

**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID “SUNAN” BERBASIS ADOBE
ANIMATE MATERI SEJARAH ISLAM DI SMAN 31 JAKARTA**

MUHAMMAD ILHAM RAMADHAN

1404619074



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab



No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	<u>Dr. Izzatul Mardhiah, S.Ag., MA.</u> NIP. 197803006200912002	
2.	Sekretaris	<u>Dr. Amaliyah, MA</u> NIDK. 8825090018	
3.	Penguji Ahli	<u>Yusuf Ismail, S.Ag., M.Si.</u> NIP . 196404032001121001	
4.	Pembimbing I	<u>Suci Nurpratiwi, S.Pd.L., M.Pd.</u> NIP. 199111012019032029	
5.	Pembimbing II	<u>Firdaus Wajdi, S.Th.L., MA., PhD.</u> NIP. 197911202008121002	

Tanggal Lulus : 28 Juli 2023

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Muhammad Ilham Ramadhan

Nomor Registrasi : 1404619074

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Aplikasi Andorid “SUNAN” Berbasis Adobe Animate Materi Sejarah Islam di SMAN 31 Jakarta”

Adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan di Sekolah SMAN 31 Jakarta pada bulan Juli 2022 s/d Desember 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak 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, 10 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Muhammad Ilham Ramadhan

NIM. 1404619074

MOTO

“Janganlah kau menuntut tuhanmu karena terlambatnya doa yang dikabulkan.

Tapi tuntutlah dirimu karena selalu terlambat dalam menjalankan kewajiban.”

-Syeikh Ibnu Athaillah As-Sakandari-



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabaraktuh,

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia serta nikmat-Nya yang tak terhingga, sehingga peneliti diberikan kesempatan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Adapun skripsi ini disusun sebagai tugas akhir perkuliahan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, dengan judul penelitian "Pengembangan Aplikasi Andorid "SUNAN" Berbasis Adobe Animate Materi Sejarah Islam di SMAN 31 Jakarta".

Rasa syukur dan terima kasih tidak lupa penelitian ucapkan kepada Allah SWT dan semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dukungan secara moril, materil maupun doa-doa yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sarkadi, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Izzatul Mardhiah, MA selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
3. Suci Nurpatiwi, M.Pd. dan Firdaus Wajdi, S.Th.I, MA, PhD. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mencurahkan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

5. Ayah Suryadi Achpas dan Ibu Wirna Susanti, orang tua yang tercinta dan Isya Nurul Rasyidah adik tersayang, yang telah memberikan do'a dan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kakek Nenek yang selalu mendoakan terbaik untuk cucu kesayangannya.
7. Slamet Irawan, S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam serta guru-guru dan staff di SMAN 31 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Siswa-siswi kelas X3 SMAN 31 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan kesediaannya menjadi responden dalam penelitian.
9. Pemilik NIM 0604519005, yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman di Program Studi Pendidikan Agama Islam, khususnya seluruh rekan perjuangan PAI A 2019. Terima kasih untuk semua waktu dan pengalaman yang tak akan pernah terlupakan. Doa terbaik tercurah untuk semua rekan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang positif dari pembaca. Atas terselesaikannya skripsi ini semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan mahasiswa lainnya.

ABSTRAK

Muhammad Ilham Ramadhan, Pengembangan Aplikasi Andorid “SUNAN” Berbasis Adobe Animate Materi Sejarah Islam di SMAN 31 Jakarta, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2023.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi android bernama SUNAN pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Perkembangan Islam untuk kelas X di SMAN 31 Jakarta. Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini yaitu untuk memudahkan kegiatan proses pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik, dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran SUNAN ini peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* yang dilakukan pada media pembelajaran SUNAN dalam materi Sejarah Perkembangan Islam untuk kelas X di SMAN 31 Jakarta. Desain model penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE. Yakni ada 5 tahap pengembangan yaitu Tahap Analisis (*Analysis*), melakukan observasi dan studi dari pengamatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Tahap Desain (*Design*), dalam tahap ini dilakukan pembuatan diagram alur (*Flowchart*) dan papan cerita (*Story Board*). Tahap Pengembangan (*Development*), dilakukan pengembangan pada media hingga siap untuk di validasi serta di ujicoba. Tahap implementasi (*Implementation*), peserta didik mengerjakan soal pada saat menggunakan media pembelajaran. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), mengevaluasi hasil pada tahapan-tahapan yang telah dilalui serta melakukan revisi terhadap media. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran SUNAN dikatakan baik dan tidak perlu adanya revisi, berdasar pada penilaian validasi dari para ahli dengan perolehan sebesar yaitu ahli media mendapatkan nilai 92%, ahli materi 90,67%, dan guru PAI sebesar 93,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SUNAN masuk dalam kategori “Baik” serta layak untuk digunakan. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai 95-100 yaitu sebanyak 14 siswa atau sebesar 53,8% dengan frekuensi terbanyak. dan rentang nilai yang paling sedikit diperoleh oleh siswa yaitu antara 81-87 sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%. Dengan demikian setelah uji keterbacaan kepada siswa dapat dinyatakan media SUNAN layak meskipun ada beberapa revisi dari pakar media dan materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran SUNAN, Adobe Animate, Mata Pelajaran PAI.

ABSTRACT

Muhammad Ilham Ramadhan, Development of the Adobe Animate-Based “SUNAN” Android Application to Improve Learning Outcomes on the History of Islamic Development in Class X SMAN 31 Jakarta, Islamic Religious Education, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2023.

This research was conducted with the aim of developing a learning media in the form of an android application called SUNAN in the subject of Islamic Religious Education on the History of Islamic Development material for class X at SMAN 31 Jakarta. The purpose of making this learning media is to facilitate the learning process for educators and students, and it is hoped that with this SUNAN learning media students will be more interested and motivated in teaching and learning activities.

This type of research is Research and Development conducted on SUNAN learning media in the material History of Islamic Development for class X at SMAN 31 Jakarta. The research model design used is the ADDIE method. That is, there are 5 stages of development, namely the Analysis Stage, making observations and studying the observations that arise in the learning process. Design stage, in this stage, flowcharts and story boards are made. The Development Stage, development is carried out on the media until it is ready for validation and testing. Implementation stage (Implementation), students work on questions when using learning media. The Evaluation Stage evaluates the results of the stages that have been passed and revises the media. Data collection techniques used consisted of interviews and questionnaires.

The results of this study show that the SUNAN learning media is said to be good and does not need revision, based on validation assessments from experts with an acquisition of 92%, material experts 90.67%, and PAI teachers 93.33%. . So it can be concluded that the SUNAN learning media is included in the "Good" category and is suitable for use. Based on the frequency distribution table, it shows that students get scores of 95-100, namely 14 students or 53.8% with the highest frequency. and the range of values obtained by students is between 81-87 with 0 students or 0%. Thus, after the readability test on students, it can be stated that SUNAN media is feasible even though there are several revisions from media and material experts.

Keywords: SUNAN Learning Media, Learning Outcomes, material on the History of Islamic Development.

خالصة

محمد إلهام رمضان، تطویر تطبیق أندورید "سونان" القائم على أدویة أمییت لتحصین مخرجات التعلیم حول تاریخ الترمیمة الإسلامیة فی الفصل العاشر من SMAN 31 جالکرتا، الترمیمة الإسلامیة، لکلیة العلوم الاجتماعیة، جامعة جالکرتا الحکومیة، 2023.

تم إجراء هذا البحث بهدف تطوير وسائل تعليمية في شكل تطبيق أندرويد يسمى SUNAN حول موضوع مادة التربية الدينية الإسلامية لتاريخ الترمیمة الإسلامیة للصف العاشر في SMAN 31 جالکرتا. الغرض من جعل وسائل التعلیم هذه متاحة لطلبة المدارس والطلبة، ومن المأمول أن يكون الطلاب مع وسائل التعلیم SUNAN أكثر اهتماما وتحميلا في أنشطة التدريس والتعلیم.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير الذي يتم إجراؤه على وسائل التعلیم SUNAN في مادة تاريخ الترمیمة الإسلامیة للصف X في SMAN 31 جالکرتا. تصمم نموذج البحث المستخدم هو طريقة ADDIE. وهي 5 مراحل من التطوير، وهي مرحلة التعلیم، مما يجعل الملاحظات والدراسات للملاحظات التي تنشأ في عملية التعلیم. مرحلة التصميم، في هذه المرحلة يتم تنفيذ المخططات الترمیمیة (المخطط الترمیمی) والخصائص المصورة (لوحة الرؤية). مرحلة التطوير، يتم التطوير على وسائل العالم حتى يصبح جاهزا للتطبيق من صحته واختباره. في مرحلة التنفيذ، يقوم الطلاب بإجراء اختبار مسبق للسئلة قبل استخدام الوسائل والاختبار البعدي بعد المشاركة في التعلیم باستخدام وسائل التعلیم. مرحلة التقييم والتقييم النهائي في المراحل التي تم اجتيازها ومراجعة وسائل العالم. وألنت نتائج جمع البيانات المستخدمة من المقابلات والسرقيانات.

تظهر نتائج هذا البحث أن وسائل التعلیم في SUNAN أفضل إنها جيدة والنتائج إلى مراجعة، بناء على تقييمات التحويق من الخبراء الذين حققوا مكاسب بنسبة 92% من خبراء العالم، و 90.67% من خبراء المواد، و 93.33% من علمي PAI. لذلك يمكن التنبؤ أن وسائل التعلیم الخاصة بـ SUNAN مدرجة في فئة "جيدة" وهي مناسبة للاستخدام. أما بالنسبة لتحويل مخرجات التعلیم فوجد أن متوسط درجة التنبيل الترمیمی كان 57.04 بينما كان متوسط درجة التنبيل البعدي 91.11. قيمة فترة الكسب الطبعي التي تم الحصول عليها هي 0.79 والتي تم تضمينها في الفترة العالمة بحيث تكون وسائل التعلیم SUNAN هذه فعالة جدا في تحسين نتائج التعلیم على مادة تاريخ الترمیمة الإسلامیة.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلیم SUNAN، مخرجات التعلیم، مادة تاريخ الترمیمة الإسلامیة.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II	11
KAJIAN TEORITIK	11
A. Deskripsi Teoritik	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Model Pengembangan Media Pembelajaran	16
3. Pendidikan Agama Islam	18
4. Materi Sejarah Perkembangan Islam (Metode Dakwah Islam oleh Walisongo)	21
5. Penguatan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran Animasi	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	24
BAB III	27
METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Strategi Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Instrumen Pengumpulan Data	34
D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV	43

HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Pengembangan Media Pembelajaran “Sunan”	43
1. <i>Analyze</i> (Analisis Kebutuhan)	43
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	52
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	65
A. Perhitungan Hasil Keterbacaan Media	66
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	69
6. Kelebihan dan Kekurangan Produk Media Pembelajaran	72
BAB V.....	75
KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Langkah-langkah Metode ADDIE	30
Gambar 4. 2 Flowchart.....	47
Gambar 4. 3 Story Board halaman Login	49
Gambar 4. 4 Story Board halaman Utama	49
Gambar 4. 5 Story Board halaman Tujuan Pembelajaran.....	50
Gambar 4. 6 Story Board halaman Pilihan Materi	50
Gambar 4. 7 Story Board halaman Isi Materi	51
Gambar 4. 8 Story Board halaman Evaluasi	51
Gambar 4. 9 Tampilan Adobe Animate	52
Gambar 4. 10 Tampilan Adobe Illustrator	53
Gambar 4 11 Halaman Login.....	54
Gambar 4 12 Halaman Utama.....	54
Gambar 4 13 Halaman Tujuan Pembelajaran	55
Gambar 4 14 Halaman Pilihan Materi.....	55
Gambar 4 15 Halaman Isi Materi.....	56
Gambar 4 16 Halaman Evaluasi.....	57
Gambar 4 18 Revisi Tampilan Halaman Utama	70
Gambar 4 19 Revisi Halaman Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 4 20 Revisi Halaman Video Pembelajaran.....	71
Gambar 4 21 Revisi Halaman Evaluasi.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Ahli media	36
Tabel 3.2 Angket Ahli materi.....	37
Tabel 3.3 Angket Guru PAI	39
Tabel 3.4 sumber dan instrumen pengumpulan data.....	40
Tabel 3.5 Interval Kelayakan Media.....	41
Tabel 3.6 Butir Penilaian.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media	59
Tabel 4. 2 Saran Ahli Media	60
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	62
Tabel 4. 4 Saran Ahli Materi.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Guru PAI.....	65
Tabel 4. 6 Saran Guru PAI.....	65
Tabel 4. 7 Hasil Keterbacaan Media.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Instrumen Pertanyaan Wawancara	81
LAMPIRAN 2 Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	81
LAMPIRAN 3 Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	85
LAMPIRAN 4 Angket Penilaian Guru PAI	88
LAMPIRAN 5 Soal Pretest dan Postest	89
LAMPIRAN 6 Dokumentasi	91
LAMPIRAN 7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	93
LAMPIRAN 8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	95
LAMPIRAN 9 Hasil Penilaian Validasi Guru PAI.....	97
LAMPIRAN 10 Hasil Test.....	99
LAMPIRAN 11 Surat Izin Permohonan Penelitian.....	100
LAMPIRAN 12 Hasil Turnitin	101





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 : Muhammad Ilham Ramadhan
NIM : 1404619074
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Agama Islam
Alamat email : muhammadilhamramadhan215@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 APLIKASI ANDROID “SUNAN” BERBASIS *ADOBE ANIMATE*
MATERI SEJARAH ISLAM DI SMAN 31 JAKARTA**

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, 26 Agustus 2023

Penulis

(Muhammad Ilham Ramadhan)