

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF
BERBASIS GAME-BASED-LEARNING UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOLABORASI
PADA MATERI HAK-KEWAJIBAN KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



2211031033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

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



Pembimbing I	Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. NIP.198303022006041001
Pembimbing II	Dewi Anzelina, M.Pd. NIP.198808152023212046

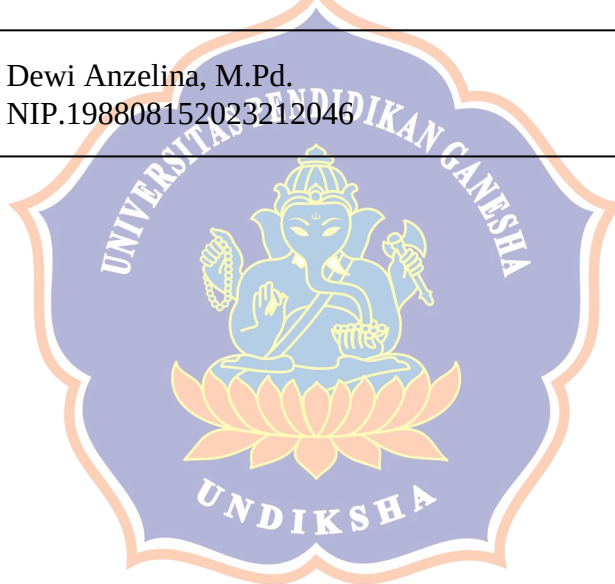


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Ni Kadek Diah Pratiwi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 Februari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP.195605201983031002
Anggota	Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. NIP.198802122014041002
Anggota	Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. NIP.198303022006041001
Anggota	Dewi Anzelina, M.Pd. NIP.198808152023212046



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game-Based-Learning* Untuk Menstimulasi Kemampuan Kolaborasi Hak-Kewajiban Kelas III Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau terdapat pengakuan terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Ni Kadek Diah Pratiwi

NIM 2211031033

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Untuk Menstimulasi Kemampuan Kolaborasi Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, tentu banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas berbagai kebijakan yang diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, atas berbagai kebijakan serta arahnya selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama menjalani studi di jurusan Pendidikan Dasar.
4. Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi selama penulis menjalani studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku Ketua Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama mengikuti studi.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik dan penguji I pada Ujian Skripsi atas arahan dan masukan yang diberikan kepada penulis selama menempuh studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

7. Bapak Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I penulis yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, masukan dan juga motivasi kepada penulis dalam penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
8. Ibu Dewi Anzelina, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II dan juga selaku ahli isi pembelajaran yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, masukan dan juga motivasi kepada penulis dalam penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
9. Bapak Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II pada Ujian Skripsi atas bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Ni Luh Putu Agetania S.Pd., M.Pd., selaku ahli isi pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran terhadap isi dari media yang dikembangkan oleh penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Prof Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., serta Bapak Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., selaku ahli desain dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran terhadap media yang dikembangkan oleh penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha Kampus Denpasar atas arahan dan dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan.
13. Bapak I Nyoman Barga Satriawan, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar No. 3 Sibanggede atas ijin, kesempatan, yang diberikan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
14. Ibu Ni Made Putri Saridewi, S.Pd., selaku wali kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede atas kerja sama dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
15. Seluruh siswa-siswi kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede atas partisipasi dan antusiasme selama proses penelitian.
16. Kepada orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, motivasi, bimbingan, serta dukungan moral dan material selama perjalanan pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini. Selain itu teruntuk saudari penulis Sintia Dewi yang sangat penulis sayangi, yang selalu merangkul, memberi doa,

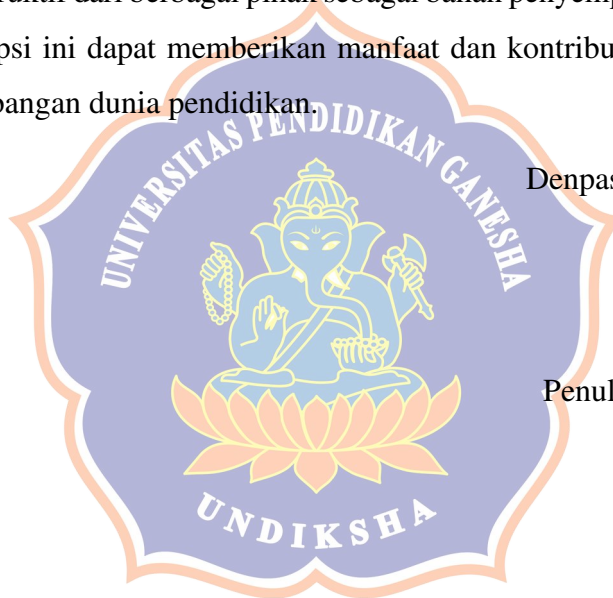
menyanyangi, serta memberi dukungan tiada henti dan menjadi sumber kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sarjana ini.

17. Teruntuk sahabat-sahabat penulis Anna, Chintya, dan Nila penulis berterima kasih karena telah membantu dan menemani penulis, mulai dari langkah awal membuat skripsi hingga akhirnya penulisan skripsi ini telah selesai.
18. Teruntuk teman-teman kelas P Angkatan 22 PGSD Undiksha Denpasar, terima kasih telah berbagi informasi serta telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak sebagai bahan penyempurnaan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Denpasar, 10 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Pengembangan	14
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.8 Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN TEORI.....	20
2.1 Kajian Teori.....	20
2.1.1 Media Pembelajaran.....	20
2.1.2 <i>E-Book Interaktif Berbasis Game Based Learning</i>	27

2.1.2.2 <i>Game Based Learning</i>	31
2.1.3 Kemampuan Kolaborasi	38
2.1.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	44
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	46
2.3 Kerangka Pengembangan	55
2.4 Kerangka Berfikir	58
2.5 Perumusan Hipotesis	61
 BAB III METODE PENELITIAN	 62
3.1 Model Penelitian Pengembangan	62
3.2 Prosedur dan Deskriptif Model Pengembangan	65
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	65
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	68
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	70
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	72
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	73
3.3 Subyek Penelitian	73
3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen	73
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	73
3.4.2 Instrumen	75
3.4.3 Uji Coba Instrumen	81
3.5 Metode Analisis Data	89
3.5.1 Uji Produk	89
3.5.2 Prasyarat Analisis	98
3.5.3 Uji Hipotesis	99
3.6 Jadwal Kegiatan	101
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 103
4.1 Hasil Penelitian	103
4.1.1 Produk yang Dikembangkan	103
4.1.2 Hasil Analisis Data	138
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	178

4.2.1	Pembahasan Hasil Rancang Bangun Media <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	180
4.2.2	Pembahasan Hasil Kelayakan Media <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	185
4.2.3	Pembahasan Hasil Efektivitas Penggunaan Media <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	190
4.3	Implikasi Penelitian.....	193
BAB V PENUTUP.....		195
5.1	Rangkuman.....	195
5.2	Simpulan.....	198
5.3	Saran.....	200
DAFTAR RUJUKAN		202
LAMPIRAN		209
RIWAYAT HIDUP.....		248
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....		249



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Kriteria Kemampuan Kolaborasi	4
Tabel 3. 1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	68
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Materi	76
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional.....	77
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	78
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil	79
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Angket Kolaborasi Siswa	80
Tabel 3. 7	Tabel Tabulasi Silang <i>Gregory</i>	81
Tabel 3. 8	Kriteria Untuk Menentukan Validitas Isi	82
Tabel 3. 9	Hasil Perhitungan Tabel	83
Tabel 3. 10	Hasil Perhitungan Tabel	84
Tabel 3. 11	Hasil Perhitungan Tabel Tabulasi Silang <i>Gregory</i>	85
Tabel 3. 12	Hasil Perhitungan Tabel Tabulasi Silang <i>Gregory</i>	85
Tabel 3. 13	Hasil Perhitungan Tabel Tabulasi Silang <i>Gregory</i> Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil.....	86
Tabel 3. 14	Rekapitulasi Butir Pernyataan Valid dan Tidak Valid.....	88
Tabel 3. 15	Kriteria Reliabilitas Tes Kolaborasi	89
Tabel 3. 16	Kategori Penilaian Skala Likert	97
Tabel 3. 17	Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	98
Tabel 3. 18	Jadwal dan Waktu Kegiatan.....	101
Tabel 4. 1	Fasilitas penunjang.....	114
Tabel 4. 2	Capaian dan tujuan pembelajaran	116
Tabel 4. 3	Komentar Ahli Satu Isi Materi Pembelajaran	141
Tabel 4. 4	Komentar Ahli isi materi pembelajaran 2	144
Tabel 4. 5	Hasil penilaian ahli isi materi pembelajaran	146
Tabel 4. 6	Komentar Ahli Desain Instruksional 1	150
Tabel 4. 7	Komentar Ahli Desain Instruksional 2	153
Tabel 4. 8	Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	155
Tabel 4. 9	Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	158
Tabel 4. 10	Komentar Ahli Media Pembelajaran 2.....	160

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	162
Tabel 4. 12 Komentar Uji Coba Perorangan	165
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	165
Tabel 4. 14 Komentar Uji Coba Kelompok Kecil.....	168
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	169
Tabel 4. 16 Persentasi Hasil Uji Kelayakan <i>E-Book</i> Interaktif.....	171
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i>	175
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i>	175
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	176
Tabel 4. 20 Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	177



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model pengembangan ADDIE.....	64
Gambar 3. 2 Rekapitulasi Validitas Isi Instrumen	83
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media E-Book Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	105
Gambar 4. 2 <i>Storyboard</i> Media E-Book Interaktif Bermasis <i>Game Based Learning</i>	110
Gambar 4. 3 Diagram Alir Model Pengembangan ADDIE	111
Gambar 4. 4 Wawancara Bersama Wali Kelas III	113
Gambar 4. 5 Penyusunan Angket Uji Ahli.....	119
Gambar 4. 6 Penyusunan Modul Ajar.....	119
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan Materi	120
Gambar 4. 8 Proses Mengedit Video	120
Gambar 4. 9 Proses Mendesain E-Book.....	121
Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Games Edukasi.....	122
Gambar 4. 11 Proses Menambahkan Tautan Link Games	122
Gambar 4. 12 Proses Bengubah File dari Canva dalam Bentuk PDF	123
Gambar 4. 13 Proses Mengedit E-Book ke dalam Heyzine Flipbook	123
Gambar 4. 14 Proses Mengunduh E-Book yang Sudah Jadi ke Bentuk Link	124
Gambar 4. 15 Tampilan Awal E-Book Interaktif	124
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Utama dan Petunjuk Penggunaan Tombol	125
Gambar 4. 17 Tampilan Daftar Isi dan CP&TP	126
Gambar 4. 18 Tampilan Materi	126
Gambar 4. 20 Tampilan Video Pembelajaran	127
Gambar 4. 21 Tampilan Tugas Diskusi.....	128
Gambar 4. 22 Tampilan Rangkuman Materi.....	128
Gambar 4. 23 Tampilan Game Edukasi	129
Gambar 4. 24 Tampilan Evaluasi.....	129
Gambar 4. 25 Tampilan Profil Pengembang	130
Gambar 4. 26 Tampilan Kata Motivasi.....	130
Gambar 4. 27 Tampilan Sumber	131

Gambar 4. 28 Uji Coba Perorangan	133
Gambar 4. 29 Uji Coba Kelompok Kecil.....	134
Gambar 4. 30 Pelaksanaan <i>Pre Test</i>	135
Gambar 4. 31 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media <i>E-Book</i> Interaktif	136
Gambar 4. 32 Kegiatan <i>Post Test</i>	136
Gambar 4. 33 Validasi Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran.....	139
Gambar 4. 34 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Menambahkan Sumber	140
Gambar 4. 35 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Menambahkan Rangkuman Materi dan Tujuan Pengerjaan LKPD pada Modul Ajar.....	140
Gambar 4. 36 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Menambahkan Materi.....	142
Gambar 4. 37 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Menambahkan Sumber.....	142
Gambar 4. 38 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Menambahkan Rangkuman Materi dan Tujuan Mengerjakan LKPD pada Modul	143
Gambar 4. 39 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Menambahkan Gambar Rumah	144
Gambar 4. 40 Tampilan Modul Sebelum Revisi Memperbaiki Ejaan	144
Gambar 4. 41 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Menambahkan Gambar Rumah	145
Gambar 4. 42 Tampilan Modul Sesudah Revisi Memperbaiki Ejaan.....	145
Gambar 4. 43 Validasi Uji Ahli Desain Instruksional	148
Gambar 4. 44 Tampilan <i>E-Book</i> sebelum Revisi Penulisan Kata Depan “di” pada Beberapa Subjudul.....	149
Gambar 4. 45 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi <i>Game</i> Perlu Diberi Petunjuk Singkat.....	149
Gambar 4. 46 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Menambahkan Waktu Pengerjaan Soal Evaluasi	150
Gambar 4. 47 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Penulisan Kata Depan “di” pada Beberapa Subjudul.....	151
Gambar 4. 48 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi <i>Game</i> Perlu Diberi Petunjuk Singkat.....	151
Gambar 4. 59 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Menambahkan Waktu Pengerjaan Soal Evaluasi	152

Gambar 4. 50 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Huruf pada Media Tidak Perlu di <i>Bold</i>	152
Gambar 4. 51 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Menambahkan Rangkuman .	153
Gambar 4. 52 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Huruf Pada Media Tidak Perlu di <i>Bold</i>	154
Gambar 4. 53 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Menambahkan Rangkuman..	154
Gambar 4. 54 Uji Ahli Media Pembelajaran.....	157
Gambar 4. 55 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Menambahkan Nama Penyusun dan Merevisi Tulisan di Judul	158
Gambar 4. 56 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Menambahkan Nama Penyusun dan Merevisi Tulisan di Judul	159
Gambar 4. 57 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Video Agar Dapat di Akses .	159
Gambar 4. 58 Tampilan <i>E-Book</i> Sebelum Revisi Gunakan Jenis dan Ukuran Huruf yang Konsisten.....	160
Gambar 4. 59 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Video Agar Dapat di Akses.....	161
Gambar 4. 60 Tampilan <i>E-Book</i> Sesudah Revisi Gunakan Jenis dan Ukuran Huruf yang Konsisten.....	161
Gambar 4. 61 Uji Coba Perorangan	164
Gambar 4. 62 Tampilan <i>E-Book</i> Interaktif.....	164
Gambar 4. 63 Uji Coba Kelompok Kecil.....	167
Gambar 4. 64 Tampilan <i>E-Book</i> Interaktif.....	168
Gambar 4. 65 Melaksanakan Uji Coba Instrumen	173

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Obervasi Awal.....	210
Lampiran 02. Dokumentasi Pelaksanaan Observasi, Wawancara, dan Pemberian Angket Kolaborasi.....	211
Lampiran 03. Surat Izin Penelitian.....	212
Lampiran 04. Surat Pernyataan Izin Penelitian.....	213
Lampiran 05. Surat Uji <i>Judges</i> Instrumen Kolaborasi.....	214
Lampiran 06. Surat Uji <i>Judges</i> Instrument	214
Lampiran 07. Surat Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran	215
Lampiran 08. Surat Validasi Media Pembelajaran	215
Lampiran 09. Surat Validasi Ahli Desain Instruksional	216
Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Media Pembelajaran dan Desain Instruksional Ahli 1 dan Ahli 2	216
Lampiran 11. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran	217
Lampiran 12. Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian Bersama Kepala Sekolah SD No.3 Sibanggede.....	217
Lampiran 13. Hasil Penilaian <i>Judges</i> Instrumen Kolaborasi.....	217
Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Isi Materi 1 Dan 2	219
Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	221
Lampiran 16. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional 1 Dan 2	222
Lampiran 17. Hasil Uji <i>Coba Perorangan</i>	224
Lampiran 18. Uji Coba Kelompok Kecil	224
Lampiran 19. Hasil Rekapitulasi Uji Butir Tes dan Reliabilitas.....	225
Lampiran 20. Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Pre-Tes</i>	226
Lampiran 21. Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas <i>Post-Tes</i>	226
Lampiran 22. Hasil Salah Satu Jawaban Siswa dari Uji Butir Tes	227
Lampiran 23. Hasil Salah Satu Jawaban Siswa dari Uji <i>Pre-Tes</i> Angket Kolaborasi.....	227
Lampiran 24. Hasil Salah Satu Jawaban Siswa Dari Uji <i>Post-Tes</i> Angket Kolaborasi.....	228
Lampiran 25. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Tes</i>	229

Lampiran 26. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Tes</i>	230
Lampiran 27. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil ..	231
Lampiran 28. Daftar Hadir Siswa Pelaksanaan <i>Pre-Tes</i>	232
Lampiran 29. Daftar Hadir Siswa Pelaksanaan <i>Post-Tes</i>	232
Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan Menguji Butir Tes	233
Lampiran 31. Dokumentasi Uji Coba Perorangan	233
Lampiran 32. Dokumentasi Uji Kelompok Kecil	233
Lampiran 33. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media.....	234
Lampiran 34. Dokumentasi Kegiatan <i>Pre-Tes</i>	235
Lampiran 35. Dokumentasi Kegiatan <i>Post-Tes</i>	235
Lampiran 36. Modul Ajar	236
Lampiran 37. Sertifikat HKI	247

