

PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP
PEMBELAJARAN REVOLUSI PRANCIS (1789 – 1799)
MENGUNAKAN MEDIA ASSASSIN’S CREED UNITY DI
MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2



*Meucerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Zacky Permana Hadiputra
1403618031

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Fakultas Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah

Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telp./Fax.: 021-47882117. Website: www.sejarahunj.wordpress.com

FORMULIR 08/SEJ/.../...

PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

NAMA : Zacky Permana Hadiputra
NO. REGISTRASI : 1403618031
JUDUL SKRIPSI : ASSASSIN'S CREED UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
REVOLUSI PRANCIS (1789 – 1799) DI MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2

Mengetahui
Koordinator Program
Pendidikan Sejarah

Humaidi, M.Hum
NIP. 19811219 200812 1 001

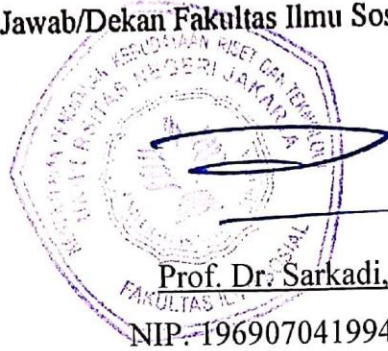
PEMBIMBING I :

Dr. Nurzengky Ibrahim
NIP. 196110051987031005
PEMBIMBING II :



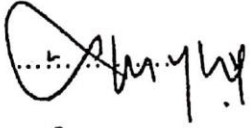

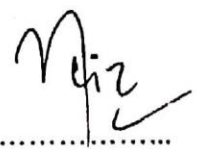
Dr. Corry Iriani R., M.Pd
NIP. 195712271983032001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Umasih, M.Hum</u> NIP. 196101211990032001 Ketua		19/8/2022
2.	<u>Dr. M. Fakhruddin, M.Si</u> NIP. 196505081990031005 Sekertaris		19/8/2022
3.	<u>Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M</u> NIP. 196110051987031005 Pembimbing I		3/8/2022
4.	<u>Dr. Corry Iriani R., M.Pd</u> NIP. 195712271983032001 Pembimbing II		21/8/2022
5.	<u>Dr. Kurniawati, S.Pd., M.Si</u> NIP. 197708201005012002 Penguji Ahli		21/8/2022 3/8/2022

Tanggal Lulus: 12 Juli 2022

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zacky Permana HadiPutra

No. Registrasi : 1403618031

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN REVOLUSI PRANCIS (1789 – 1799) MENGGUNAKAN MEDIA ASSASSIN’S CREED UNITY DI MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2)”** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 19 Agustus 2022



Zacky Permana HadiPutra



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 : Zacky Permana HadiPutra
NIM : 1403618031
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial
Alamat email : Permanazacky@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 :

**PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN REVOLUSI
FRANCIS (1789 – 1799) MENGGUNAKAN MEDIA ASSASSIN'S CREED UNITY
DI MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2**

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

Penulis


(Zacky Permana HadiPutra)

Abstrak

Zacky Permana, ASSASSIN'S CREED UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN REVOLUSI PRANCIS (1789 – 1799) DI MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2. Skripsi, Jakarta : Prodi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran video game khususnya Assassin's Creed Unity di MAN 7 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Survei Deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengisian angket disertai dengan cuplikan video dan juga gambar dari media pembelajaran terkait. Sumber data utama berasal dari siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 MAN 7 Jakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dinilai cukup baru di Indonesia khususnya dalam pembelajaran sejarah pada materi KD 3.4. Hal ini terlihat dari antusias siswa untuk belajar sejarah karena media pembelajaran dengan video game dianggap menyenangkan dan inovatif oleh siswa. Motivasi belajar ini muncul dari penggunaan media video game khususnya untuk pembelajaran sejarah. Video game yang dipilih untuk menjelaskan materi Revolusi Prancis (1789 – 1799) adalah video game yang memberikan detail dan deskripsi Paris selama revolusi, meskipun gambarnya tidak sepenuhnya sesuai dengan realitas sejarah yang sebenarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video game Assassin's Creed Unity dapat digunakan sebagai media pembelajaran di MAN 7 Jakarta.

Kata Kunci : Video Game, Media, Pembelajaran

Abstract

Zacky Permana, ASSASSIN'S CREED UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN REVOLUSI PRANCIS (1789 – 1799) DI MAN 7 JAKARTA KELAS XI IPS 1 DAN XI IPS 2. Skripsi, Jakarta : Prodi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

This study discusses the use of video game learning media, especially Assassin's Creed Unity at MAN 7 Jakarta. This research was conducted from February to April 2022. The research method used was a qualitative method. The data collection technique used was filling out a questionnaire accompanied by video footage and also pictures from related learning media. The main data sources came from students of class XI IPS 1 and XI IPS 2 MAN 7 Jakarta.

The results of the study indicate that the use of learning media is considered quite new in Indonesia, especially in learning history in the KD 3.4 material. This can be seen from the enthusiasm of students to learn history because learning media with video games are considered fun and innovative by students. This learning motivation arises from the use of video game media, especially for history learning. The video game chosen to explain the material of the French Revolution (1789 – 1799) is a video game that provides details and descriptions of Paris during the revolution, although the images do not fully correspond to actual historical reality.

Based on the explanation above, it can be concluded that the use of the video game Assassin's Creed Unity can be used as a learning medium at MAN 7 Jakarta.

Keywords : Video game, Media, Teaching

Motto dan Persembahan

“Jika kamu berbuat baik berarti kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka kerugian kejahatan itu untuk dirimu sendiri.”

(Al-Isra:7)

“Success is not final; failure is not fatal: It is the courage to continue that counts”.

(Winston S. Churchill)

“Merendah dirilah untuk bertanya”

Peneliti persembahkan skripsi ini untuk

Keluarga Peneliti yang sudah membimbing peneliti hingga dewasa, khususnya ayah, ibu, dan kedua adik peneliti.

Teman – teman peneliti yang sudah membantu dan memotivasi peneliti

Dosen – dosen dan guru – guru yang sudah mendidik dan mengajarkan saya banyak hal

Semoga Allah selalu menjaga dan memberkahi kalian semua...

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia – Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan oleh peneliti. Sholawat serta salam dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapat syafaat nya di akhir zaman kelak.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk dapat menunjukkan bahwa video game dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran sejarah di SMA atau MAN. Peneliti berharap hasil penelitian ini dalam bentuk skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga yang membacanya.

Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan jika tidak ada bantuan – bantuan dari banyak pihak, terutama :

1. Prof. Dr. Komarudin, M.S selaku rektor di Universitas Negeri Jakarta
2. Humaidi, M. Hum selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Nurzengky Ibrahim, MM. selaku Dosen Pembimbing I
4. Dr. Corry Iriani R, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2
5. Dr. Kurniawati, M.Si selaku Penguji Ahli
6. Dr. Umasih, M.Hum selaku ketua Penguji
7. Dr. M. Fakhruddin, M.Si selaku sekretaris Penguji
8. Drs. Raden Wisnubroto, M.Pd selaku Penguji 2 saat Ujian Proposal Skripsi
9. Dr. Abrar, M.Hum selaku Pembimbing Akademik
10. Dra. Ratu Husmiati, M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
11. Dr. Djunaidi, M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
12. Alm Dr. Abdul Syukur, M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
13. Dr. Nur'aini Martha, M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
14. Sri Martini, S.S., M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
15. M. Hasmi Yanuardi, S.S., M.Hum selaku dosen Pendidikan Sejarah
16. Dana Maharani, S.SI. selaku guru sejarah kelas XI di MAN 7 Jakarta

17. Wisnu Arniady, M.Pd. selaku Wakil Kepala Kurikulum di MAN 7 Jakarta
18. Seluruh siswa di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang sudah mau berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini
19. Kedua orang tua saya yang sudah mengurus dan membimbing saya hingga dewasa
20. Semua teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang sudah membantu saya dalam memotivasi dan mendukung saya

Meskipun manusia merupakan ciptaan Allah yang sempurna, hal tersebut bukan berarti manusia tidak dapat salah. Dalam penulisan skripsi ini, apabila peneliti memiliki kesalahan ataupun terdapat beberapa aspek yang kurang berkenan untuk pembaca, peneliti meminta kepada pembaca untuk dapat membukakan pintu maaf yang sebesar besarnya.

Terima kasih kepada semua yang telah mendukung, mendo'akan, dan juga membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini bukan hanya kreasi dari peneliti, tetapi kreasi dari semua pihak yang sudah membantu peneliti dalam Menyusun skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat–Nya kepada kalian.

Jakarta, 13 April 2022

ZP

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
Lembar Persetujuan Publikasi	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Motto dan Persembahan	vii
PRAKATA	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Kegunaan Penelitian	9
a. Kegunaan Teoritis	9
b. Kegunaan Praktis	9
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	11
A. Hakikat Variable Bebas	11
B. Hakikat Variable Terikat	41
C. Kerangka Berfikir	48

D.	Hipotesis.....	48
BAB III	Metodologi Penelitian.....	49
A.	Metode Penelitian.....	49
B.	Tujuan Penelitian.....	49
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	49
D.	Populasi dan Sample Penelitian	50
E.	Instrumen Penelitian.....	50
F.	Metode Analisis Data.....	51
BAB IV	Hasil Temuan dan Pembahasan.....	52
A.	Deskripsi Pembelajaran Sejarah di MAN 7 Jakarta	52
B.	Video Game dalam Pembelajaran	53
C.	Pengaplikasian Assassin’s Creed Unity Dalam Pembelajaran.....	54
D.	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	55
E.	Hasil Penelitian	58
BAB IV	Kesimpulan.....	66
	Daftar Pustaka.....	69
	Riwayat Hidup	76
LAMPIRAN	77

Daftar Gambar

Figure 2PONG	21
Figure 3DOOM 1993	22
Figure 4Medal of Honor (Gameplay)	23
Figure 5Medal of Honor (cover).....	23
Figure 6Assassin's Creed (Logo)	24
Figure 7Assassin's Creed (2007).....	25
Figure 8 Assassin's Creed II (2009)	27
Figure 9 Assassin's Creed Brotherhood (2010)	27
Figure 10 Assassin's Creed Revalation (2011)	28
Figure 11 Assassin's Creed III (2012).....	28
Figure 12 Assassin's Creed LIberation (2012).....	29
Figure 13 Assassin's Creed IV : Black Flag (2013).....	29
Figure 14 Assassin's Creed Freedom Cry (2014)	29
Figure 15 Assassin's Creed Rouge (2014)	30
Figure 16 Assassin's Creed Unity (2014).....	30
Figure 17 Assassin's Creed Syndicate (2015).....	30
Figure 18 Assassin's Creed Origin (2017)	31
Figure 19 Assassin's Creed Odyssey (2018).....	32
Figure 20 Assassin's Creed Valhalla (2020)	32
Figure 21 Terbunuhnya Jean Paul Marat	64
Figure 22 Eksekusi King Louis XVI	64
Figure 23 Gambaran Percobaan Bunuh diri Robespierre	65

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Izin penelitian.....	77
Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Peserta Didik	79
Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Guru.....	80
Lampiran 4Pertanyaan Penelitian di Canada	82
Lampiran 5 Absen Peserta Didik	83
Lampiran 6 Hasil Quisioner.....	83
Lampiran 7RPP Revolusi Prancis.....	83

