

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME ANIMASI PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI DINASTI BANI
UMAYYAH PADA JENJANG MADRASA
TSANAWIYAH KELAS VII**

UMI KULSUM

4715160446



Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Agama
(S.Ag)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

ABSTRAK

Umi Kulsum, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Animasi Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game animasi pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah. Untuk mengetahui penilaian kelayakan produk dari pakar media dan pakar materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengembangkan media pembelajaran game animasi Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Game ini didesain menggunakan aplikasi pembuat game animasi *Construct 2*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game animasi yang dikembangkan dinilai melalui validasi pakar media dengan perolehan sebesar 4,5 dengan kategori “Sangat Baik” dan validasi pakar materi dengan perolehan 4,6 dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian dilakukan uji penerapan media oleh guru SKI dengan perolehan persentase sebesar 92% kategori “Sangat Baik” dan uji penerapan media oleh siswa dengan perolehan persentase sebesar 89% kategori “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game animasi SKI dengan materi Dinasti Bani Umayyah ini dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Animasi, Sejarah Kebudayaan Islam, Dinasti Bani Umayyah

ABSTRACT

Umi Kulsum, Development of Learning Media Based on Animation Game History of Islamic Culture in the Material of the Umayyad Dynasty during Class VII Madrasah Tsanawiyah, Islamic Religious Education, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2020.

This research aims to develop learning media for animated games in the lessons of Islamic Cultural History, the material of the Umayyad Dynasty. To find out the product feasibility assessment from media experts and material experts.

This type of research is research and development (Research and Development) to develop a learning media animation game of Islamic Culture Hajj Umayyad dynasty material for grade VII students of Madrasah Tsanawiyah. This game is designed using the Construct 2 animation game maker application. This research uses ADDIE research design which consists of five stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques consisted of interviews and questionnaires. The result of this development research is the feasibility assessment by media experts and material experts

Data presented in the form of descriptive data. Then the data collection techniques used were interviews and the distribution of questionnaires. The results of this study showed that the animation game media developed were assessed through the validation of media experts with the acquisition of 4.5 with the category "Very Good" and the material expert validation with the acquisition of 4.6 with the category "Very good". Then the media application test was conducted by the SKI teacher with a percentage gain of 92% in the "Very Good" category and a test for the application of the media with a percentage of 89% in the "Very Good" category. Then it can be concluded that the learning media of SKI animated game with the material of the Bani Umayyah Dynasty is in the category of "Very Good" and is worth using.

Keywords: Learning Media, Animated Games, Cultural History

Islam, Dinasti Bani Umayyah

الملخص

أومي كلسوم ، تطوير وسائل التعلم القائمة على الرسوم المتحركة تاريخ الثقافة الإسلامية في مادة الأسرة الأموية خلال الصف السابع مدرسة تسناوية ، التربية الدينية الإسلامية ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة جاكرتا الحكومية ، ٢٠٢٠.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل تعليمية لألعاب الرسوم المتحركة في دروس التاريخ الثقافي الإسلامي ، مادة الأسرة الأموية. لمعرفة تقييم جدوى المنتج من خبراء الإعلام وخبراء المواد.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) بهدف تطوير لعبة الرسوم المتحركة لوسائل الإعلام التعليمية للثقافة الإسلامية سلالة الحج الأموية لطلاب الصف السابع في مدرسة تسناوية. تم تصميم هذه اللعبة باستخدام تطبيق Construct 2. صانع ألعاب الرسوم المتحركة ، ويستخدم هذا البحث تصميم بحث ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل هي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تتكون تقنيات جمع البيانات من المقابلات والاستبيانات. نتيجة هذا البحث التتموي هو تقييم الجدوى من قبل خبراء وسائل الإعلام وخبراء المواد

البيانات المقدمة في شكل بيانات وصفية. ثم كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات وتوزيع الاستبيانات ، وأظهرت نتائج هذه الدراسة أنه تم تقييم وسائط لعبة الرسوم المتحركة التي تم تطويرها من خلال التحقق من صحة خبراء الإعلام مع الحصول على ٤.٥ مع فئة "جيد جداً" والتحقق من صحة الخبراء مع الحصول على ٤.٦ مع الفئة "جيد جداً". ثم أجرى اختبار تطبيق الوسائط من قبل معلم SKI بنسبة مكاسب بلغت ٩٢٪ في فئة "جيد جداً" واختبار لتطبيق الوسائط بنسبة ٨٩٪ في فئة "جيد جداً". ثم يمكن الاستنتاج أن الوسائط التعليمية للعبة الرسوم المتحركة SKI مع مادة سلالة بني أمية هي في فئة "جيد جداً" وتستحق استخدامها.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم ، ألعاب الرسوم المتحركة ، التاريخ الثقافي

الإسلام ، الدولة الأموية






LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



No	Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
1.	Ketua	<u>Rihlah Nur Aulia, MA</u> NIP. 197909122008012018		24/8/2020
2.	Sekretaris	<u>Suci Nurpratiwi, M.Pd</u> NIP. 199111012019032029		18/8/2020
3.	Penguji Ahli	<u>Dr. Abdul Fadhil, M.Ag</u> NIP. 197112212001121001		19/8/2020
4.	Pembimbing I	<u>Dr. Andy Hadiyanto, MA</u> NIP. 197410212001121001		24/8/2020
5.	Pembimbing II	<u>Dr. Amaliyah, M.Pd</u> NIDK. 8825090018		20/08/2020

Tanggal Lulus: 14 Juli 2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Agama Islam :

Nama : Umi Kulsum

No. Registrasi : 4715160446

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul:
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Animasi Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah Kelas VII

adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Maret 2020
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 19 Juni 2020
Yang membuat pernyataan



(Umi Kulsum)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Umi Kusum
NIM : 4715160446
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Agama Islam
Alamat email : Uulkusum07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Animasi
Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti
Bani Umayyah pada Jenjang Madrasah Tsarawiyah Kelas VII

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Agustus 2020

Penulis

(Umi Kusum)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kepada Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat beserta salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad saw. kepada keluarganya, para sahabatnya, dan umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penelitian ini diajukan untuk memenuhi mata kuliah skripsi pada Program Pendidikan Agama Islam A 2016 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta Dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANIMASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI DINASTI BANI UMAYYAH PADA JENJANG MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VII”** dengan penelitian yang peneliti lakukan melalui validasi media dan matei.

Dalam penyusunannya, penelitian ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Umasih, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Firdaus Wajdi, P.hD selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan studi di Prodi Pendidikan Agama Islam.
3. Ibu Dr. Amaliyah, M.Pd dan Bapak Dr. Andy Hadiyanto, MA selaku dosen pembimbing penelitian ini hingga selesai.

4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan baik secara materi ataupun non materi.
6. Abi Amir, dan Umi Rina yang selalu mendoakan dan memudahkan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Farah, Riki, saudaraku yang selalu membantu dan memberikan semangat.
8. Teman-teman seperjuangan, IPI A, IPI B, dan KPI 2016 terimakasih atas doa, semangat, kebersamaan, dan bantuannya.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan peneliti terima. Akhirnya hanya kepada Allah SWT peneliti serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi kita semua.

Bogor, 4 Juni 2020

Umi Kulsum

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat praktis	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	10
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran	11
3. Prinsip Media Pembelajaran	12

4.	Manfaat Media Pembelajaran	13
B.	Game Animasi	14
1.	Pengertian Game Animasi	14
2.	Bentuk-bentuk Game Animasi.....	15
3.	Manfaat Game Animasi bagi Pembelajaran	16
C.	Sejarah Kebudayaan Islam	17
1.	Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	17
2.	Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	18
D.	Model Pengembangan Media Pembelajaran	21
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	21
2.	<i>Design</i> (Desain).....	22
3.	<i>Development & implementation</i> (Pengembangan dan Penerapan Desain) 22	
4.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	22
E.	Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		25
A.	Jenis Penelitian	25
B.	Model & Prosedur Pengembangan	25
1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	26
2.	Desain	27
3.	Pengembangan dan Penerapan (<i>Development dan Implementation</i>) ..	27
4.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	28
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
D.	Objek dan Subjek Penelitian	29
E.	Teknik Pengumpulan Data	29
1.	Wawancara	29
2.	Angket	29
F.	Instrumen Penelitian.....	29
1.	Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Pakar Media Pembelajaran	30

2.	Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Pakar Materi Pembelajaran.....	31
3.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru SKI.....	32
4.	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Siswa.....	32
G.	Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
A.	Analisis Kebutuhan.....	37
1.	Peserta Didik.....	37
2.	Guru, Media Pembelajaran dan Pelajaran SKI	38
B.	<i>Design</i> (Desain/Perancangan)	39
1.	Spesifikasi Produk.....	39
C.	<i>Development</i> (Pengembangan)	46
1.	Pengembangan Desain dan Cara Penggunaan	46
D.	<i>Implementation</i> (Penerapan)	54
1.	Data Hasil Validasi Pakar Materi.....	54
2.	Data Hasil Validasi Pakar Media	56
3.	Data Hasil Uji Penerapan Media oleh Guru SKI	61
4.	Data Hasil Uji Penerapan Media oleh Siswa	62
E.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	71
1.	Perbaikan Materi Sesuai Saran Pakar.....	71
2.	Perbaikan Media Sesuai Saran Pakar	72
3.	Produk sebelum dan Sesudah Direvisi Sesuai Saran Pakar.....	74
4.	Kelebihan dan Kekurangan Produk	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		85
A.	Kesimpulan.....	85
B.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		87
LAMPIRAN.....		90