

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI PILANGKENCENG

TESIS



OLEH:

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
Desember 2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI PILANGKENCENG

TESIS



OLEH:

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
Desember 2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI PILANGKENCENG

TESIS

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

OLEH:

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
Desember 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HISTORIA TRIVIA* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI PILANGKENCENG

SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077L

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Parji, M.Pd.
NIDN. 0006016702

Pembimbing 2,



Dr. Sudarmiani, M.Pd.
NIDN. 0018036706

Mengetahui:
Kaprodimag PIPS

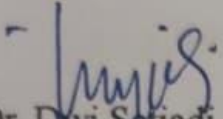


Dr. Sudarmiani, M.Pd.
NIDN. 0018036706

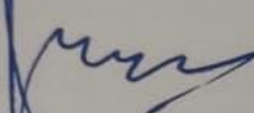
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN TESIS

Tesis oleh Sofyan Ariefullah ini telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Sabtu tanggal 24 Januari 2026.

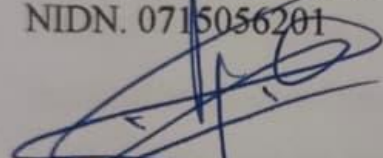
Panitia Penguji:


Dr. Dwi Setiadi, M.M.
NIDN. 0717106403

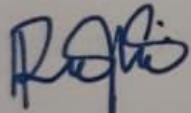
Ketua


Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.
NIDN. 0715056201

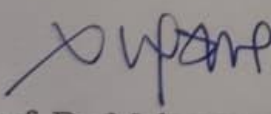
Sekretaris


Prof. Dr. H. Parji, M.Pd.
NIDN. 0006016702

Anggota


Dr. Sudarmiani, M.Pd.
NIDN. 0018036706

Anggota


Prof. Dr. Muhammad Hanif, M.M., M.Pd
NIDN. 0027126702

Anggota

Mengetahui:
Dekan Sekolah Pascasarjana,



Dr. Dwi Setiadi, M.M.
NIDN. 0712106403

Mengesahkan:
Ketua Prodi Magister PIPS,



Dr. Sudarmiani, M.Pd.
NIDN. 0018036706

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SOFYAN ARIEFULLAH

NIM : 2401202077L

Program Studi Magister : Magister Pendidikan Ilmu Sosial

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis saya yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HISTORIA TRIVIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI PILANGKENCENG Adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 29 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



SOFYAN ARIEFULLAH

NIM. 2401202077

MOTTO

Don't Judge The Book By Its Cover

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan pada ibu Endang Setyorini ibuku tercinta yang selalu mendukungku bagaimanapun keadaannya, Istriku tercinta Siti Hijayatun yang selalu setia dan ikhlas memberiku waktu untuk menjadi orang yang lebih baik, dan Azzakia anakku yang selalu memberiku semangat dengan senyumannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., selaku Rektor Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan menempuh Pendidikan akademik S2 Program Studi Magister Pendidikan IPS di Universitas PGRI Madiun.
2. Dr. Dwi Setiyadi, M.M., selaku Dekan Pascasarjana yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis serta izin selama penelitian.
3. Dr. Sudarmiani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister PIPS dan juga sekaligus pembimbing II kami dalam menyusun tesis penelitian pengembangan.
4. Prof. Dr. Parji, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan tekun telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, dan perhatian sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik.
5. Teman-teman Program Studi Magister PIPS, khususnya kelas C RPL yang selalu memberi semangat dan motivasi.
6. Keluarga besar SMA Negeri Pilangkenceng yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

7. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat kepada penulis.
8. Istri dan anakku tercinta yang senantiasa mendukung dan memotivasi saya hingga dapat melangkah sejauh ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran sejarah dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Madiun, 29 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	<i>i</i>
JUDUL	<i>ii</i>
LEMBAR PERSETUJUAN.....	<i>iii</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>iv</i>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	<i>v</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>x</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xii</i>
BAB I PENDAHULUAN	<i>1</i>
A. Latar Belakang	<i>1</i>
B. Rumusan Masalah	<i>1</i>
C. Tujuan Penelitian.....	<i>2</i>
D. Manfaat Penelitian	<i>3</i>
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	<i>7</i>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	<i>7</i>
A. Kajian Pustaka	<i>7</i>
B. Kerangka Berfikir	<i>24</i>
C. State of Art	<i>28</i>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<i>7</i>
A. Tempat dan waktu penelitian	<i>31</i>
B. Jenis Penelitian	<i>32</i>

C. Metode Pengembangan	34
D. Prosedur Pengembangan	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	7
A. Pengembangan produk	55
B. Pengujian produk	67
C. Pembahasan hasil_	85
BAB V PENUTUP.....	7
A. Simpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran_.....	93
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan penelitian yang dilakukan	29
Tabel 3.1 Jadwal penelitian	32
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan siswa	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen angket ahli materi	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen angket ahli media.....	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen angket respon siswa.....	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen angket respon guru	46
Tabel 3.7 Klasifikasi koefisien reliabilitas	49
Tabel 3.8 Skala likert hasil validator ahli.....	50
Tabel 3.9 Kriteria kelayakan media oleh ahli.....	51
Tabel 3.10 Skala likert respon pengguna	53
Tabel 3.11 Kriteria kelayakan media oleh pengguna	54
Tabel 4.1 Hasil angket respon guru.....	64
Tabel 4.2 Distribusi hasil angket uji kelompok kecil.....	67
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi.....	68
Tabel 4.4 Masukan dan saran ahli materi.....	70
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli media	71
Tabel 4.6 Masukan dan saran ahli media	72
tabel 4.7 Hasil angket respon guru.....	73
Tabel 4.8 Masukan dan saran guru.....	76
Tabel 4.9 Distribusi hasil angket uji kelompok besar	76
Tabel 4.10 Data hasil tes kognitif	77

Tabel 4.11 Data hasil penilaian tugas mindmap.....	78
Tabel 4.12 Hasil uji coba produk	79
Tabel 4.13 Hasil tes kognitif dan penugasan.....	81
Tabel 4.14 Saran dan revisi ahli materi.....	83
Tabel 4.15 Saran dan revisi ahli media	84

DAFTAR GAMBAR

Gb 2.1 Bagan alur kerangka berfikir.....	27
Gb 3.1 Tahap penelitian pengembangan model ADDIE	35
Gb 4.1 Tangkapan layar pembuatan layout game	62
Gb 4.2 Tangkapan layar pengaturan logika game	63
Gb 4.3 Tangkapan layar penyusunan koding game.....	64
Gb 4.4 Revisi berdasarkan saran ahli materi	83
Gb 4.5 Revisi berdasarkan saran ahli media	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	110
Lampiran 2 Modul Ajar Penelitian.....	111
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media	116
Lampiran 5 Instrumen Kelayakan Media oleh Siswa	118
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	120
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar	121
Lampiran 8 Instrumen Kelayakan Media oleh Guru.....	124
Lampiran 9 Rubrik Penilaian Tes Kognitif Siswa.....	127
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Tugas Mindmap Siswa	129
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan.....	131