

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* “PERISTIWA BERSEJARAH” BERBASIS
GAMES INTERACTIVE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS
VI SEKOLAH DASAR MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN**



SKRIPSI

Oleh:

Zulfa Paolina

NIM 2101387

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* “PERISTIWA BERSEJARAH” BERBASIS
GAMES INTERACTIVE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS
VI SEKOLAH DASAR MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN**

Zulfa Paolina

NIM 2101387

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Zulfa Paolina

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ZULFA PAOLINA

2101387

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* "PERISTIWA BERSEJARAH" BERBASIS
GAMES INTERACTIVE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS
VI SEKOLAH DASAR MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112212008011009

Pembimbing II



Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP. 920171219870621101

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

ZULFA PAOLINA

2101387

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* "PERISTIWA BERSEJARAH" BERBASIS
GAMES INTERACTIVE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS VI
SEKOLAH DASAR MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Ketua Penguji


Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

Menyetujui,
Penguji I


Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101

Menyetujui,
Penguji II


Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfa Paolina

NIM : 2101387

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : Pengembangan *E-book* “Peristiwa Bersejarah” Berbasis
Games Interactive Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar

Materi Proklamasi Kemerdekaan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.

Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik Sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarism dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 16 Juni 2025

Zulfa Paolina

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW. Yang telah memberikan kebenaran di alam jagad raya. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan kendala. Namun, berkat dukungan, arahan, dan bantuan dari banyak pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan *E-book* ‘Peristiwa Bersejarah’ Berbasis *Games Interactive* Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar Materi Proklamasi Kemerdekaan”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *e-book* “Peristiwa Bersejarah” yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar penulisan skripsi ini juga bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian sidang guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Berbagai usaha telah penulis lakukan dalam menyusun skripsi ini. Namun, penulis menyadari masih adanya kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Oleh karena itu, saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depan. Semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi pembelajaran berharga bagi penulis.

Sumedang, 16 Juni 2025

Penulis

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji serta syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Tanpa rahmat dan karunia-Nya, penyusunan skripsi ini mungkin tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Sejak awal hingga akhir proses penulisan, penulis menerima banyak dukungan, baik berupa materi, semangat, maupun doa dari berbagai pihak yang senantiasa hadir dan berperan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Sumedang.
2. Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd. selaku Wakil Direktur UPI Kampus Sumedang Bidang Akademik dan Mahasiswa.
3. Dr. Maulana, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur UPI Kampus Sumedang Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum.
4. Prof. Dr. Julia, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
5. Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi.
6. Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi.
7. Seluruh Dosen, Staf dan Tenaga Kerja UPI Kampus Sumedang yang telah memberikan ilmu, arahan, bimbingan dan bantuannya selama proses perkuliahan.
8. Bapak Momon Suparman, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pajajar II yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut.
9. Bapak Ricci Sulistiono Nugraha, S.Pd. selaku Wali Kelas VI SDN Pajajar II yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Kedua orang tua yang penulis cintai, Bapak Sulaeman Hidayat, S.Ag. dan Ibu Nining Nuryani. Melalui lembaran ini, semoga menjadi langkah awal untuk

membawa kebanggaan dan kebahagiaan, sebagai bentuk kesadaran bahwa selama ini penulis belum mampu memberikan yang terbaik. Kepada kedua orang tuaku tercinta, terima kasih yang tak terhingga atas segala motivasi, doa yang tiada henti, kasih sayang yang tak pernah putus, serta nasihat-nasihat berharga yang selalu menguatkan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

11. Adik tercinta, Bilqish Meyzura. Terima kasih telah memberikan dukungan serta hiburan selama penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta kasih sayang kepada penulis sepanjang perjalanan perkuliahan hingga akhirnya berhasil meraih gelar sarjana.
13. Teruntuk Alisa, Nita, Dyah, Delvarina, Siska, Syahidah, dan Jihan terima kasih atas segala bantuan dan kebersamaan yang telah diberikan sepanjang perjalanan perkuliahan hingga tahap penulisan skripsi ini. Terima kasih juga telah menjadi teman yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal.
14. Fauzan Ilham Ramdani, terima kasih telah menemani, meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi dan memberi terus semangat untuk terus maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian penulis.
15. Keluarga besar UKM Bola Voli Sumedang, terima kasih atas pengalaman yang sangat luar biasanya, sehingga penulis mempunyai banyak pengalaman yang bisa dikembangkan.
16. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri atas segala perjuangan dan keteguhan yang telah ditunjukkan hingga saat ini. Terima kasih karena telah mampu bertahan, tidak menyerah, dan berhasil melewati masa-masa sulit dengan baik.

Sumedang, 16 Juni 2025

Penulis

Zulfa Paolina

NIM 2101387

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-BOOK* “PERISTIWA BERSEJARAH” BERBASIS *GAMES INTERACTIVE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS VI SEKOLAH DASAR MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN

Zulfa Paolina

2101387

Penelitian pengembangan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan produk, kelayakan produk, dan respon siswa terhadap produk dalam pengembangan *e-book* “Peristiwa Bersejarah” berbasis *games interactive* sebagai media pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar materi proklamasi kemerdekaan. Metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* telah digunakan dalam penelitian ini. Untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup teknik wawancara, uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, serta uji coba produk pada siswa. Respon siswa diperoleh melalui angket untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* “Peristiwa Bersejarah” layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 100% dan ahli media 91,67%, keduanya dalam kategori “Sangat Baik”. Respon siswa juga sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 95,38%. *E-book* ini dinilai layak dan menarik sehingga dapat menjadi solusi atas keterbatasan media dan bahan ajar di kelas.

Kata Kunci: *e-book*, media pembelajaran, pembelajaran berbasis *games interactive*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE GAME-BASED E-BOOK ON “HISTORICAL EVENTS” AS A SOCIAL STUDIES LEARNING MEDIUM FOR SIXTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ON THE TOPIC OF THE PROCLAMATION OF INDEPENDENCE

Zulfa Paolina

2101387

This development research was conducted with the aim of understanding the product development process, product feasibility, and student response to the product in the development of an interactive game-based e-book entitled “Historical Events” as a social studies learning medium for fourth-grade elementary school students on the subject of the proclamation of independence. The Research and Development (R&D) method and the ADDIE model, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, were used in this study. Data collection techniques in this study included interviews, validation tests with subject matter experts and media experts, and product trials with students. Student responses were obtained through questionnaires to assess their reactions to the developed learning medium. The research results indicate that the e-book “Historical Events” is suitable for use as a learning medium for sixth-grade social studies in elementary schools. The subject matter expert validation obtained a score of 100% and the media expert validation obtained a score of 91.67%, both in the “Very Good” category. Student responses were also very positive, with an average percentage of 95.38%. This e-book is considered feasible and interesting, thus providing a solution to the limitations of media and teaching materials in the classroom.

Keywords: *e-book, learning media, interactive game-based learning*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Media Pembelajaran <i>E-book</i>	12
2.2.1 Definisi <i>E-book</i>	12
2.2.2 Manfaat <i>E-book</i>	12
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-book</i>	13
2.2.4 Karakteristik <i>E-book</i>	14
2.2.5 <i>E-book</i> Berbasis <i>Games Interactive</i>	14

2.3	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	15
2.3.1	Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	15
2.3.2	Proklamasi Kemerdekaan	16
2.4	Penelitian Terdahulu	20
2.5	Kerangka Berpikir	22
BAB III	METODE PENELITIAN	24
3.1	Jenis Penelitian	24
3.2	Lokasi dan Partisipan Penelitian.....	25
3.2.1	Lokasi Penelitian	25
3.2.2	Partisipan Penelitian	25
3.3	Prosedur Penelitian	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5	Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1	Hasil Penelitian.....	29
4.1.1	Proses Pengembangan <i>E-book</i> “Peristiwa Bersejarah”	29
4.2	Pembahasan	43
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1	Simpulan.....	48
5.2	Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA.....	50
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	56
	RIWAYAT HIDUP.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Likert.....	28
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif	28
Tabel 4.1 Skor Kategori	37
Tabel 4.2 Hasil Validasi.....	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Perorangan.....	40
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	40
Tabel 4.5 Uji Coba Kelompok Besar	41
Tabel 4.6 Kesimpulan Data Hasil Uji Coba Produk	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE menurut Anglada (dalam Tegeh & Kirna, 2013)	24
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media E-book “Peristiwa Bersejarah”	31
Gambar 4.2 Tampilan Materi Pertama E-book “Peristiwa Bersejarah”	31
Gambar 4.3 Tampilan Materi Kedua E-book “Peristiwa Bersejarah”	32
Gambar 4.4 Tampilan Materi Ketiga <i>E-book</i> “Peristiwa Bersejarah”	33
Gambar 4.5 Tampilan Fitur Games Interactive Media E-book “Peristiwa Bersejarah”	34
Gambar 4.6 Tampilan Awal Fitur Games Interactive Media E-book “Peristiwa Bersejarah”	35
Gambar 4.7 Tampilan Fitur Games Interactive Media E-book “Peristiwa Bersejarah”	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara Guru	57
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	59
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	60
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru	61
Lampiran 5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Putaran I.....	65
Lampiran 6 Hasil Uji Validasi Ahli Materi Putaran II	67
Lampiran 7 Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	69
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Lampiran 9 Desain Produk Media <i>E-book</i> “Peristiwa Bersejarah”	83
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian	90
Lampiran 12 Lembar Monitoring	91
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian Awal.....	93
Lampiran 14 Dokumentasi Penellitian.....	94
Lampiran 15 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) Artikel	95