhasil mewujudkan proklamasi kemerdekaannya yang penuh dengan semangat, meskipun dalam situasi yang penuh ketidakpastian.</p>	<p>45 detik (01.24-02.09)</p>	<p>Dissolve & Parallax</p>	 <p>Di Rengasdengklok, Soekarno dan Hatta sempat dipaksa untuk tetap berada di tempat itu. Hingga keputusan penting diambil. Meskipun sempat ada ketegangan antara golongan pemuda dan golongan tua yang lebih berhati-hati, akhirnya sebuah kesepakatan tercapai. Soekarno dan Hatta setuju untuk segera kembali ke Jakarta dan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Peristiwa Rengasdengklok menjadi titik balik yang sangat penting, karena melalui peristiwa ini, Indonesia berhasil mewujudkan proklamasi kemerdekaannya yang penuh dengan semangat, meskipun dalam situasi yang penuh ketidakpastian.</p>

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
3.	<p>Refleksi & Pesan Moral Tujuan: Menutup dengan empati dan ajakan berpikir. Isi: Peristiwa ini bukan hanya tentang pemuda yang menuntut kemerdekaan, tetapi juga tentang perjuangan, pengorbanan, dan keyakinan yang mendalam untuk mencapai cita-cita bangsa. Rengasdengklok adalah simbol perlawanan terhadap penjajahan dan upaya keras untuk merebut kemerdekaan, yang akhirnya tercapai pada 17 Agustus 1945. Visual: Gambar Proklamasi 17 Agustus 1945</p>	<p>30 detik (02.09-02.39)</p>	<p>"Emotional Inspiring Piano" – AShamaluevMusic (royalty free) Gaya: Piano instrumental Suasana: Emosional, inspiratif</p>	 <p>Peristiwa ini bukan hanya tentang pemuda yang menuntut kemerdekaan tetapi juga tentang perjuangan, pengorbanan, dan keyakinan yang mendalam untuk mencapai cita-cita bangsa. Rengasdengklok adalah simbol perlawanan terhadap penjajahan dan upaya keras untuk merebut kemerdekaan, yang akhirnya tercapai pada 17 Agustus 1945 dengan pembacaan Proklamasi Kemerdekaan oleh Soekarno.</p>
4.	<p>Penutup (Outro) Tujuan: Memberi kesan akhir dan ajakan mengikuti konten selanjutnya. Isi: " Terima kasih telah menonton video ini! Jangan lewatkan video pembelajaran sejarah selanjutnya untuk lebih mendalami perjalanan bangsa kita dan menggali lebih banyak fakta menarik yang tak kalah penting. Sampai jumpa di video berikutnya, dan pastikan kamu tetap semangat belajar sejarah!" CTA: like, subscribe, dan simak video sejarah lainnya</p>	<p>25 detik (02.39-03.06)</p>	<p>"Age of Discovery" – Immediate Music Gaya: Epik sejarah Suasana: Menjelajah waktu, reflektif</p>	 <p>* Terima kasih telah menonton video ini! Jangan lewatkan video pembelajaran sejarah selanjutnya untuk lebih mendalami perjalanan bangsa kita dan menggali lebih banyak fakta menarik yang tak kalah penting. Sampai jumpa di video berikutnya dan pastikan kamu tetap semangat belajar sejarah!</p>
<p>Judul Video : "Jugun lanfu" Durasi Total (estimasi) : 5 Menit 7 Detik Gaya : Storytelling</p>				

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
1.	<p>Video Pembuka Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks: Sejarah adalah cermin perjalanan manusia. Di setiap lembarnya, tersimpan kisah yang harus dikenang bukan untuk menyesali, tetapi untuk belajar. Salah satu bab kelam dalam sejarah penjajahan Jepang di Indonesia adalah kisah tentang Jugun Ianfu—tragedi kemanusiaan yang menimpa perempuan-perempuan tak berdosa. Gambar & Animasi: Jugun Ianfu, gambar penjajahan jepang</p>	<p>30 detik (00.00-00.30)</p>	<p>Instrumen: Music for history backsound berjudul Inspiring motivation for cinematic oleh AurbanniAudio Backsound : pop up</p>	 <p>Sejarah adalah cermin perjalanan manusia. Di setiap lembarnya, tersimpan kisah yang harus dikenang bukan untuk menyesali, tetapi untuk belajar. Salah satu bab kelam dalam sejarah penjajahan Jepang di Indonesia adalah kisah tentang Jugun Ianfu—tragedi kemanusiaan yang menimpa perempuan-perempuan tak berdosa.</p>
2.	<p>Isi Materi Inti Tipe Shot: Medium Angle (Close Up) Teks: "Praktik Jugun Ianfu terjadi selama masa pendudukan Jepang, dari tahun 1942 hingga 1945. Di balik alasan militer dan logistik, Jepang secara sistematis mengeksploitasi perempuan sebagai pemuas nafsu tentara mereka. Pada awalnya, mereka mendatangkan perempuan dari Korea dan Cina. Namun karena jumlahnya tak mencukupi, militer Jepang mulai merekrut perempuan Indonesia dan Belanda untuk dijadikan Jugun Ianfu." Perempuan-perempuan ini diperiksa kesehatannya, lalu ditempatkan di dalam rumah pelacuran yang disebut ianjo. Di sanalah mereka menjalani hidup di bawah tekanan, ancaman, dan kehilangan martabat sebagai manusia. Gambar & animasi: Animasi peta Asia Tenggara dengan animasi panah masuk ke Indonesia → menunjukkan ekspansi Jepang.</p>	<p>4 menit 3 detik (00.30-04.33)</p>	<p>Instrumen: lighthearted cultured history Backsound: magic reveal untuk kejadian menegangkan, backsound mengetik</p> <p>Instrumen: lighthearted cultured history</p>	 <p>"Praktik Jugun Ianfu terjadi selama masa pendudukan Jepang, dari tahun 1942 hingga 1945. Di balik alasan militer dan logistik, Jepang secara sistematis mengeksploitasi perempuan sebagai pemuas nafsu tentara mereka. Pada awalnya, mereka mendatangkan perempuan dari Korea dan Cina. Namun karena jumlahnya tak mencukupi, militer Jepang mulai merekrut perempuan Indonesia dan Belanda untuk dijadikan Jugun Ianfu." Perempuan-perempuan ini diperiksa kesehatannya, lalu ditempatkan di dalam rumah pelacuran yang disebut ianjo. Di sanalah mereka menjalani hidup di bawah tekanan, ancaman, dan kehilangan martabat sebagai manusia.</p>  <p>Perempuan-perempuan ini diperiksa kesehatannya, lalu ditempatkan di dalam rumah pelacuran yang disebut ianjo.</p>

No.	Visual	Durasi	Audio	Scene
	Transisi: gelap / efek blur yang menggambarkan tragedi kemanusiaan.		Backsound: magic reveal untuk kejadian menegangkan, backsound menetik	
3.	Refleksi & Pesan Moral Tujuan: Menutup dengan empati dan ajakan berpikir. Isi: Jugun Ianfu sebagai simbol kekuatan dan penderitaan Kehormatan bukan hilang karena paksaan Visual: montage perempuan tangguh, teks kutipan, musik haru	20 detik (04.33-04.53)	lighthearted cultured history Backsound: magic hour untuk kejadian mengharukan, backsound menetik	 <p>Jugun Ianfu sebagai simbol kekuatan dan penderitaan Kehormatan bukan hilang karena paksaan</p>
4.	Penutup (Outro) Tujuan: Memberi kesan akhir dan ajakan mengikuti konten selanjutnya. Isi: "Jangan biarkan sejarah hanya menjadi cerita. Jadikan pelajaran. Agar tak ada lagi perempuan yang menjadi korban atas nama kekuasaan." "Terima kasih telah menyimak video kali ini. Sampai jumpa di pembahasan sejarah selanjutnya, hanya di Time Traveler Edu." CTA: like, subscribe, dan simak video sejarah lainnya	26 detik (04.53-05.07)	Instrument: Ambient reflection oleh Cadu Edu	 <p>Jangan biarkan sejarah hanya menjadi cerita. Jadikan pelajaran. Agar tak ada lagi perempuan yang menjadi korban atas nama kekuasaan. "Terima kasih telah menyimak video kali ini. Sampai jumpa di pembahasan sejarah selanjutnya, hanya di Time Traveler Edu."</p>

Lampiran 25. *Flowchart E-Book Interaktif Berbasis Game***Flowchart E-Book**

No. Responden	Skor																									Hasil	Hasil total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8	64	
2	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	12	144	
3	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	16	256	
4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	12	144	
5	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	5	25	
6	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12	144	
7	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	324	
8	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	18	324	
9	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	19	361	
10	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	13	169
11	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	12	144
12	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	7	49	
13	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	14	196
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	324
15	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	25
16	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13	169
17	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6	36
18	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	12	144
19	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	9	81	
20	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	13	169
21	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	14	196
22	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9	81
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	4
24	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	12	144
25	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	12	144
26	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	9	81
27	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	9	81
28	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
29	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	10	100	
30	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	13	169
31	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	12	144
32	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	16	256	
33	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	11	121
34	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
35	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	14	196
36	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
nB	20	19	24	17	16	16	23	17	18	16	18	20	5	10	12	15	14	12	15	14	15	15	17	13	22	403		
P	0.56	0.53	0.67	0.47	0.44	0.44	0.64	0.47	0.50	0.44	0.50	0.56	0.14	0.28	0.33	0.42	0.39	0.33	0.42	0.39	0.42	0.42	0.47	0.36	0.61	11.194		
Kriteria	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sukar	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah		
Pp	0.31	Tinggi																										



Lampiran 28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas oleh SPSS

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	48.1667	2.65757	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.7715	
		Upper Bound	53.5618	
	5% Trimmed Mean	48.0617		
	Median	48.0000		
	Variance	254.257		
	Std. Deviation	15.94544		
	Minimum	20.00		
	Maximum	80.00		
	Range	60.00		
	Interquartile Range	20.00		
	Skewness	.041	.393	
	Kurtosis	-.462	.768	
	Posttest	Mean	84.3333	1.18590
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	81.9258	
		Upper Bound	86.7408	
5% Trimmed Mean		84.2469		
Median		84.0000		
Variance		50.629		
Std. Deviation		7.11538		
Minimum		72.00		
Maximum		100.00		
Range		28.00		
Interquartile Range		8.00		
Skewness		.028	.393	
Kurtosis		-.523	.768	

Lampiran 29. Hasil Uji Efektivitas

→ T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48.1667	36	15.94544	2.65757
	Posttest	84.3333	36	7.11538	1.18590

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.558	.000

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-36.16667	13.35558	2.22593	-40.68554	-31.64779	-16.248	35	.000

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	36	.22	1.00	.6966	.13682
Ngain_Persen	36	22.22	100.00	69.6565	13.68220
Valid N (listwise)	36				

SAVE OUTFILE='C:\Users\noven\OneDrive\Documents\Semester 2\TESIS\PELENGKAP\OLAH DATA\Uji N Gain.sav'
/COMPRESSED.



Lampiran 30. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Adhelia Putri Ramadhani	32	76
2.	Ahmad Habib Dafiansyah	48	84
3.	Ailsa Julia Lavinia	64	72
4.	Amelia Fitri Ramadhani	48	76
5.	Anggun Dwi Salsabila	20	84
6.	Arin Devani	48	80
7.	Atika Shobrinatul Jannah	72	88
8.	Bunga Eka Putri W.	72	96
9.	Clarisa Dwi Aprilia	76	100
10.	Davina Indriyani Putri E.	52	84
11.	Dian Erlita	48	80
12.	Dimas Putra Sudrajat	28	76
13.	Dinda Aulia Salsabila	56	80
14.	Farel Kharisma Januar	72	92
15.	Febriyanti Dwi Anggraini	20	88
16.	Fernando Hendra Pratama	52	92
17.	Fitriana	24	72
18.	Fitriani	48	84
19.	Habil Yossi Bachtiar	36	76
20.	Indira Maharani Putri	52	88
21.	Iztama Aditya	56	92
22.	Lutfi Raditya Muchtar	36	88
23.	Mohamad Fany Eka Nurianto	58	88
24.	Moreno Aditya Mahardika	48	84
25.	Muhammad Aldi Setyawan	48	88
26.	Muhammad Raditya D.R	36	72
27.	Nadya Aprilliana Putri	36	88
28.	Natasya Eka Cahyani	64	80
29.	Nayla Dwi Lestari	40	84
30.	Reyfhad Asrdista M.A	52	88
31.	Riswanda Dwi Kurnia	48	84
32.	Rizal Aditya Ardianto	64	92
33.	Shaluna Gizza Dwi Wulandari	44	80
34.	Shima Fachusol Wardani	20	76
35.	Tina Dwi Lestari	56	88
36.	Zahroh Ramadia	80	96
	Rata-rata	48.72	84.33

Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian di SMA Negeri 1 Kedamean



Foto 1. Observasi Pembelajaran Di Kelas



Foto 2. Keadaan Sekolah



Foto 3. Fasilitas Sekolah



Foto 4. Wawancara Bersama Guru



Foto 5. Wawancara dengan Kepala Sekolah



Foto 6. Foto Bersama Guru Sejarah



Foto 7. Uji Validitas Soal



Foto 8. Uji Validitas Soal



Foto 9. Uji Coba Perorangan



Foto 10. Uji Coba Kelompok Kecil



Foto 11. Uji Coba Kelompok Kecil



Foto 12. Melakukan Penilaian Respons Guru Terhadap Media *E-Book*



Foto 13. *Pre-Test*



Foto 14. *Post-Test*

Foto 15. *Post-Test*

Foto 16. Bersama Sebagian Siswa Kelas XI SOSHUM 1

Foto 17. Guru *Me-review* Produk

Foto 18. Tahap Penyebaran Produk

Foto 19. Implementasi Produk *E-Book* Interaktif Berbasis *Game*Foto 20. Melakukan Penilaian Respons Siswa Terhadap Media *E-Book*