



**PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH MASYARAKAT INDONESIA PADA
MASA PRA AKSARA DI MTs Swasta PAB 2 SAMPALI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Prodi Tadris IPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

HARTINA KHAIRANI MUNTHE

NIM. 0309172102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2021



**PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH MASYARAKAT INDONESIA PADA
MASA PRA AKSARA DI MTs Swasta PAB 2 SAMPALI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Prodi Tadris IPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

HARTINA KHAIRANI MUNTHE

NIM. 0309172102

**Dosen Pembimbing Skripsi 1
Skripsi 2**

Dosen Pembimbing

Dr. Mardianto, M.Pd

Silvia Tabah Hati, M.Si

NIP. 19671212 199403 1 004

NIP.110000081

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2021



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Willièm Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PRA- AKSARA DI MTs SWASTA PAB 2 SAMPALI**”, yang disusun oleh **HARTINA KHAIRANI MUNTHER** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

15 Oktober 2021 M
08 Rabiul Awal 1443 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Sekretaris

Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si
NIP.19720219 199903 1 003

Nasrul Syakur Chaniago, M. Pd
NIP. 19970808 200801 1 014

Anggota Penguji

1. Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121990031

2. Silvia Tabah Hati, M.Si
BLU. 1100000081 00 4

3. Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si
NIP.1919720219 199903 1 003

4. Fatkhur Rohman, MA.
NIP.198503012015031002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. Mardianto, M.Pd
NIP.196712121990031 00 4

Nomor : Istimewa Medan, 15 Oktober 2021

Lampiran : -

Perihal : Skripsi Hartina Khairani Munthe

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Hartina Khairani Munthe

NIM : 0309172102

Jurusan/Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/ S1

Judul Skripsi : **PENERAPAN APLIKASI GAME TIMELINE
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PRA
AKSARA DI MTs SWASTA PAB 2 SAMPALI**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasayah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakaatuh.

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

Silvia Tabah Hati, M.Si
NIP.110000081

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hartina Khairani Munthe

NIM : 0309172102

Jur/Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PRA AKSARA DI MTs SWASTA PAB 2 SAMPALI

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian terbukti atau skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 15 Desember 2021

Yang membuat pernyataan

Hartina Khairani Munthe

NIM. 0309172102

ABSTRAK



Nama : Hartina Khairani Munthe
NIM : 0309172102
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Pembimbing I : Dr. Mardianto, M.Pd
Pembimbing II : Silvia Tabah Hati, M.Si
Judul : Penerapan Aplikasi *Game Timeline*
dalam Pembelajaran Sejarah
Masyarakat Indonesia Pada Masa
Pra-Aksara di MTs Swasta PAB 2
Sampali

Kata –kata kunci : Aplikasi *Game Timeline*, Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara

Penelitian ini dilakukan di MTs Swasta PAB 2 Sampali tentang penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara yang dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas karena tidak menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan respon peserta didik terhadap aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-2 MTs Swasta PAB 2 Sampali yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi yaitu ahli materi, ahli media, guru serta angket respon peserta didik. Pemilihan aplikasi ini didasarkan atas penggunaannya yang mudah digunakan yaitu hanya dengan android dan diinstal melalui *apk.file* sehingga tidak perlu media tambahan dalam proses penggunaannya.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi yaitu dengan persentase 80%, ahli media dengan persentase yang diperoleh 79,16%, dan guru IPS MTs Swasta PAB 2 Sampali dengan persentase 82,5% termasuk pada kategori valid. Hasil implementasi pada respon peserta didik dengan memberikan angket diperoleh persentase 89,6% termasuk kategori sangat baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara valid untuk digunakan di MTs Swasta PAB 2 Sampali.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat dan salam kita ucapkan kepada baginda Rasulullah nabi Muhammad SAW sebagai Uswatun Hasanah bagi seluruh umat manusia. Semoga dengan memperbanyak banyak kepada beliau menjadikan kita salah satu umatnya yang mendapat syafa'at di hari kelak.

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Aplikasi Game Timeline dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali”**, disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU. Melalui tulisan ini pula, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus, teristimewah kepada orang tua tercinta, Ayahanda **Raja Munthe** dan **Rosmawati Ritonga**, Abang **Ismail Putra Munthe**, Adik **Dina Aulia Yudistira Munthe** dan **Siti Marwah Rasyiqoh Munthe**, yang selalu membantu dan menyemangati penyusun dari kuliah hingga penyusunan skripsi ini, serta segenap keluarga besar yang telah mengasuh, membimbing dan membiayai penyusunan selama dalam pendidikan, sampai selesainya skripsi ini, kepada beliau penyusun senantiasa memanjatkan doa semoga Allah swt mengasihi, dan mengampuni dosanya Amin. Penyusun menyadari tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan seperti yang diharapkan. Oleh karena itu penyusun patut menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Syahrin Harahap selaku Rektor UIN SU beserta wakil Rektor I, II dan III
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah iii dan Keguruan UIN SU beserta wakil Dekan I, II dan III.
3. Bapak Syarbaini Saleh,S.Sos, M.Si selaku ketua jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

4. .Bapak Nasrul Syakur Chaniago,S.S,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN SU.
5. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd, selaku pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan serta memberi saran-saran yang sangat berharga untuk saya dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Silvia Tabah Hati, M.Si selaku pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan serta memberi saran-saran yang sangat berharga untuk saya dalam penyusunan skripsi.
7. Ibu Silvia Tabah Hati, M.Si selaku dosen penasehat akademik yang senantiasa memberikan nasihat, saran dan bimbingannya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
8. Para dosen, karyawan dan karyawanati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang secara konkrit memberikan bantuanya baik langsung maupun tak langsung.
9. Bapak Syafrizal,S.Pd selaku kepala sekolah MTs PAB 2 Sampali beserta Staf dan Pegawai
10. Sahabat Karib saya Ranti Iramika, Dian Andriani, Raudhotul Huda, Asmaini, Nurul Annisyah, yang selalu memberi dukungan kepada saya
11. Teman seperjuangan saya terkhusus nya Dea Yulianti, Izzatunnisa, Annisa Shabrina Fira Miftahul Jannah, Oriza Sativa dan Elvika Rahma yang telah membantu saya dalam proses mengejar gelas Serjana.
12. Teman-teman sekelas saya P.IPS-I Stambuk 2017 yang namanya tidak dapat saya sebut satu persatu
13. Dan Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan sumbangsih kepada penyusun selama kuliah hingga penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penyusun serahkan segalanya, semoga semua pihak yang membantu penyusunan mendapat pahala di sisi Allah swt, serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi penyusun sendiri.

Medan, September 2021

Hartina Khairani Munthe
NIM. 0309172102

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kerangka Teori	13
1. Strategi Guru IPS	13
2. <i>Game Timeline</i>	25
3. Pembelajaran Sejarah	28

4. Materi Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara.....	32
B. Kerangka Pikir	34
C. Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi Penelitian	38
B. Jenis Penelitian	38
C. Prosedur Pengembangan ADDIE.....	41
1. Analisis (<i>Anlysis</i>).....	42
2. Desain (<i>Design</i>)	42
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	42
4. Implementasi (<i>Implemnetation</i>)	43
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	44
D. Subjek Penelitian	44
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
1. Observasi	45
2. Wawancara	46
3. Kuesioner (Angket)	46
F. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Lembar Validasi	51
2. Angket	51
G. Teknik Analisis Data	51
1. Analisis Lembar Validasi	51
2. Analisi Angket.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Profil Data Sekolah	57

1. Sejarah Berdirinya Sekolah.....	58
2. Visi dan Misi Sekolah	58
3. Tujuan Sekolah.....	59
4. Struktur Organisasi Sekolah.....	59
B. Deskripsi Hasil Penelitian	60
1. Analisis (Anlysis)	60
2. Desain (Design)	61
3. Pengembangan (Development)	65
4. Hasil Validasi Produk	68
5. Implementasi (Implementation)	74
6. Evaluasi (Evaluation)	75
C. Pembahasan.....	78
1. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Game Timeline</i> dalam Pembelajaran Sejarah	78
2. Respon Peserta Didik Terhadap Medi Pembelajaran Aplikasi <i>Game Timeline</i>	81
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Skema Model Penelitian ADDIE	41
Gambar 4.1 : Tampilan Android Studio.....	61
Gambar 4.2 : Desain awal menu <i>loading</i>	66
Gambar 4.3 : Tampilan awal menu utama	66
Gambar 4.5 : Desain awal halaman <i>Quis</i> Soal	67
Gambar 4.6 : Desain halaman <i>Quis</i> setelah direvisi.....	67
Gambar 4.7 : Tampilan awal menu cek jawaban <i>Quis</i>	67
Gambar 4.8 : Tampilan menu cek jawaban <i>Quis</i> setelah direvisi.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	49
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Instrumen Guru	49
Tabel 3.4 : Aturan Pemberian Skor.....	52
Tabel 3.5 : Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5	53
Tabel 3.6 : Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif dengan Skala.....	54
Tabel 3.7 : Kriteria Validasi Tim Ahli	55
Tabel 3.8 : Kriteria Presentase Respon Siswa	56
Tabel 4.1 : Tampilan Storyboard Aplikasi <i>Game Timeline</i>	62
Tabel 4.2 : Tampilan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Game Timeline</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Izin Riset Penelitian	91
Lampiran 2 : Surat Balasan telah Melaksanakan Penelitian	92
Lampiran 3 : Silabus Pembelajaran IPS	93
Lampiran 4 :Dokumentasi Penelitian.....	105
Lampiran 5 : Surat Permohonan Keterangan Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 6 : Surat Permohonan Keterangan Validasi Ahli Media	108
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Media	112
Lampiran 9 : Lembar Validasi Guru	115
Lampiran 10 : Lembar Angket Respon Peserta Didik	118
Lampiran 11 : Foto Angket Respon Peserta Didik	121
Lampiran 12 : Foto Tampilan Media Aplikasi <i>Game Timeline</i>	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dananjaya dalam Dwilusiyana menyatakan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter anak bangsa menuju masyarakat yang cerdas, untuk ikut andil bersama membangun dan mewujudkan cita-cita luhur bangsa. “Mencerdaskan kehidupan bangsa” ini merupakan visi pendidikan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) tahun 1945. Menjadi “Masyarakat Cerdas” merupakan kesempatan warga Negara tanpa terpilah-pilah oleh batasan tertentu, karena pendidikan diperuntukkan bagi seluruh warga Negara seperti yang diamanatkan dalam pasal 31 UUD 1945, bahwa “semua warga Negara berhak memperoleh pendidikan”. Tergantung pada bagaimana kita mau memanfaatkan kesempatan itu untuk mengoptimalkan diri memperoleh pendidikan.¹

Guru adalah orang yang bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan anak didik. Dalam proses pembelajaran guru berperan penuh dalam membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan potensinya. Guru membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya dengan memahami standar materi yang dipelajari. Secara umum guru adalah pendidik

¹ Dwilusiyana Nurulanjani. *Pengaruh Media Time lines Chart dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar No. 5 (2018), <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>

dan pengajar untuk pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, dasar, dan menengah. Guru-guru ini harus memiliki kualifikasi formal. Dalam defenisi yang lebih luas, setiap orang mengajarkan hal yang baru dapat dianggap sebagai guru.²

Untuk melaksanakan tugas guru tersebut dan tercapainya tujuan belajar bukanlah hal yang mudah. Dimana guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat merangsang stimulus siswa dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Sumaatmadja dalam Yulia Siska menyatakan IPS tidak

²Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2016. *Tugas Guru Dalam Pembelajaran:Aspek Yang Memengaruhi*. Jakarta;Bumi Aksara, h. 1.

³ Moh. Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta;Deepublish, h. 7.

lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Dengan kata lain, kajian-kajian IPS sangat luas melalui berbagai macam pendekatan-pendekatan interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia (humaniora).⁴

Adapun salah satu cabang ilmu-ilmu sosial tersebut adalah sejarah. Sejarah merupakan pelajaran yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan jiwa nasionalisme peserta didik. Upaya pengenalan sejarah bangsa melalui program pendidikan membawa visi yang penting dalam membina karakter peserta didik di tengah pergeseran budaya bangsa yang sudah mulai perlahan memudar saat ini. Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji secara sistematis bagaimana proses perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang telah terjadi di masa lampau. Dengan adanya pelajaran sejarah dalam program pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kembali semangat nasionalisme tanpa menghilangkan nilai-nilai luhur budaya yang telah ada sejak dahulu kala. Hal ini membawa sejarah menjadi salah program pendidikan yang harus direalisasikan kepada peserta didik di Indonesia.

Secara umum sejarah memegang peranan penting bagi kehidupan umat manusia. Hal ini karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat menimbulkan kedinamisan dan melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Sumber utama ajaran

⁴ Yulia Siska. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta;Garudhawaca, h. 6.

Islam (Al-Quran) mengandung cukup banyak nilai-nilai kesejarahan yang langsung dan tidak langsung mengandung makna benar, pelajaran yang sangat tinggi dan pimpinan utama khususnya umat Islam. Ilmu tarikh (sejarah) dalam Islam menduduki arti penting dan berguna pelbagai kajian dalam Islam. Oleh karena itu kegunaan sejarah pendidikan meliputi dua aspek yaitu kegunaan yang bersifat umum dan yang bersifat akademis.⁵

Sejarah dalam Islam memiliki kegunaan tersendiri di antaranya sebagai faktor keteladanan, cermin, pembandingan, dan perbaikan keadaan. Sebagai faktor keteladanan dapat dimaklumi karena Al-Qur'an sebagai sumber ajaran Islam banyak mengandung nilai kesejarahan sebagai teladan. Sebagaimana firman Allah swt. dalam qur'an surah Al-Ahzab ayat 21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا^٥

Artinya:

“Sungguh telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu sekalin.” (Q.S Al-Ahzab: 21)⁶

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam Islam Rasulullah SAW dijadikan sebagai suri tauladan bagi setiap umat muslim dengan segala sejarah perjalanan beliau yang dapat dijadikan hikmah dan pelajaran dimasa mendatang. Hal ini

⁵ Muhammad Hambal Shafwan. 2014. *Intisari Sejarah Pendidikan Islam*. Solo;Pustaka Arafah, h. 91.

⁶ Kementerian Agama RI. *Alquran Tajwid dan Terjemah Dilengkapi dengan Ashabun Nuzul dan Hadist*. Juz 21. Surah Al-Ahzab, Ayat 21. h.420.

membuat pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang sangat penting untuk diterapkan kepada peserta didik.

Namun kenyataannya fenomena yang muncul masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS yang materi di dalamnya terdapat sejarah. Sebagian besar siswa menganggap bahwa materi sejarah sangat sulit untuk dipahami dan salah satu pelajaran yang sangat membosankan bagi mereka. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya dengan ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini yang begitu berkembang pesat dan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini, diperlukan adanya inovasi yang dapat menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Dalam hal ini media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan sejarah. Dengan memanfaatkan media berbasis Aplikasi yaitu Game Timeline diharapkan akan mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar-mengajar. Guru

yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar-mengajar dan siswa akan lebih cepat dan mudah memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.⁷

Dengan demikian media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya pelajaran sejarah. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat menambah semangat belajar dan merangsang stimulus siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam membuat sebuah media pembelajaran guru juga harus memperhatikan kebutuhan siswa dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan silabus.

Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah di MTs Swasta PAB 2 Sampali yakni peserta didik yang hanya menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Terlihat siswa tidak begitu antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan buku teks pelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran sejarah. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi yang bisa menunjang proses pembelajaran sejarah dan membuat peserta

⁷ Eka Susanti, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran IPS*. Medan;UINSU, h.118.

didik agar lebih tertarik lagi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena jika peserta didik aktif dan tertarik dalam belajar maka pembelajaran juga berlangsung dengan baik dan efektif sehingga minat belajar peserta didik untuk pelajaran sejarah juga meningkat. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar sejarah siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Timeline yang dapat digunakan melalui smartphone maupun computer masing-masing peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang di atas, maka peneliti tertarik dan termotivasi untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Game Timeline yang dapat digunakan melalui smartphone maupun computer masing-masing peserta didik guna melihat sejauh mana aplikasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah dan melihat antusias serta keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Game Timeline ini. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“Penerapan Aplikasi *Game Timeline* Dalam Pembelajaran Sejarah Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru sejarah masih kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, guru lebih sering menggunakan buku teks

pelajaran yang terkesan monoton dan pembelajarannya lebih berpusat pada guru saja.

2. Peserta didik saat ini membutuhkan sebuah inovasi yang menarik dan terbaru dalam penggunaan media pembelajaran dan dapat digunakan dengan mudah dimanapun.
3. Kurangnya kemampuan guru sejarah dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang akan dibahas, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di MTs Swasta PAB 2 Sampali dengan fokus penelitian siswa kelas VII.
2. Penelitian ini hanya sebatas merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran sejarah berbasis Aplikasi Game Timeline.
3. Materi yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Game Timeline* disesuaikan Silabus Semester Genap kelas VII yaitu “Sejarah Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas penerapan aplikasi *Game Timeline* dalam pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline* pada materi pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-Aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembasahan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline*
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Game Timeline* pada materi pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-Aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan baru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran sejarah yang berbasis Aplikasi *Game Timeline*.
- b. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah kehidupan masyarakat Indonesia pada masa pra aksara.
- c. Menambah khazanah ilmu pengetahuan serta pengalaman kepada peneliti dan seluruh pihak terkait dalam dunia pendidikan.
- d. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti baru atau ilmuan untuk membahas secara lebih kritis terhadap kajian tentang penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah kehidupan masyarakat Indonesia pada masa pra aksara.

2. Secara Praktis:

- a. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses secara mudah melalui smartphone maupun computer masing-masing peserta didik.

b. Bagi Pendidik (Guru)

Dapat membantu guru dalam ketercapaian tujuan pembelajaran sejarah untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan efektif..

c. Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan untuk merencanakan pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis Aplikasi Game Timeline yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Dapat sebagai bahan acuan dan menjadi sebuah pengalaman yang berharga karena merupakan awalan yang akan menjadi cikal bakal untuk melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menambah wawasan untuk dijadikan acuan selanjutnya ketika tampil di depan publik.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbentuk kuis yang diberi nama *Game Timeline* yang dijalankan melalui *android* dan diinstal melalui

apk.file. adapun konten-konten yang terdapat pada media ini yaitu meliputi halaman loading, menu utama, materi, kuis (pertanyaan) dan deskripsi. Media pembelajaran aplikasi *game timeline* digunakan untuk satu kali tatap muka yaitu materi yang berkaitan dengan sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara dan disesuaikan dengan silabus mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahaun Sosial) kelas VII MTs Swasta PAB 2 Sampali. Awal mula Pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi *game timeline* ini melihat situasi pembelajaran sejarah di kelas yang kurang optimal dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran berlangsung tidak begitu efektif. Maka dari itu peneliti berinisiatif membuat sebuah inovasi berupa media pembelajaran sejarah yang berbasis digital yaitu aplikasi *game timeline* agar proses pembelajaran sejarah dikelas dapat menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa.

Setelah aplikasi *game timeline* di desain dan dibuat maka tahap selanjutnya peneliti mulai mengujicobakannya kepada siswa MTs Swasta PAB 2 Sampali untuk melihat bagaimna respon siswa dalam menggunakan aplikasi *game timeline* ini dalam proses pembelajaran sejarah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Strategi Guru IPS

a. Pengertian Strategi

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha agar mencapai kemenangan pada suatu pertempuran. Strategi mulanya digunakan pada lingkungan militer, namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relative sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran.⁸

Menurut Sanjaya, istilah strategi sebagaimana banyak istilah lainnya, dipakai dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Di dalam konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan dan atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar. Sementara itu Dick and Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran

⁸ Haudi. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Solok;Insan Cendekia Mandiri, h. 1.

bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan peserta didik.⁹

Lebih lanjut Dick and Carrey menyatakan bahwa strategi pembelajaran ini memiliki lima komponen utama, diantaranya yaitu: (1) aktivitas sebelum pembelajaran, meliputi tahap pemotivasian peserta didik; penyampaian tujuan; dan pemberian informasi tentang pengetahuan prasyarat yang harus dimiliki sebelum mengikuti pelajaran; (2) penyampaian informasi, memfokuskan pada isi, urutan materi pelajaran dan tahap pembelajaran yang perlu dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan akhir suatu pelajaran; (3) partisipasi peserta didik dalam bentuk latihan dan pemberian umpan balik; (4) pemberian tes untuk mengontrol pencapaian tujuan pembelajaran; dan (5) tindak lanjut dilakukan dalam bentuk pengayaan dan remediasi.¹⁰

Miarso dalam Wahyudin Nur menyatakan strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan teori belajar tertentu.¹¹

⁹ *Ibid.*, h. 109.

¹⁰ Pupu Saeful Rahmat. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya; Scopindo Media Pustaka. h. 7.

¹¹ Wahyudin Nur. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan; Perdana Publishing, h. 3.

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran.¹²

Strategi belajar-mengajar atau disebut dengan istilah strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dalam kaitannya dengan belajar-mengajar, pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna. Pada dasarnya guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajar dengan sedemikian rupa sehingga dapat terjalin keterkaitan fungsi antarkomponen pengajaran yang dimaksud. Strategi belajar-mengajar dimaksudkan pula sebagai suatu pola umum perbuatan antar guru dan peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjuk kepada karakteristik abstrak dari rangkaian perbuatan

¹² Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, h. 17.

guru dan peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar yang aktual tertentu dinamakan prosedur instruksional.¹³

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran yang dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Urutan kegiatan tersebut berupa aktivitas pembelajaran yang berlangsung antara guru dan peserta didik sehingga diperlukannya pola pembelajaran yang dibuat oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana (rangkaian) prosedur kegiatan yang dibuat oleh guru yang terdiri dari semua komponen materi maupun metode pengajaran dan pemanfaatan berbagai macam sumber media yang dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti dalam strategi pembelajaran hanya sebatas penyusunan sebuah rencana kerja awal oleh guru dan belum sampai pada tahap tindakan dalam praktik pengajarannya. Strategi pembelajaran disusun dengan menganalisis kebutuhan dari proses belajar yang sistematis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, termasuk dengan

¹³*Op. Cit.*, Pupu Saeful Rahmat, h. 6.

¹⁴ Abdul Majid. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bandung;PT. Remaja Rosdakarya, h. 7

melakukan sebuah evaluasi terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan dan aktivitas pelajaran.

Dengan membuat sebuah strategi pembelajaran guru akan lebih mudah mengasosiasikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien. Untuk itu dalam penentuan sebuah strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru tidak boleh sembarangan mengingat karakteristik setiap strategi pembelajaran berbeda-beda. Dalam hal ini seorang guru hendaknya terlebih dahulu memahami kriteria jenis-jenis strategi pembelajaran sebelum menentukan strategi yang akan dipakai agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pelajaran.

b. Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

Dick dan Carey menyatakan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, tes dan kegiatan lanjutan.

1) kegiatan pembelajaran pendahuluan. Kegiatan pembelajaran pendahuluan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan ini pendidik diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

- 2) penyampaian informasi. Dalam kegiatan ini pendidik akan menetapkan secara pasti informasi, konsep, aturan, dan prinsip-prinsip apa yang perlu disajikan kepada peserta didik. Di sinilah penjelasan pokok tentang semua materi pembelajaran. Kesalahan utama yang sering terjadi pada tahap ini adalah menyajikan informasi terlalu banyak, terutama jika sebagian besar informasi itu tidak relevan dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pendidik harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi, yaitu urutan, ruang lingkup, dan jenis materi.
- 3) partisipasi peserta didik. Partisipasi peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan-latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan . terdapat beberapa hal penting yang terkait dengan partisipasi peserta didik.
- 4) tes. Ada dua jenis tes atau penilaian yang biasa dilakukan oleh kebanyakan pendidik, yaitu pretest dan posttest. Secara umum tes digunakan oleh pendidik untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum dan apakah pengetahuan, keterampilan dan sikap telah benar-benar dimiliki peserta didik atau belum. Pelaksanaan tes biasanya dilaksanakan diakhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik melalui berbagai proses pembelajaran, yaitu penjelasan tujuan awal kegiatan pembelajaran, penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Di samping itu,

pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik.

- 5) kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan atau *follow up*, secara prinsip ada hubungannya dengan hasil tes yang telah dilakukan. Karena kegiatan lanjutan esensinya adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.¹⁵

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen tersebut sangat penting untuk dipahami oleh guru dalam membuat menyusun sebuah strategi pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Dengan berawal dari komponen-komponen pembelajaran ini guru dapat mulai membuat sebuah strategi yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa selama proses belajar yang akan berlangsung.

c. Pengertian Guru

Menurut Ngalim Purwanto, pengertian guru adalah orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian kepada seseorang maupun kepada sekelompok orang.¹⁶ Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Kemudian guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-

¹⁵ Wahyudin Nur. 2017. *Strategi Pembelajaran*, h. 5-9.

¹⁶ Dewi Safitri. 2019. *Menjadi Guru Profesional*. Riau;PT. Indragiri Dot Com, h. 9.

tempat tertentu, tidak harus di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga dimasjid, di surau atau mushola, di rumah dan sebagainya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (pasal 1 ayat 1) dinyatakan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dan pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, bahwa sebutan guru mencakup;

1. Guru itu sendiri, baik guru kelas, guru bidang studi, maupun guru bimbingan dan konseling, atau guru bimbingan karir.
2. Guru dengan tugas tambahan sebagai kepala sekolah/madrasah.
3. Guru dalam jabatan pengawas.¹⁷

Guru atau disebut juga sebagai pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab member bimbingan atau bantuan anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaannya, mampu

¹⁷ Shilpy Oktavia. 2020. *Etika Profesi Guru*. Yogyakarta;Deepublish, h. 11.

melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah, khalifah di permukaan bumi, sebagai makhluk sosial dan sebagai individu yang sanggup berdiri sendiri.¹⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa guru merupakan seorang pendidika yang mentranfer ilmu pengetahuan kepada siswa dengan upaya untuk membuat pribadi menjadi lebih baik lagi dalam segi jasmani maupun rohaninya sebagai makhluk sosial dan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru menjadi tonggak utama dalam proses perkembangan peserta didik dengan segala aktivitas pembelajaran yang nantinya akan membawa peserta didik kepada perubahan tingkah laku seiring dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

d. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukanlah ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS di SD menggunakan pendekatan sesuai dengan ide. Satuan pendidikan SMP menggunakan pendekatan terpisah. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Menurut Banks, pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan siswa supaya dapat

¹⁸ Yohana Afliani. 2020. *Guru dan Pendidikan Karakter*. Jawa Barat;Penerbit Adab, h. 5

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, Negara dan bahkan di dunia. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah.¹⁹

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka member wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang ber aspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.²⁰

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan sebuah mata pelajaran yang terdapat di tingkat SMP. Seperti yang dinyatakan Sapriya dalam Anik Widiastuti,

¹⁹ Eka Susanti, Henni Endayani. 2018. *Pembelajaran Terpadu*. Medan;UINSU, h. 99-100.

²⁰ Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta;Prenadamedia Group, h. 137.

“Mata Pelajaran IPS sangatlah luas. Bahkan tidak hanya meliputi tiga bidang kajian (sejarah, geografi, ekonomi) saja seperti yang dikemukakan oleh National Council For Social Studies (NCSS) bahwa:

Social studies integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

IPS memiliki kajian yang sangat kompleks dalam menganalisis berbagai fenomena sosial dan memiliki ruang lingkup yang luas dalam setiap kajiannya. IPS merupakan kajian sosial yang terintegrasi dari berbagai ilmu seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, politik, hukum, psikologi, antropologi, yang disederhanakan untuk keperluan pembelajaran atau pendidikan. Ciri khas dari pelajaran IPS adalah adanya integrasi atau perpaduan dari berbagai mata pelajaran. Pendidikan IPS di Indonesia bersumber dari pengorganisasian ilmu-ilmu sosial dan humanitis.

Kaitannya dengan istilah Pendidikan IPS, menurut Soemantri dalam Anik Widiastuti :

Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial yang sifatnya sosial yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai

sentralnya untuk mencapai tujuan pendidikan (nasional) khususnya dan pembangunan.²¹

IPS sebagai mata pelajaran yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial yang mengkaji dan menelaah berbagai macam gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam Islam juga dijelaskan betapa pentingnya mempelajari IPS dalam mempelajari tata nilai dan moral masyarakat agar lebih teratur dan harmonis dalam lingkup kehidupan masyarakat yang berdasarkan kepada keadilan.

Pembelajaran IPS yang diberi amanah untuk menyampikan nilai-nilai masyarakat yang menjunjung tinggi kemuliaan harkat dan derajat manusia, dan harus mampu memberi penjelasan jika dalam suatu masyarakat ada yang melanggar aturan agama dan hak-hak manusia akan menanggung akibatnya, yaitu kehancuran dan dapat berupa pengasingan sosial. maka dari itu, disinilah tugas seorang guru IPS di tengah masyarakat sebagai makhluk sosial. Dalam Islam jika diniatkan secara ikhlas, mengajar IPS dapat menjadi dakwah islamiyah yang sesungguhnya karena didalamnya menyampaikan nilai dan moral agama Islam.²² Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran Surah At-Taubah: ayat 122 sebagai berikut:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي
الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

²¹ Anik Widiastuti. 2019. *Konsep Dasar dan Manajemen Laboratorium IPS*. Yogyakarta;UNY Press, h. 8-9.

²² Ahmad Yani. 2009. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta;Departemen Agama Republik Indonesia, h. 20.

Artinya:

*“Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi tiap-tiap golongan di antara mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.” (QS: At-Taubah:ayat 122).*²³

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS ada beberapa pesan moral dan nilai-nilai berupa pemahaman sikap dan pengetahuan kepada manusia agar saling mengingatkan dan menyampaikan informasi sebagai sesama makhluk sosial yang saling membutuhkan. Dan demikianlah betapa pentingnya untuk mempelajari IPS sebagai suatu mata pelajaran yang dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada manusia agar saling menjunjung tinggi harkat dan derajat sesama makhluk.

2. *Game Timeline*

Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin banyak variasinya. *Game* menjadi salah satu permainan yang berfungsi sebagai penghilang stress atau rasa jenuh, maka hampir setiap orang bermain *game* mulai

²³ Kementerian Agama RI. *Alquran Tajwid dan Terjemah Dilengkapi dengan Ashabun Nuzul dan Hadits Sahih*. Juz 11, Surah At-Taubah, Ayat 122, h. 206.

dari anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya ada perbedaan dari jenis game yang dimainkan saja.

Adapun defenisi *game* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. John C Beck & Mitchell Wade

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

b. Ivan C. Sibero

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

c. John Naisibitt

Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.

d. Wijaya Ariyana dan Deni Arifianto

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna computer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya.²⁴

²⁴ Muhammad Ridoi. 2019. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. h. 7.

Game merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat pemain, peraturan, interaksi dan target. Sebuah *game* adalah sebuah sistem dan konflik yang merupakan rekayasa atau buatan. Di dalam *game*, terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan arah permainan. Di samping itu juga ada target-target yang harus dicapai oleh pemainnya.²⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu permainan yang dimainkan sebagai penghilang stress dan rasa jenuh dan terdapat beberapa peraturan didalamnya. *Game* dapat dimainkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa yang saling berinteraksi didalamnya dan berbagai macam sistem untuk mengatur jalannya permainan . *Game* juga dapat melatih kecerdasan berfikir seseorang dengan strategi permainan yang dibuat dengan sengaja untuk menimbulkan keseruan pada saat bermain

Timeline merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, media timeline menjadi media yang cocok untuk menumbuhkan cara berfikir dan ketertarikan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran termasuk sejarah. Garis waktu yang digunakan ini juga dapat menumbuhkan ide-ide kreatif siswa agar lebih antusias dalam memahami sebuah peristiwa sejarah, menggunakan garis waktu juga sangat penting bagi para siswa untuk memahami

²⁵ Teguh Arie Sandy, Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur;CV. AE Media Grafika, h. 3.

simbol, letak dan terjadinya suatu peristiwa sejarah secara kronologis dan sistematis.²⁶

Sejalan dengan hal tersebut *game timeline* ini juga dapat melatih kemampuan berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran sejarah. *Game timeline* adalah suatu permainan yang tahap pengerjaannya memiliki batas waktu dengan pertanyaan yang terkait dengan kuis pelajaran sejarah tentang masyarakat Indonesia pada masa Pra-Aksara. Dalam hal ini game ini berupa sebuah kuis pertanyaan seputar materi sejarah khususnya tentang sejarah masyarakat Indonesia pada masa Pra-Aksara dengan deskripsi gambar yang akan ditampilkan dan pilihan benar-salah dalam setiap soalnya.

3. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan perubahan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang artinya hampir sama dengan pengajaran.²⁷

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang dimana guru mentransfer ilmu pengetahuan untuk kemudian merangsang

²⁶ Maia Citra Dara, Elis Setiawat. *Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berfikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Metro*. Jurnal Historia, No. 1 2017.

²⁷ Abdul Salam Hidayat, dkk. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah;CV. Samu Untung, h. 29.

stimulus (respon) peserta terhadap pelajaran yang sedang diajarkan. Pembelajaran memang menjadi hal penting dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang diharapkan dan yang ingin dicapai oleh seorang guru terhadap peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran sejarah yang merupakan proses seorang guru dalam mengajarkan pelajaran sejarah guna mengingatkan kembali terkait peristiwa-peristiwa dimasa lalu kepada peserta didik untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar dan menghargai berbagai macam peninggalan-peninggalan sejarah terdahulu.

Secara terminologis istilah sejarah dijelaskan bahwa sebuah studi tentang aktivitas dalam ruang dan waktunya yang terjadi pada masa lampau. Secara etimologis, kata *history*, yang dalam bahasa Indonesia disebut “sejarah” berasal dari bahasa Arab, *syajarah* (pohon), yang secara filosofis melambangkan sebuah pertumbuhan atau berbagai perubahan kehidupan yang cukup panjang dan memberikan gambaran kehidupan peradaban dan kebudayaan manusia yang berkembang secara berkesinambungan.²⁸

Sejarah merupakan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dan meninggalkan jejak peninggalan yang menjadi bukti sebuah peradaban itu terjadi. Sejarah dapat menjadi acuan dalam memecahkan suatu masalah baik itu yang akan terjadi masa kini maupun masa yang akan datang. Oleh karena itu pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang sangat penting untuk diterapkan kepada

²⁸ Ajid Thohir, Ahmad Sahidin. 2019. *Filsafat Sejarah: Profetik, Spekulatif, dan Kritis*. Jakarta: Prenada Media Group, h. 31.

peserta didik agar tertanam nilai-nilai nasionalisme dan sikap menghargai terhadap peninggalan-peninggalan bersejarah yang ada.

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang berbagai asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada waktu masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan sehingga dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap watak dan kepribadian peserta didik dalam proses pembelajaran dan lingkungan sosial masyarakatnya.²⁹ Pembelajaran berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan maupun perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini hingga masa depan di tengah-tengah perubahan dunia yang semakin tak terhindarkan.

Pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Menurut Sapriya pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut:

1. mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik,

²⁹ Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.h.209-210.

2. memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia,
3. menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi,
4. memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari,
5. menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.³⁰

Peran penting pembelajaran sejarah bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Menurut Kochhar³¹ tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

1. mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri;
2. memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat;
3. membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang dicapai generasinya;
4. mengajarkan toleransi;

³⁰ *Ibid.*,h.209

³¹ Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta; PT Gramedia Widiasarana Indonesia.h.27-37.

5. memperluas cakrawala intelektualitas;
6. mengajarkan prinsip-prinsip moral;
7. menanamkan orientasi ke masa depan;
8. melatih peserta didik menangani isu-isu kontroversial;
9. membantu memberikan jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perorangan;
10. memperkuat rasa nasionalisme;
11. mengembangkan pemahaman internasional;
12. mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna.

4. Materi Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara

Masa Pra-Aksara berasal dari gabungan kata yaitu pra dan aksara. Pra artinya sebelum dan aksara berarti tulisan. Dengan demikian, Pra-Aksara merupakan masa sebelum manusia mengenal tulisan. Masa Pra-Aksara disebut juga dengan masa nirleka (*nir* artinya tidak ada, dan *leka* artinya tulisan), yaitu masa tidak ada tulisan. Masa Pra-Aksara disebut juga dengan masa Pra-Sejarah, yaitu suatu masa dimana manusia belum mengenal tulisan. Adapun masa setelah manusia mengenal tulisan disebut juga dengan masa aksara atau masa sejarah.³²

³² Tri Worosetyaningsih. 2019. *Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara, Masa Hindu Budha, dan Masa Islam*. Ponorogo; Myria Publisher, h. 2.

Zaman Pra-Aksara terbagi menjadi 4 bagian berdasarkan geologinya, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Arkeozoikum (Zaman Batu Tertua)

Zaman batu tertua, berlangsung kira-kira 2500 juta tahun yang lalu. Pada zaman ini kulit bumi masih sangat panas sekali, tidak ada tanda-tanda kehidupan sama sekali. Baru setelah zaman ini berakhir ada kehidupan.

b. Paleozoikum (Zaman Batu Tua)

Zaman ini disebut juga dengan primer yaitu awal mulanya tanda kehidupan yang berlangsung sekitar 340 juta tahun yang lalu. Zaman batu tua ini ditandai dengan temperatur bumi yang semakin turun sehingga memungkinkan adanya tanda-tanda suatu kehidupan di bumi. Selain itu, kehidupan dilaut yang lebih dingin memunculkan berupa binatang-binatang ber sel satu yang tidak bertulang, kemudian ikan yang mulai bertulang. Semakin dingin temperature bumi memungkinkan binatang laut naik ke daratan tetapi tempat tinggalnya masih tetap di air yang disebut hewan amfibi. Pada zaman ini juga reptile mulai timbul dan sudah mulai menetap di daratan.

c. Zaman Mesozoikum (Zaman Sekunder/zaman batu pertengahan)

Zaman ini disebut juga dengan zaman sekunder atau zaman reptile yang berlangsung sekitar 140 juta tahun yang lalu. Zaman ini ditandai dengan temperature suhu bumi yang terus menerus menurun sehingga

memungkinkan kehidupan makin berkembang dan jumlah amfibi maupun reptil semakin banyak juga. Pada zaman ini bangsa reptile telah mencapai bentuk yang luar biasa besarnya. Bekas fosil-fosil reptil raksasa ditemukan diberbagai daerah bahkan didunia dengan jenis yang bermacam-macam.

d. Zaman Neozoikum

Zaman ini berlangsung sekitar 60 juta tahun yang lalu. Pada zaman ini binatang menyusui mulai muncul dan berkembang. Zaman yang paling penting bagi kehidupan manusia ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu zaman tersier dan quartier. Pada zaman tersier ini sudah mulai muncul binatang yang menyusui, sedangkan bangsa reptile yang raksasa perlahan mulai punah. Dan zaman ini juga kera sudah banyak ditemukan seiring dengan munculnya manusia purba. Adapun yang palinsg penting adalah zaman quartier yaitu sudah adanya kehidupan manusia yang mulai berkembang.³³

B. Kerangka Pikir

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk membawa peserta didik ke arah perubahan tingkah laku baik secara intelektual dan nilai-nilai moral yang telah ada. Pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran IPS yang membantu peserta didik agar

³³ Etty Sugiarti. 2010. *Ensiklopedia Zaman Prasejarah*. Jawa Tengah;Alprin, h. 5-7.

memperoleh pengalaman dan menambah wawasan pengetahuan terkait peristiwa masa lalu yang mengandung nilai-nilai, moral untuk dijadikan pelajaran dimasa kini maupun masa yang akan datang. Selain menjadi pengalaman, pelajaran sejarah juga berfungsi meningkatkan semangat nasionalisme dan apresiasi terhadap peninggalan sejarah peradaban bangsa Indonesia.

Namun, disisi lain pelajaran sejarah selalu menjadi pelajaran yang sangat membosankan bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran dan strategi guru IPS yang belum tepat dalam menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pelajaran sejarah. Proses pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah oleh guru semakin membuat siswa bosan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran sejarah. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sejarah yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh teknologi yang tepat. Untuk itu Dengan adanya media aplikasi Game Timeline ini, diharapkan dapat mendorong minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran sejarah sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan. Media aplikasi ini membantu mengajak siswa untuk bermain kuis yang bertemakan tentang sejarah khususnya materi “Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara” dan disertai dengan deskripsi gambar di setiap soal kuisnya masing-masing.

C. Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nasichatul Aeni yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Sisa Kelas XI IPS Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Bumiayu Tahu Ajaran 2018/2019.” Jenis Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design*. Dari hasil penelitian tersebut berdasarkan perhitungan deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis indeks diperoleh indeks minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media Linimasa Sejarah *Card Game* adalah 77,96%, sehingga terdapat kenaikan minat belajar siswa sebanyak 8,92%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwilusiyana Nurulanjani yang berjudul “Peran Media Time Lines Chart dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar “ pada tahun 2018. Dari hasil penelitian tersebut yang dilakukan dengan dua siklus pembelajaran pada materi sejarah peristiwa Proklamasi terjadi peningkatan *hostical thinking skill* siswa kelas V SDN Sindanjati dengan menggunakan media pembelajaran *time line chart*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin Faradilawati yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar IPS Sejarah Siswa SMP Negeri 2

Pageruyung Kabupaten Kendal Dengan Menggunakan Media Pembelajaran VCD dan Metode Kerja Kelompok Pada Kehidupan Masa Pra-Aksara Di Indonesia Kelas VII A” pada Tahun 2011. Dari hasil penelitian tersebut bahwa hasil belajar IPS Sejarah Kelas VII A SMP Negeri 2 Pageruyung pada kehidupan masa Pra-Aksara di Indonesia setelah menggunakan media VCD dan metode kerja kelompok menunjukkan hasil yang cukup baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Temu Kurnia Ambar Sari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* di SD Negeri 4 Metro Barat” pada tahun 2019. Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* pada kelas V SD merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Berdasarkan praktek pengalaman lapangan penulis, sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung untuk dilakukan sebuah penelitian penerapan media aplikasi game timeline dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu, penulis memilih lokasi sekolah tersebut sebagai tempat untuk dilakukan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah, yaitu di MTs Swasta PAB 2 Sampali. Terletak di jalan Pasar Hitam No. 69 Sampali Ujung, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera utara. Dengan adanya teman atau kerabat yang berpengalaman mengajar di sekolah dan sekarang berada di sekolah tersebut penulis lebih mudah mendapatkan informasi terkait dengan penerapan media aplikasi Game Timeline dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

B. Jenis Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk baru yang lebih inovatif, dimana produk tersebut dirancang dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan diuji keefektifan produk untuk mengetahui keberfungsian produk tersebut. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara kuesioner, wawancara, survey, observasi dan kegiatan kualitatif lainnya. Sedangkan uji keefektifannya dapat dilakukan dengan cara uji eksperimen atau uji

coba untuk mengetahui kinerja suatu produk yang akan dibuat.³⁴

Metode penelitian dan pengembangan atau adalah bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifitasan produk tersebut supaya dapat berfungsi di kelas disekolah maupun di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifitasan produk tersebut.

Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Adapun yang dimaksud dengan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian suatu proses atau langkah-langkah yang dilakukan dalam seorang peneliti dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Perlu diketahui bahwa produk tersebut selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, sistem manajemen dan lain sebagainya.³⁶

Metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang digunakan adalah model

³⁴ Slamet Riyanto, Aglis Hatmawan. 2020. *Metode: Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Ekspresimen*. Yogyakarta; Deepublish, h. 4.

³⁵ Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta, h. 407.

³⁶ Salim, Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta; Kencana, h. 58.

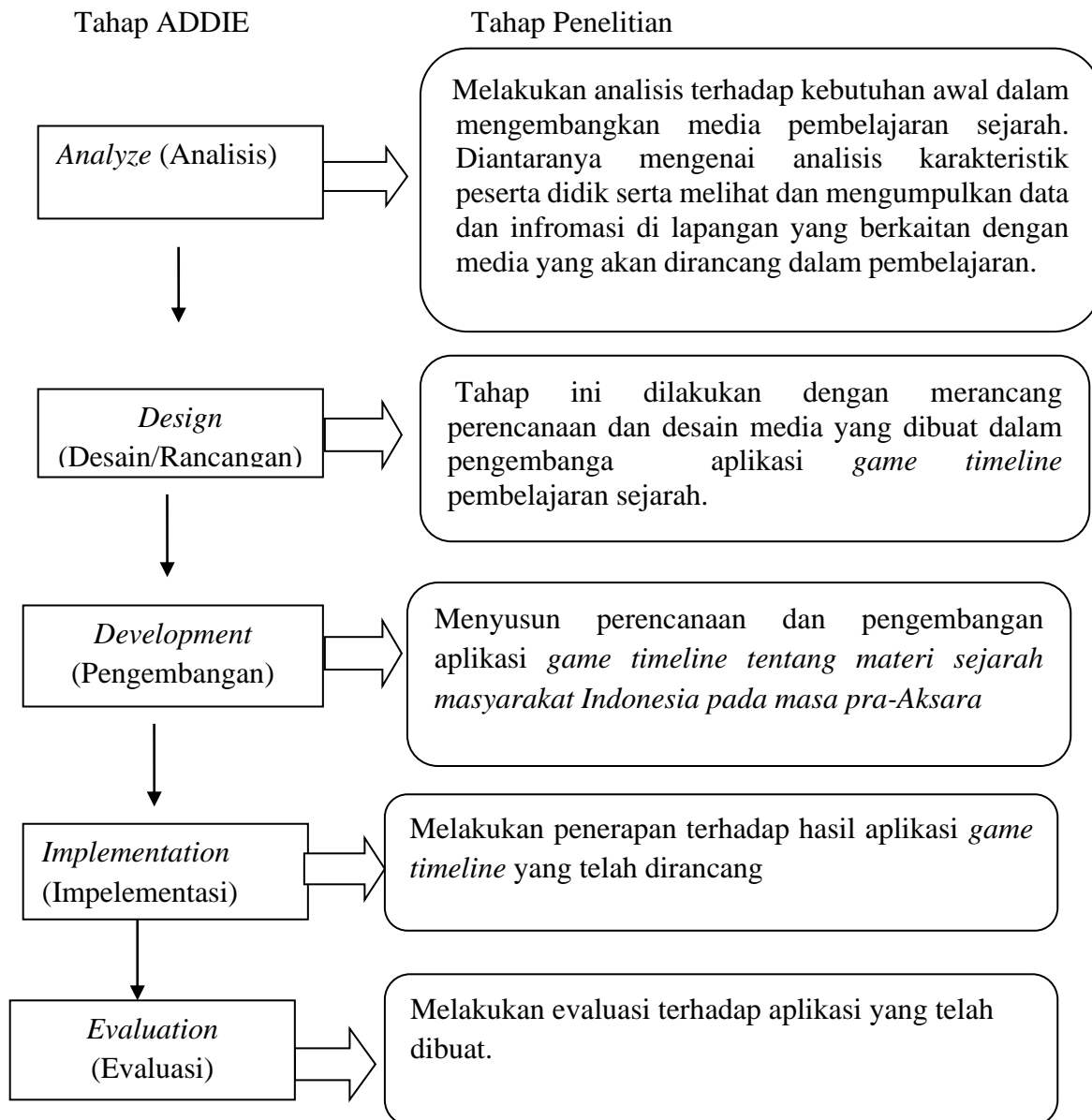
ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Sezer mengatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.³⁷

Dalam hal ini terkait penelitian yang dilakukan oleh penulis di MTs Swasta PAB 2 Sampali yaitu mencoba untuk menerapkan media pembelajaran berupa produk software (perangkat lunak) aplikasi game timeline atau garis waktu dalam pembelajaran sejarah untuk mengasah kemampuan siswa dalam berfikir dan membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui produk yang akan dihasilkan ini diharapkan peserta didik kelak dapat memanfaatkan aplikasi game timeline sebagai media pembelajaran yang memberikan pengaruh positif dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran sejarah.

C. Prosedur Pengembangan ADDIE

Adapun Prosedur pengembangan yang penulis lakukan disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

³⁷ Yudi Hari Rayanto, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan;Lembaga Academic & Research Institute, h. 29.



Gambar 3.1. Skema Model Penelitian ADDIE

Dalam metode ADDIE ada lima tahapan tahapan dalam pengembangan produknya antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan peserta didik, analisis tujuan dan analisis tugas. Hasil dari luaran dari tahap ini berupa tujuan instruksional dan daftar tugas yang diinstruksikan dan juga sebagai bahan pertimbangan untuk tahap desain. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang nantinya dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan hasil dari dari tahap analisis yang kemudian merencanakan strategi pengembangan instruksi. Pada tahap ini, peneliti mampu menguraikan dan membuat rancangan yang akan dicapai dalam tujuan instruktusional yang ditentukan salaam fase analisis. Pada tahap kedua ini peneliti membuat sebuah rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada materi sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra- akasara. Tahap perancangan ini dilakukan dengan pembuatan Desain Media (*storyboard*). *Storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media yang akan dibuat seperti *game timeline* ini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap analisis dan perancangan, dimana tahap ini akan menghasilkan suatu rencana bahan yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran untuk kemudian dikembangkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik . Adapun tahap ini pengujian dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

- a. Tahap pengujian oleh pengembang. Pada tahap ini, aplikasi diuji untuk mendapatkan kesetaraan tampilan antar *device* android kemudian akan didapatkan informasi mengenai *device* android yang mengalami kegagalan dalam menjalankan aplikasi. Informasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan aplikasi.
- b. Tahap pengujian oleh dosen pembimbing. Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai produk awal media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan atau saran dari dosen pembimbing agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan untuk kemudian diserahkan kepada ahli materi, ahli media dan guru kimia untuk diberikan penilaian atau validasi terkait aspek kevalidan aplikasi yang telah dibuat.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini merupakan prosedur nyata dalam rangka menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat, di mana pada tahap ini semua yang telah dianalisis, dikembangkan dan dipersiapkan sesuai dengan peran dan fungsinya akan diimplementasikan atau diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diterapkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru IPS selanjutnya diimplementasikan kepada para peserta didik yang berjumlah 15 orang di kelas VII MTs Swasta PAB 2 Sampali. Setelah itu para peserta didik diberikan waktu untuk mengisi angket evaluasi media pembelajaran berbasis aplikasi *game*

timeline yang telah dibuat.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan setelah empat tahap sebelumnya telah dilakukan. Tahap ini dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh sejauh mana pemahaman dari pembelajar selama pembelajaran. Pada tahap evaluasi, peneliti memberi angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang telah dibuat serta berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan .

D. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini ditujukan kepada dua ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan guru. Adapun ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si selaku dosen ahli sejarah Pendidikan IPS fakultas Ilmu Tarbiyah UINSU dan Ibu Riska Sari Nasution, S.Pd selaku guru sejarah di MTs Swasta PAB 2 Sampali dan ahli media oleh bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd selaku dosen ahli media pembelajaran, serta subjek terbatas pada 15 orang siswa kelas VII MTs Swasta PAB 2 Sampali sebagai responden pada uji coba kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat didefinisikan sebagai peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para

responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian dirancang untuk satu tujuan dan tidak bisa digunakan pada penelitian yang lain.³⁸

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.

Observasi merupakan salah satu metode dari teknik pengumpulan suatu data dengan cara mengamati dan meninjau secara langsung dan cermat dilokasi penelitian atau lapangan agar dapat mengetahui secara langsung yang terjadi di lapangan serta untuk membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Jadi, observasi menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila telah sesuai dengan tujuan penelitian dan rencana penelitian yang tersusun secara sistematis.

Good dkk dalam Soebardhy dkk mengemukakan bahwa observasi dalam metodologi riset mengandung 6 ciri yaitu sebagai berikut:

1. Observasi mempunyai arah (sasaran) yang khusus,
2. Observasi dilaksanakan secara sistematis,
3. Observasi bersifat kuantitatif,
4. Observasi mengadakan pencatatan dengan segera,
5. Observasi minta keahlian,
6. Hasil-hasil observasi dapat diuji validitas dan reliabilitasnya.³⁹

³⁸ Fero, D. 2011. *“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan”*, Skripsi. Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta, h. 15.

Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara passti tentang MTs Swasta Persatuan Amal Bakti 2 Sampali serta apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan media aplikasi Game Timeline MTs Swasta Persatuan Amal Bakti 2 Sampali. Dalam teknik ini dilakukan dengan melihat langsung ke lapangan dalam bentuk aplikasi Game Timeline terhadap kegiatan yang terkait dengan pembelajaran sejarah.

2. Wawancara

Teknik Pengumpulan Data Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran tentang media pembelajaran sejarah yang diterapkan selama proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Teknik Kuesioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁰

Teknik ini digunakan dalam menguji produk yang dihasilkan. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui hasil pengujian produk dari segi validitas kelayakan produk. Uji produk dari segi validitas dibagi menjadi tiga bagian yaitu konten (isi), konstruk dan bahasa, dan yang menjadi responden dari uji validitas tersebut adalah para ahli dari bidang sejarah dan pada bidang media berbasis aplikasi Game Timeline. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview

³⁹ Soebardhy dkk. 2020. *Kapita Selekta Metodologi Penelitian*. Jawa Timur;Qiara Media, h. 124.

⁴⁰ Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. h. 199.

produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan terhadap produk yang dihasilkan. Adapun yang menjadi responden adalah siswa kelas VII di MTs Swasta Perkumpulan Amal Bakti 2 Sampali.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa untuk digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk *check list* (√).

Adapun Kuesioner dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga macam, yaitu diantaranya adalah:

a. Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah seorang dosen Prodi Pendidikan IPS UIN Sumatera Utara dan guru IPS MTs Swasta PAB 2 Sampali. Adapun tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran tentang materi sejarah masyarakat Indonesia pada masyarakat pra-aksara. Ahli materi yang akan melakukan uji coba validasi materi adalah bapak Syarbaini Saleh, S.Sos,M.Pd. adalah dosen ahli materi sejarah dari jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi⁴¹

⁴¹ Riska Susika Putri. 2109. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh:Universitas islam Negeri Ar-raniry. Diakses pada tanggal 22 Juli 2021 dari situs <https://repository.ar-raniry.ac.id/10021/>

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Isi materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1
	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
	Kejelasan uraian materi sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-Aksara	1
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	1
	Materi jelas dan spesifik	1
	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	1
Pembelajaran	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	1
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
Jumlah		10

(Sumber: Riska Susila Putri, 2019) dimodifikasi

b. Validasi Instrumen untuk ahli media

Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UINSU yaitu bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd. Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan pernyataan, ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media⁴²

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i> yang tepat	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar sesuai dengan tampilan media	1
		Sajian animasi	1
		Sajian <i>quiz</i> (pertanyaan)	1
		Suara terdengar dengan jelas	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Kejelasan petunjuk	1
2.	Pemograman	Penempatan dan penggunaan navigasi	1
		Kemudahan penggunaan media	1

(Sumber: Riska Susila Putri, 2019)

6) Validasi Instrumen Untuk Guru

Pada validasi ini dilakukan oleh satu guru IPS di MTs Swasta PAB 2 Sampali yaitu ibu Riska Sari Nasution, S.Pd. validasi ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui komentar serta saran guru dalam pengembangan media aplikasi game timeline pada pembelajaran sejarah.

Berikut kisi-kisi instrumen untuk guru pada tabel 3.3

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Guru

No.	Indikator Penilaian	Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Aspek Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Cakupan materi cukup luas dijelaskan dalam aplikasi	1
		Materi yang dijelaskan pada aplikasi sudah sesuai dan jelas	1
		Materi mudah dipahami oleh siswa	1
		Gambar yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi	1

⁴² Riska Susika Putri, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh...”, h.34

		Penggunaan bahasa dan strktur kalimat mudah dipahami	1
		Materi tersusun dengan sistematis	1
		Soal <i>quiz</i> /tes tersusun dengan sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Materi yang dijelaskan menarik perhatian siswa	1
		Teks dapat terbaca dengan jelas	1
		Kesesuaian pemilihan grafis background	1
		Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca dengan baik	1
2	Aspek Tampilan dan Pemrograman	Pemilihan warna dan grafis sesuai dengan tampilan media	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media.	1
		Sajian animasi	1
		Media dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri	1
		Suara terdengar dengan jelas	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Kejelasan petunjuk	1
		Penempatan dan penggunaan navigasi	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Jumlah	22

(Sumber: Riska Susila Putri, 2019) dimodifikasi

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah aplikasi atau penerapan instrumen dalam rangka penjarangan atau pemerolehan data penelitian. Adapun sumber untuk mendukung keakuratan

informasi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah maka digunakan teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembaran untuk memudahkan validator dalam memberikan penilaian dan saran terhadap instrumen yang dibuat peneliti. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi tersebut yang akan membantu peneliti untuk merevisi instrumen sehingga media layak untuk digunakan.

2. Angket

Angket merupakan alat pengumpul data berupa pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab responden. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran ini serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), 5 (sangat setuju).

5. Teknik Analisis Data

Apabila semua kegiatan yang dilakukan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

1. Analisis Lembar Validasi

Setelah data uji coba berhasil didapatkan, maka dilakukan pengolahan data. Pengolahan data hasil uji coba dianalisis menggunakan rumus persentase. Subjek uji coba produk pada uji perseorangan terdiri dari dua validator yaitu satu orang ahli media dan dua orang ahli materi. Sedangkan subyek uji coba pada uji kelompok kecil yaitu siswa kelas VII. Data yang diperoleh

bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala Likert. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran yang dituangkan dalam angket serta wawancara terhadap siswa dan guru. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan angket.

Data yang akan dianalisis dari penelitian ini yaitu dari subyek uji coba (siswa). Data tersebut akan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif persentase, yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif terdiri dari analisis data ahli media, data ahli materi dan data uji coba awal (siswa).

Skor jawaban yang diberikan untuk angket validasi ahli dan responden berbeda. Skor jawaban yang diberikan oleh ahli media dan materi dapat dilihat pada berikut

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel 3.4⁴³

Tabel 3.4. Aturan Pemberian Skor.

Kategori	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran dengan menggunakan rumus.⁴⁴

⁴³ Husein Umar. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta;Gramedia Pustaka Utama. h. 136.

⁴⁴ Djaali dan Pudji Muljono.. 2008 *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta; Grasindo. h. 31.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata indikator X

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- c. Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif.

Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 5.⁴⁵

Tabel 3.5. Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Widyoko, 2009)

Keterangan:

X = skor aktual (empiris)

Mi = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$Mi = \left(\frac{1}{2}\right) \text{ skor maksimal} + \text{ skor minimal}$$

SBi = simpangan baku ideal, dapat dihitung dengan rumus:

$$SBi = \left(\frac{1}{6}\right) \text{ skor maksimal} - \text{ skor minimal}$$

⁴⁵ Eko Putro Widyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 238.

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$SBi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5, sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut ini:⁴⁶

Tabel 3.6. Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif dengan Skala 5

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

(Sumber: Fero, 2011)

d. Menentukan persentase media pembelajaran berbasis android dengan rumus sebagai berikut:⁴⁷

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

d. Membandingkan hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria presentase lembar validasi ahli yang dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut:

⁴⁶ Fero, D., "Pengembangan Media Pembelajaran...", h.59.

⁴⁷ Anas Sudijono.2007. *Pengantar Statistika*.Jakarta;Raja Wali Press. h.30.

Tabel 3.7. Kriteria Validasi Tim Ahli⁴⁸

Persentase	Angka	Keterangan
81-100%	5	Sangat Layak
61-80%	4	Layak
41-60%	3	Cukup Layak
21-40%	2	Tidak Layak
0-20%	1	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Angket

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah berikut :

- a. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan rumus:⁴⁹

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata indikator

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- b. Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif.

Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 5 seperti pada tabel 3.5⁵⁰

⁴⁸ Asyhari dan Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRu 05 (1) 7 (2016).

⁴⁹ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang...*, h.31

⁵⁰ Eko Putro Widyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar. h.238

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2}(5+1) = 3$$

$$SBi = \frac{1}{6}(5-1) = 0,67$$

d. Menentukan persentase media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

e. Membandingkan hasil presentase respon siswa dengan kriteria presentase respon siswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut:⁵¹

Tabel 3.8. Kriteria Presentase Respon Siswa

No	Angka	Kategori
1	0-10%	Sangat Kurang
2	11-40%	Kurang
3	41-60%	Cukup
4	61-90%	Baik
5	91-100%	Sangat Baik

(Sumber: Arikunto, 2006)

⁵¹ Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta. h. 246.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Data Sekolah

Nama Sekolah	: MTs Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 2 Sampali
Kepala Sekolah	: Syafrizal, S.Pd.
Wakil Kepala Sekolah	:- Bimbo Syartika, M.Pd. -Mulyadi, S.Si.
Akreditasi	: Akreditasi B
NPSN	: 10261194
NSS	: 121212070007
Alamat	: Jl. Pasar Hitam No. 69
Kode Pos	: 20221
Nomor Telepon	: 081263966206
Nomor Faks	: -
Email	: mtspabii@yahoo.co.id
Status	: Swasta
Jenjang	: SMP/MTs
Situs	: mtspab2sampali
Lintang	: 3.627901061243487
Bujur	: 98. 71396064758301
Ketinggian	: 13
Waktu Belajar	: Sekolah Pagi
Kota	: Kabupaten Deli Serdang

Provinsi : Sumatera Utara
 Kecamatan : Percut Sei-Tuan
 Kelurahan : Sampali

1. Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah PAB 2 Sampali

Sejarah Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Swasta PAB 2 Sampali Deli Serdang yang berada di jalan Pasar Hitam No 69 Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Pada Tahun 1986 Bapak Drs. H. Sayuti selaku Kepala SMP PAB 8 Sampali bermusyawarah kepada Anggotanya Dra. Hj. Sainah yang sekarang ini sebagai kepala Madrasah Tsanawiyah PAB 2 dan MAS PAB 1 Sampali Deli Serdang ingin mendirikan Madrasah Tsanawiyah alasannya karena di Desa Sampali Belum ada lanjutan untuk SD dalam bidang keagamaan.maka pada tahun 1987 mulai berdirinya Madrasah Tsanawiyah yang awal mulanya bernama Madrasah Tsanawiyah Al-Kautsar PAB 2 Sampali Deli Serdang.

Seiring dengan waktu mengikuti peraturan yang ada baik dari pemerintah maupun dari Pimpinan Umum PAB Sumatera Utara pada tahun 2005 Madrasah Tsanawiyah Al-Kautsar PAB 2 Sampali berganti dengan nama menjadi Madrasah Tsanawiyah PAB 2 Sampali karena diketahui ada Madrasah dengan memakai kata “Al-Kautsar” yang sama dengan Madrasah Tsanawiyah Al-Kautsar PAB 2 Sampali. Sehingga sekarang telah berdiri dan dengan tetap dengan nama Madrasah Tsanawiyah PAB 2 Sampali.

2. Visi dan Misi Sekolah

Adapun Visi madrasah ini adalah “Menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang Islami bermutu dan akhlak mulia”, sedangkan yang menjadi misinya adalah :

- a. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan sesuai dengan standar nasional pendidikan
- b. Meningkatkan kecerdasan siswa sebagai bekal untuk menghadapipeluang dan tantangan
- c. Mendidik siswa untuk mampu melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi.

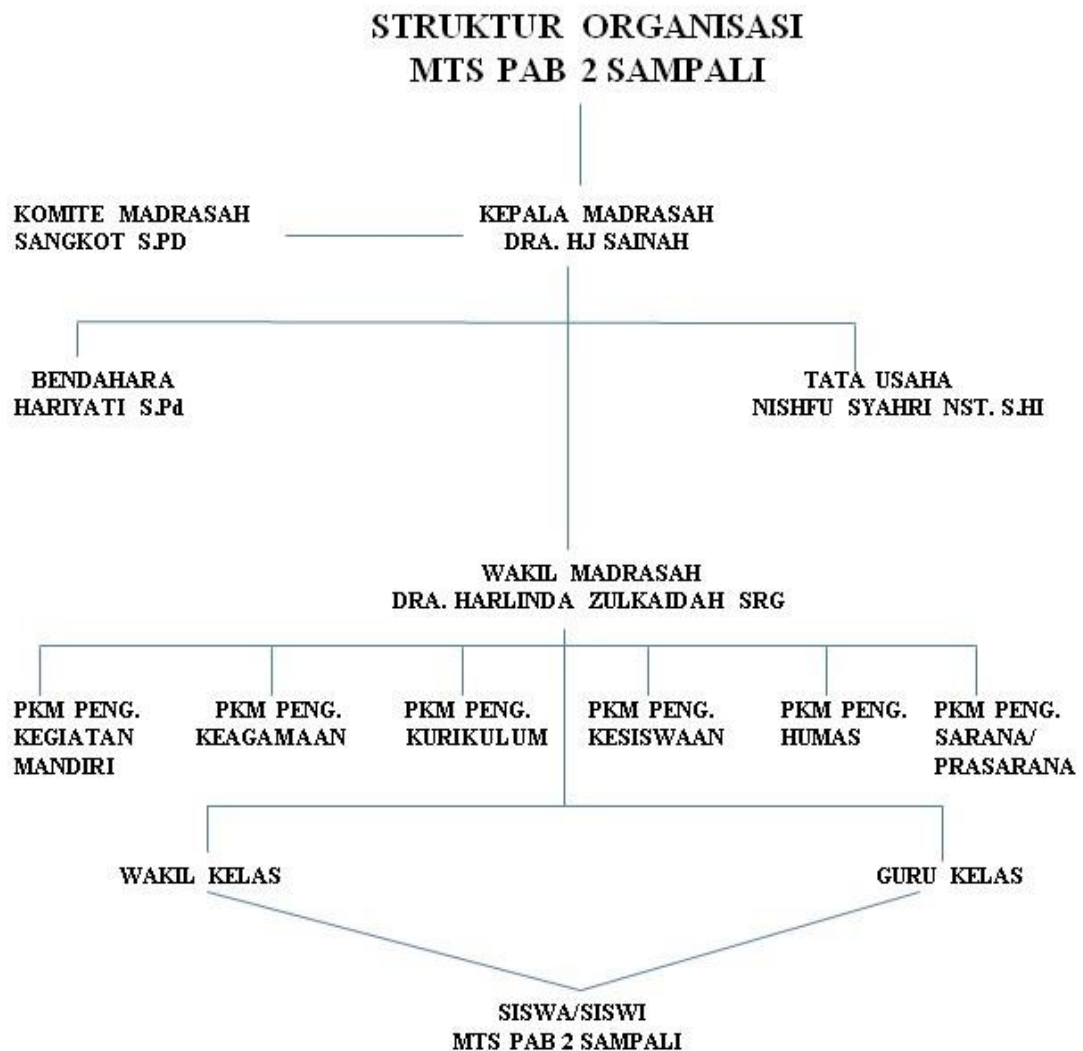
3. Tujuan Sekolah

Mendidik generasi muda yang Islami untuk menguasai IMTAQ dan

4. Struktur Organisasi Sekolah

Berikut adalah struktur organisasi dan personalia pengelola

Madrasah Tsanawiyah PAB 2 Sampali Deli Serdang :



B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada materi sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada materi sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi.

1. *Analysis* (Analisis)

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *game timeline* ini pertama kali diawali dengan tahap pendahuluan meliputi pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran sejarah. Data dari tahap awal pengumpulan informasi menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Informasi tersebut yakni tentang proses pembelajaran di kelas yang belum menggunakan teknologi dikarenakan kendala guru dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu, hasil penelitian pendahuluan ini digunakan sebagai pedoman untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya

melakukan studi lapangan dengan meninjau Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga diperoleh satu materi pelajaran sejarah kelas VII MTs yaitu tentang sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra- aksara.

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* agar peserta didik tidak bosan belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku teks dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sejarah.

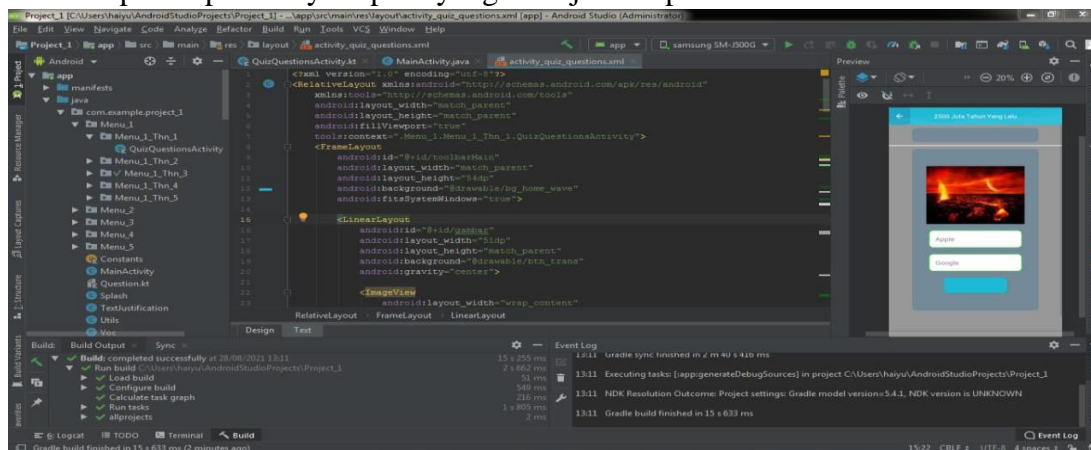
2. Design (Desain)

Tahap desain yaitu merancang konsep produk aplikasi. Kegiatan perancangan dilakukan dengan *story board* yaitu garis besar isi media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi quiz. Selanjutnya proses awal *software* yang diperlukan untuk membuat desain media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini. Berikut aplikasi yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini antara lain sebagai berikut

a. Software Android Studio

Software Android Studio merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain awal media pembelajaran berbasis android ini.

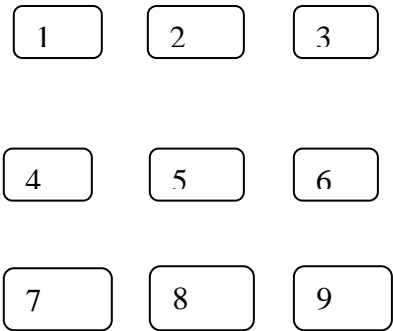
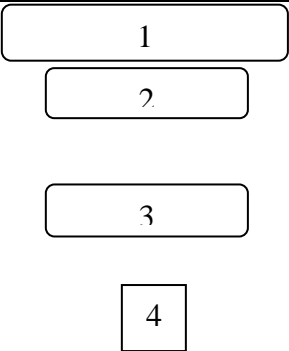
Tampilan aplikasinya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Android Studio




Sebelum masuk pada desain awal aplikasi terlebih dahulu dibuat sebuah rancangan tampilan *story board* pada media pembelajaran aplikasi *game timeline* seperti pada table dibawah ini.


Tabel 4.1 *Story board* Media Pembelajaran

No.	Rancangan	Keterangan
1.	Menu Utama 	1. Menu Materi sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-Aksara. 2. Menu Judul 2 3. Menu Judul 3 4. Menu Judul 4 5. Menu Judul 5 6. Menu Judul 6 7. Menu Judul 7 8. Menu Judul 8 9. Menu Judul 9
2.		1. Deskripsi Materi 2. Soal quiz 3. Pilihan Jawaban Quiz 4. Cek Jawaban

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut, tampilan *story board* dapat dijabarkan lebih terperinci pada desain tampilan produk jadi dari rancangan media pembelajaran seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Tampilan media pembelajaran Aplikasi *Game Timeline*

No.	Tampilan	Keterangan
1.		Menu Loading Aplikasi
2.		Halaman Menu Utama pada aplikasi
3.		Tampilan Deskripsi Tahun materi

5.	 <p>← 2500 Juta Tahun Yang Lalu</p> <p>Zaman Batu Tua (Arkeozoikum)/ Arkaekum yaitu zaman sebelum adanya kehidupan. Pada saat ini bumi baru terbentuk dengan suhu yang relatif tinggi. Zaman ini berlangsung kira-kira 2500 juta tahun dimana pada saat itu kulit bumi masih panas, sehingga tidak ada kehidupan.</p> <p>Pada tahun berapakah zaman batu tua berlangsung ?</p>  <p>a. 2500 juta tahun lalu</p>	Tampilan Deskripsi Materi dan Quis Soal Materi Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara.
6.	 <p>← 2500 Juta Tahun Yang Lalu</p> <p>pada saat itu kulit bumi masih panas, sehingga tidak ada kehidupan.</p> <p>Pada tahun berapakah zaman batu tua berlangsung ?</p> <p>BENAR</p> <p>✓</p> <p>OK</p> <p>a. 2500 juta tahun lalu</p> <p>b. 1500 juta tahun lalu</p> <p>CEK JAWABAN</p>	Tampilan Cek Jawaban Pada Quiz Soal Materi Sejarah

--	--	--

3. *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis android berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah beberapa hal antara lain: pengetikan materi dan quis soal materi sejarah, pembuatan animasi, gambar, dan tombol navigasi.

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan program utama *Android Studio bahasa pemrograman kotlin* . Media yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu: Desain untuk *Loading*, menu utama, petunjuk penggunaan media, materi, quiz, dan cek jawaban. Adapun desain awal dan desain setelah revisi media adalah sebagai berikut:

a. Menu *Loading*

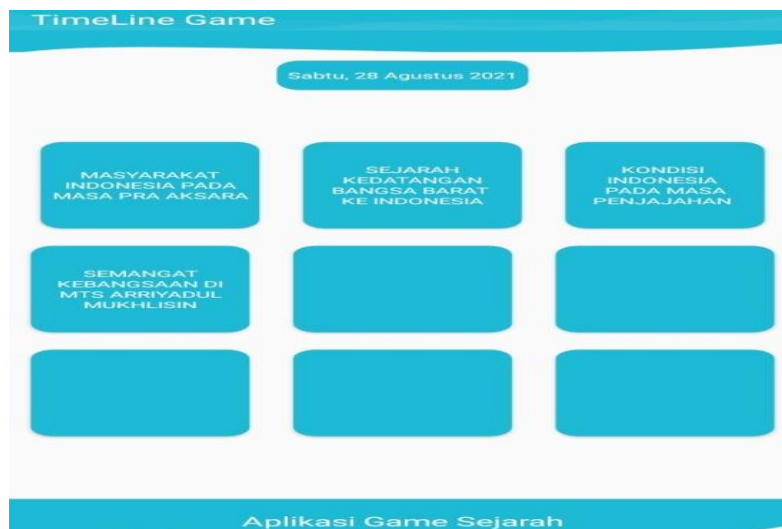
Pada menu *loading* ini diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik sebagai kesan awal dalam melihat aplikasi *game timeline* ini, pada tampilan tersebut dilengkapi animasi bergambarkan TL (*timeline*). Adapun tampilan *loading* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Tampilan Menu Loading Aplikasi

b. Menu Utama

Pada Menu utama ini merupakan menu yang menampilkan beberapa fitur ataupun pilihan yang tersedia dalam beberapa materi terkait pembelajaran sejarah dan petunjuk penggunaan media. Namun dikarenakan pada desain awal tidak terdapat petunjuk penggunaan media maka setelah direvisi dibuat petunjuk penggunaan media. Tampilan menu utama sebelum dan sesudah revisi seperti yang terlihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3. Tampilan Awal Menu Utama

c. Halaman *Quiz* soal materi sejarah

Pada halaman materi ini adalah halaman yang didalamnya terdapat materi-materi- sejarah dan terbagi kedalam beberapa judul. Adapun pada penelitian ini materinya adalah sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-Aksara seperti yang terlihat pada Gambar 4.4. dan Gambar 4.5 sebagai berikut:



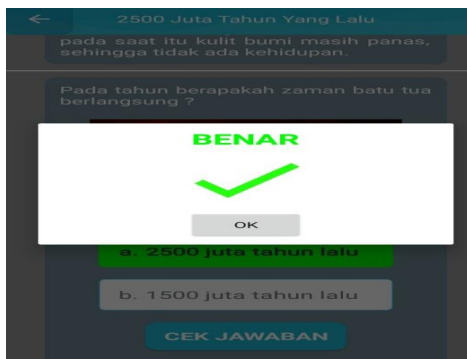
Gambar 4.5. Desain awal halaman *Quiz*



Gambar 4.6. setelah direvisi

7) Tampilan Menu Cek Jawaban Quiz

Pada menu cek jawaban ini merupakan menu yang berfungsi untuk melihat dan mengetahui apakah jawaban bernilai benar atau salah. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.7 dan Gambar 4.8



4. Hasil Validasi Produk

Gambar 4.7. Tampilan Awal Menu Cek Jawaban Quiz



Gambar 4.8. Setelah direvisi

aplikasi

dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang dikembangkan ini layak atau tidak untuk digunakan di sekolah. Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru IPS MTs PAB 2 Sampali.

Setelah tahap validasi media pembelajaran, maka tahapan selanjutnya berupa tahapan untuk mengujicobakan media pembelajaran tersebut kepada 15 siswa kelas VII siswa MTs PAB 2 Sampali. Sebelum uji coba dilaksanakan, media pembelajara sejarah ini telah melalui tahap revisi terlebih dahulu berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media dan guru sejarah.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si. Selaku Dosen ahli sejarah Tadri IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan. Berikut ini merupakan hasilvalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2. Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		√			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Cakupan materi cukup luas dijelaskan dalam aplikasi			√		
4.	Materi yang dijelaskan pada aplikasi sudah sesuai dan jelas			√		
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa			√		
6.	Gambar yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi			√		
7.	Penggunaan bahasa dan strktur kalimat mudah dipahami			√		
8.	Materi tersusun dengan sistematis			√		
9.	Soal <i>quiz</i> /tes tersusun dengan sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			√		
10.	Materi yang dijelaskan menarik perhatian siswa					

	Jumlah Frekuensi		2	8		
	Jumlah Skor		8	2 4		
	Jumlah Total Skor	32				
	Rata-Rata	3,2				
	Persentase	80%				
	Kriteria	Valid				

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi dengan indikator-indikator yang dinilai dari beberapa aspek ini adalah “cukup baik” dan “baik”. Adapun Jumlah total skor yang diperoleh adalah 32 dan rata-rata skor adalah 3,2 . Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria “valid.” Berdasarkan pada hasil validasi tersebut ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Ada beberapa catatan/saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu:

1. Dapat ditambahkan materi yang lebih spesifik lagi dengan diberi desain warna yang lebih menarik.
2. Materi dapat disesuaikan dengan tingkat satuan pendidikan MTs sehingga materi lebih detail dijelaskan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi aspek media dapat diketahui melalui aspek kualitas tampilan dan program media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Aspek media tersebut meliputi: pemilihan teks, pemilihan huruf, ukuran teks, warna dan grafis, gambar pendukung, penyajian animasi, video, suara, kejelasan uraian materi, kejelasan petunjuk, penempatan *button*, dan kemudahan penggunaan media.

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Rusydi Ananda, M.Pd. selaku dosen ahli media pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan..

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada Table 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3. Hasil Validasi dari Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Teks dapat terbaca dengan jelas		√			
2.	Kesesuaian pemilihan grafis background			√		
3.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca dengan baik			√		
4.	Pemilihan warna dan grafis sesuai dengan tampilan media			√		
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media.			√		
6.	Sajian animasi			√		
7.	Media dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri			√		
8.	Suara terdengar dengan jelas			√		
9.	Kejelasan uraian materi			√		
10.	Kejelasan petunjuk			√		
11.	Penempatan dan penggunaan navigasi			√		
12.	Kemudahan penggunaan media		√			
	Jumlah Frekuensi		2	10		
	Jumlah Skor		8	30		
	Jumlah Total Skor	38				

	Rata-Rata	3,16
	Persentase	79,16%
	Kriteria	Valid

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media dilihat dari aspek tampilan dan aspek pemograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah “baik” dan “cukup baik”. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 38 dan rata-rata skor adalah 3,16. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria “valid” , namun ada bagian tertentu yang perlu diubah dan direvisi sesuai dengan saran dari ahli media. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Ada beberapa catatan/saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu:

- a. Penambahan animasi gambar yang lebih menarik, agar siswa semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media berbasis aplikasi *game timeline* ini.
- b. Penambahan petunjuk penggunaan aplikasi supaya siswa dapat memahami cara penggunaan aplikasi *game timeline* yang dibuat.
- c. Hasil Validasi Guru

Berdasarkan hasil validasi guru dapat diketahui kualitas kedua aspek yaitu materi dan tampilan program dari media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline*. Validasi oleh guru perlu dilakukan karena guru yang lebih banyak

mengetahui tentang karakter maupun pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sejarah dikelas VII.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4. Hasil Validasi dari Guru IPS

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		√			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Cakupan materi cukup luas dijelaskan dalam aplikasi			√		
4.	Materi yang dijelaskan pada aplikasi sudah sesuai dan jelas			√		
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa			√		
6.	Gambar yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi			√		
7.	Penggunaan bahasa dan strktur kalimat mudah dipahami		√			
8.	Materi tersusun dengan sistematis			√		
9.	Soal <i>quiz</i> /tes tersusun dengan sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			√		
10.	Materi yang dijelaskan menarik perhatian siswa			√		
11.	Teks dapat terbaca dengan jelas		√			
12.	Kesesuaian pemilihan grafis background			√		
13.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca dengan baik			√		
14.	Pemilihan warna dan grafis sesuai dengan tampilan media			√		
15.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media.		√			
16.	Sajian animasi			√		
17.	Media dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri		√			
18.	Suara terdengar dengan jelas			√		
19.	Kejelasan uraian materi			√		

20.	Kejelasan petunjuk			√		
21.	Penempatan dan penggunaan navigasi			√		
22.	Kemudahan penggunaan media		√			
Jumlah Frekuensi			6	1		
Jumlah Skor			24	4		
Jumlah Total Skor			72			
Rata-Rata			3,3			
Persentase			82,5%			
Kriteria			Sangat baik			

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian guru ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek tampilan dan pemrograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah “baik” dan “cukup baik”. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 72 dan rata-rata skor adalah 3,3. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.6 menunjukkan kriteria “sangat baik”, namun pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai dengan saran dari guru. Berdasarkan hasil validasi tersebut guru memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

Adapun beberapa catatan/sara yang diberikan oleh guru adalah diantaranya sebagai berikut:

- a. Materi sebaiknya dibuat lebih detail lagi dan diberi warna yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan niat belajar sejarah siswa terhadap pembelajaran sejarah.

- b. Dapat disisipkan video animasi yang menarik.

6. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah aplikasi direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah. Implementasi dilakukan di MTs PAB 2 Sampali pada hari Kamis pada tanggal 29 Juli 2021 dan pada hari Selasa tanggal 02 Agustus 2021. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang telah diterapkan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik.

Adapun angket yang diberikan terdiri dari skala 5 penilaian yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang dan sangat kurang (1) dan dinilai dari beberapa aspek yaitu aspek materi maupun aspek pemrograman media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline*.

Untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran diperoleh dengan melibatkan 15 orang peserta didik kelas VII-2. Proses pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* melalui whatsapp dan diinstal dari pengelola file yang dikirimkan kepada masing-masing peserta didik untuk memberikan penilaiannya sesuai dengan pernyataan dalam angket.

7. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dari langkah- pengembangan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*). Evaluasi

dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS. Evaluasi terhadap media berbasis aplikasi *game timeline* ini juga dapat dilakukan dengan melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan media berbasis aplikasi *game timeline* ini layak atau tidak layak untuk digunakan.

Adapun respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* secara menyeluruh dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Analisis respon Peserta didik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
1.	Media Pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini menggunakan desain yang menarik	7	8			
2.	Cara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini mudah dipahami	6	9			
3.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini membantu saya untuk memahami materi pelajaran sejarah.	6	9			
4.	Soal <i>quiz</i> materi sejarah pada media pembelajaran ini mudah dipahami	6	9			

5.	Saya bersemangat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> untuk mempelajari pelajaran sejarah.	11	4			
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami.	10	5			
7.	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini memuat soal-soal <i>quiz</i> yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi sejarah	7	8			
8	Materi yang disajikan dalam media ini membantu saya dalam menjawab soal-soal <i>quiz</i> .	5	10			
9.	Ukuran, bentuk dan model huruf yang digunakan dalam aplikasi mudah untuk dibaca	10	5			
10.	Saya lebih mudah memahami materi sejarah jika menggunakan media pembelajaran ini.	1	13	1		
	Jumlah Frekuensi	69	80	1		
Jumlah Skor		345	320	3		
Total Jumlah Skor		668				
Rata-rata		4,45				
Persentase		89,6%				
Kriteria		Sangat baik				

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik dan kemudian dikonversikan ke dalam skala 5 maka hasil analisis data dengan 10

indikator yang diisi oleh 15 orang peserta didik diperoleh kategori “sangat baik” ada 69, kategori “baik” ada 80 dan ada 1 yang memilih kategori “cukup.” Adapun hasil kriteria terhadap uji coba pada peserta didik dengan rata-rata skor 4,45 dan setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.13 maka didapatkan hasil kriteria yang diperoleh “sangat baik”, sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan hasil kriteria penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru serta responden peserta didik kelas VII MTs Swasta PAB 2 Sampali dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang dikembangkan ini menunjukkan hasil yang positif dengan perolehan persentase 80% ahli materi, 79,16% ahli media, dan 82,5% guru serta responden peserta didik 89,6%.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game Timeline*

Peneliti yang berjudul penerapan aplikasi *game timeline* ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada materi pelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian *R&D (Research and Development)* model ADDIE yaitu dengan beberapa tahapan seperti analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan terakhir tahap evaluasi (*evaluation*).

Adapun pada tahap analisis (*analysis*), peneliti mendapatkan informasi langsung dengan mewawancarai guru IPS di MTs Swasta PAB 2 Sampali terkait media pembelajaran yang digunakan pada materi pelajaran sejarah yang digunakan sekolah tersebut dan diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas belum menggunakan bantuan media pembelajaran tetapi hanya menggunakan buku teks pelajaran, metode ceramah, PPT, serta diskusi kelas. Padahal dengan bantuan media pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran di kelas. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan senang jika menggunakan bantuan media pembelajaran. Pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sangat membosankan bagi siswa, hal ini dikarenakan pelajaran memuat materi yang harus runtut dalam penjelasannya dengan berbagai peristiwa-peristiwa sejarah didalamnya yang detail sehingga dibutuhkan beberapa animasi dan *game* untuk menjelaskan materi tersebut. Peserta didik akan semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin. Oleh sebab itu, berdasarkan penjelasan analisis data diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* dengan animasi, suara, gambar, *quiz*, dan tampilan yang lebih menarik, sehingga peserta didik senang dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pada Tahap perancangan (*design*), peneliti mulai merancang desain awal media dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu. *Storyboard* merupakan garis besar isi media secara umum yang terdiri dari desain *template* dan materi.

Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi akan dilakukan setelah desain tersebut belum sesuai. Pada tahap ini diperlukan beberapa aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yaitu *software android studio* yang merupakan aplikasi utama untuk membuat desain awal media pembelajaran berbasis android ini. Bahasa pemrograman kotlin untuk membuat materi dan soal *quiz*.

Setelah tahap *design* (rancangan), maka tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan untuk materi, penetapan materi dengan KD, dan membuat animasi gambar, yang akan dimasukkan ke dalam *game timeline*. Adapun komponen-komponenn yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran ini yaitu menu *loading*, menu utama, petunjuk penggunaan media, materi, dan soal *quiz*,

Setelah melewati tahap pengembangan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan guru yang bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan di sekolah tersebut. Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata 3,2 dengan kriteria yang diperoleh adalah “valid” dan disertai dengan beberapa catatan maupun saran untuk revisi media aplikasi *game timeline* ini. Selanjutnya

validasi yang dilakukan oleh ahli media mengenai kualitas tampilan dan pemrograman diperoleh hasil dengan rata-rata 3,16 yang termasuk kedalam kriteria “valid” dan disertai dengan beberapa catatan maupun saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk revisi media. Adapun hasil validasi terakhir yang dilakukan oleh guru IPS mengenai semua aspek diperoleh hasil rata-rata 3,3 dengan kriteria “sangat baik”, disertai dengan beberapa catatan maupun saran dari guru IPS MTs Swasta PAB 2 Sampali. Maka dari itu berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa validator dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan.

2. Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game Timeline*

Setelah beberapa tahap pengembangan media selesai, maka tahap selanjutnya adalah melihat respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang sudah direvisi sesuai saran dari ahli dan guru, maka selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik MTs Swasta PAB 2 Sampali kelas VII-2. Uji coba dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan melalui angket yang diberikan. Adapun angket yang diberikan terdiri dari 5 skala penilaian, yaitu skor 5 dengan kategori (sangat baik), skor 4 kategori (baik), skor 3 (cukup baik), skor 2 kategori (kurang), dan skor 1 (sangat kurang). Angket yang diberikan kepada peserta didik berisi 10 indikator pernyataan

dengan jumlah responden peserta didik kelas VII-2 MTs Swasta PAB 2 Sampali sebanyak 15 orang. Hasil yang diperoleh adalah sangat baik dengan rata-rata 4,45 dan persentase 89,6%.

Tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan dua tahap evaluasi yaitu evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan media dan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Berdasarkan pada hasil validasi yang diperoleh dari beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru berturut-turut adalah 3,2, 3,16, dan 3,3. Sedangkan hasil uji coba terhadap respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini diperoleh nilai dengan rata-rata 4,45 dan termasuk kategori “sangat baik”. Adapun persentase yang diperoleh dari respon peserta didik adalah 89,6% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* ini layak untuk digunakan.

Penerapan aplikasi *game timeline* ini juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Riska Susila Putri., Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi sistem koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh pada tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) Media pembelajaran kimia berbasis *android* yang dikembangkan berupa aplikasi berformat *file.apk* yang dapat dioperasikan

melalui *smartphone*. Pada penelitian ini terdiri dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru dengan skor yang diperoleh berturut-turut adalah 80%, 91,6%, dan 94%. Berdasarkan hasil uji coba produk terhadap 15 peserta didik SMA Negeri 2 Banda Aceh diperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat baik.

2. Penelitian juga dilakukan oleh Temu Kurnia Ambar yang berjudul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Flash* di SD Negeri 4 Metro Barat pada tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research and Development)* dengan model versi Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* pada kelas V SD merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil validasi oleh ahli materi dan penilaian oleh guru terhadap media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 42 dengan persentase sebesar 95,7% termasuk dalam kriteria (Sangat Layak). Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* didapatkan skor secara keseluruhan sebanyak 89 dengan persentase sebesar 94,06% termasuk dalam kriteria (Sangat Layak). Sedangkan hasil dari tanggapan siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis *adobe flash* didapatkan skor secara

keseluruhan sebanyak 1083 dengan persentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria (Sangat Layak).

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis *android* dapat membantu peserta didik maupun guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas yang dapat dilihat dari respon positif dan sangat baik yang diberikan oleh peserta didik dan guru. Meskipun penelitian diatas dilakukan dengan metode penelitian yang berbeda-beda, namun tetap memperoleh hasil yang sama begitu juga hasil penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap penerapan aplikasi *game timeline* pada materi pembelajaran sejarah masyarakat Indonesia pada masa pra-aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada kelas VII MTs merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam belajar sejarah dan valid untuk digunakan di sekolah dengan berdasarkan hasil dari penilaian tiga orang ahli yaitu ahli materi dengan persentase 80%, ahli media dengan persentase yang diperoleh 79,16%, dan guru IPS MTs PAB 2 Sampali dengan persentase 82,5%.

Adapun hasil dari responden peserta didik kelas VII MTs Swasta Pab 2 Sampali terhadap penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah yaitu mendapat kategori “sangat baik” dengan persentase yang diperoleh 89,6%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan saran yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, guru IPS serta tanggapan siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan ini akan lebih baik

lagi jika dapat dikembangkan dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi baik itu dari segi penambahan animasi, video dan tampilan media.

2. Untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan materi yang lebih luas lagi sehingga semakin memberikan pemahaman yang lebih kuat lagi terhadap peserta didik.
3. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah ini maka akan semakin banyak peneliti lagi yang mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi dengan pembahasan yang berbeda sehingga proses pembelajaran semakin berwarna dengan kreativitas peneliti dalam membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afliani ,Yohana. (2020), *Guru dan Pendidikan Karakter*, Jawa Barat:Penerbit Adab.
- Arie Sandy Teguh, Nur Hidayat Wahyu. (2019), *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur:CV. AE Media Grafika.
- Citra Dara Maia, Elis Setiawati. *Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berfikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Metro*, Jurnal Historia, No. 1 (2017),
- Darmansyah. (2010), *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*
- Fero, D. 2011. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan*”, Skripsi. Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta, h. 15.
- Haidir Salim. (2019), *Penelitian Pendidikan:Metode, Pendekatan, dan Jenis*, Jakarta:Kencana.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, (2016), *Tugas Guru Dalam Pembelajaran:Aspek Yang Memengaruhi*, Jakarta:Bumi Aksara.
- Hari Rayanto Yudi, Sugianti. (2020), *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan:Lembaga Academic & Research Institute.
- Haudi, (2021), *Strategi Pembelajaran*, Solok:Insan Cendekia Mandiri.
- Hidayat Abdul Salam, dkk. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah;CV. Samu Untung

- Abdul Salam Hidayat, dkk, (2021), *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jawa Tengah:CV. Samu Untung.
- Kementrian, *Alquran Tajwid dan Terjemah Dilengkapi dengan Ashabun Nuzul dan Hadist*, Juz 21, Surah Al-Ahzab, Ayat 21.
- Maia Citra Dara, Elis Setiawat. *Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berfikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Metro*. Jurnal Historia, No. 1 2017.
- Majid ,Abdul. (2017), *Strategi Pembelajaran*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Wahyudin. (2017), *Strategi Pembelajaran*, Medan:Perdana Publishing.
- Nurulanjani Dwilusiyana, *Pengaruh Media Time lines Chart dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jurnal Mimbar Sekolah Dasar No. 5 (2018), <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>
- Oktavia ,Shilpy. (2020), *Etika Profesi Guru*, Yogyakarta:Deepublish.
- Ridoi ,Muhammad. (2019), *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*.
- Riska Susika Putri. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh:Universitas islam Negeri Ar-raniry
- Riyanto Slamet, Hatmawan Aglis. (2020), *Metode:Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksprimen*, Yogyakarta:Deepublish.
- Rukajat Ajat, (2018), *Pendekataan Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta:Deepublish.
- Saeful Rahmat Pupu, (2019), *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya:Scopindo Media Pustaka, hal. 7.

- Safitri, Dewi. (2019), *Menjadi Guru Profesional*, Riau:PT. Indragiri Dot Com.
- Sapriya.(2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Shafwan Hambal, Muhammad (2014), *Intisari Sejarah Pendidikan Islam*, Solo:Pustaka Arafah.
- Siska Yulia, (2016), *Konsep Dasar IPS*, Yogyakarta:Garudhawaca.
- Siyoto Sandu, Sodik Ali, (2015), *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing.
- Slamet Riyanto, Aglis Hatmawan, (2020), *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, Yogyakarta:Deepublish.
- Soebardhy dkk, (2020), *Kapita Selekta Metodologi Penelitian*, Jawa Timur:Qiara Media.
- Suardi Moh, (2018), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta:Deepublish.
- Sugiarti ETTY, (2010), *Ensiklopedia Zaman Prasejarah*, Jawa Tengah:Alprin.
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabetha.
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung:Alfabeta.
- Susanti ,Eka, Endayani, Henni. (2018), *Pembelajaran Terpadu*, Medan: Perdana Publishing.
- Susanti Eka, dkk, *Belajar dan Pembelajaran IPS*.

- Susanto, Ahmad. (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thohir Ajid, Sahidin Ahmad. (2019), *Filsafat Sejarah:Profetik, Spekulatif, dan Kritis*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Umar Husein. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta;Gramedia Pustaka Utama..
- Widiastuti ,Anik. (2019), *Konsep Dasar dan Manajemen Laboratorium IPS*, Yogyakarta: UNY Press.
- Widyoko Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Worosetyaningsih Tri, (2019), *Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara, Masa Hindu Budha, dan Masa Islam*, Ponorogo: Myria Publisher.
- Yani, Ahmad. (2009), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-13501/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2021

16 Juli 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MTS PAB 2 Sampali

Assalamulaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Hartina Khairani Munthe
NIM : 0309172102
Tempat/Tanggal Lahir : Kampung Berangir April 1997
Program Studi : Tadris Ips
Semester : VIII(Delapan)
Alamat : Kampung Berangir Kecamatan NA IX-X

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jalan Sampali Ujung, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara di MTs PAB 2 Sampali

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 16 Juli 2021

a.n. DEKAN

KETUA PROGRAM STUDI TADRIS IPS



digitally Signed

Svarbaini Saleh, S.Sos. M

NIP.

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



Sampali, 18 Agustus 2021

Nomor: Ts.2 / S. Ket 099 / PAB / VIII / 2021

Lamp : -

Hal : Ijin Riset

Kepada Yth,
Bapak Dekan Ketua Program Studi Tadris IPS
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Di
Medan

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat Permohonan Ijin Riset dengan Nomor :
B-13501/ITK / ITK.V.3/PP.00.9/07/2021 yang masuk kepada kami, maka dengan ini kembali ingin
Memberitahukan bahwasannya Mahasiswa/i :

Nama	: Hartina khairani Munthe
NIM	: 0309172102
Tempat/Tanggal Lahir	: Kampung Berangir, 09 April 1997
Program Studi	: Tadris IPS

Telah melaksanakan Riset di MTs PAB 2 Sampali dimulai tanggal 19 Juli 2021 Sampai 16 Agustus 2021 dengan judul skripsi:

"Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara di MTs PAB 2 Sampali"

Demikianlah Surat Keterangan diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb



Silabus Mata Pelajaran IPS

Mata Pelajaran : IPS Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Semester : VII / Ganjil& Genap Tahun Pelajaran: 2019/2020

Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
------------------	---------------------	-----------	----------------	-----------------------	---------------	----------------	-----------

<p>3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Sumber Daya Manusia <ul style="list-style-type: none"> - jumlah, sebaran, dan komposisi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian konsep ruang; • Menjelaskan pengertian interaksi antarruang; • Menyebutkan contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia; • Menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya; • Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang; • Menyebutkan contoh kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang; • Menunjukkan unsur-unsur atau komponen peta; • Menyebutkan letak Indonesia secara astronomis; 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamatipeta kondisi geografi di Indonesia • Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Indonesia • Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun • Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie. 	<p>60 JP</p>	<p>Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
---	--	--	--	--	---------------------	--	--

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
	- pertumbuhan	• Menyebutkan letak Indonesia secara geografis;					

<p>4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<p>h an; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan) - keragaman etnik (aspek-aspek budaya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Indonesia) • Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan implikasi letak Indonesia terhadap aspek ekonomi; • Menjelaskan implikasi letak Indonesia secara sosial dan budaya; • Menjelaskan implikasi letak Indonesia secara geologis; • Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia; • Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa sumber daya tambang; • Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia; • Menjelaskan potensi sumber daya hutan mangrove di Indonesia; • Menjelaskan potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia; • Membandingkan jumlah penduduk Indonesia diantara penduduk negara lainnya di dunia; • Menjelaskan pola sebaran penduduk Indonesia; • Menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut usia; 		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang • Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang • mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang 			
---	--	--	--	---	--	--	--

- | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut jenis kelamin;• Menjelaskan perkembangan angka pertumbuhan penduduk Indonesia;• Menjelaskan kualitas penduduk Indonesia; | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan keragaman rumah adat di Indonesia; • Menunjukkan keragaman pakaian adat di Indonesia; • Menunjukkan keragaman tarian di Indonesia; • Menjelaskan kondisi geologi Indonesia; • Menjelaskan kondisi bentuk muka bumi Indonesia; • Menjelaskan kondisi iklim di Indonesia; • Menjelaskan keragaman flora di Indonesia; • Menjelaskan keragaman fauna di Indonesia; dan • Menjelaskan bentuk-bentuk perubahan akibat interaksi antarruang. 					

<p>3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi). • Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian interaksisosial • Menjelaskan syarat-syarat interaksisosial • Menjelaskan bentuk interaksisosial yang asosiatif • Menjelaskan bentukinteraksisosial yang disosiatif • Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial • Menjelaskan pengertian lembaga sosial • Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial • Menjelaskan fungsi lembaga sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati interaksi sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan • Mengamati factor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat • Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di perdesaan dan perkotaan 	<p>24 JP</p>	<p>Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.2 Menyajikan hasil</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil identifikasi 					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	<ul style="list-style-type: none"> Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik). 	tentang interaksisosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya					
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan	<ul style="list-style-type: none"> Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi). Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya denganperk 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi manusia Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan manusia Menjelaskan hubungan antara tindakan, motif dan prinsip ekonomi Menjelaskan kegiatan produksi Menjelaskan kegiatan distribusi Menjelaskan kegiatan konsumsi 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Mandiri Gotong royong Kejujuran Kerja keras Percaya diri Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat daftar kebutuhan dan kelangkaan barang dalam keluarga Mengumpulkan data berbagai kegiatan ekonomi di perdesaan dan perkotaan Menganalisis pengaruh teknologi internet terhadap penawaran dan permintaan 	36 JP	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Penugasan Unjukkerja Portofolio

<p>kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p>	<p>embangan iptek.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permintaan, penawaran, harga, dan pasar. • Peran kewirausahaan dalam membangun 					
<p>4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kaitan antara permintaan, penawaran dan harga • Menjelaskan peran pasar bagi kehidupan masyarakat • Menjelaskan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi • Menjelaskan peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia • Menjelaskan hubungan antara kelangkaan dengan permintaan- 				

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	<p>ekonomi Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hubungan antara kelangkaan, permintaan-penawaran, dan harga untuk mewujudkan kesejahteraan dan persatuan bangsa Indonesia. 	penawaran untuk meningkatkan kesejahteraan manusia.					

<p>3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa praaksara secara kronologis. • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu Buddha secara kronologis. • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami periodisasi masa praaksara di Indonesia • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil identifikasi karakteristik manusia praaksara • Membandingkan karakteristik kehidupan masa Hindu-Buddha, dan masa Islam. • Menyajikan hasil analisis perubahan dan kesinambungan kehidupan bangsa Indonesiapada masa praaksara, Hindu-Buddha dan Islam 	<p>40 JP</p>	<p>Sumber Belajar :</p> <p>Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjukkerja • Portofolio
<p>4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu Buddha secara kronologis. • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi periodisasi masa praaksara di Indonesias • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa 					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
Hindu- Buddha dan Islam.	Islam secara kronologis.	Islam					

Guru Kelas



Riska Sari Nasution, S.Pd

Sampali, 17 Juli 2021



Hartina Khairani Munthe

NIM. 0309172102

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Peneliti Menjelaskan Cara Penggunaan Aplikasi *Game Timeline*



Gambar 2. Peneliti Menjelaskan Cara Penggunaan Aplikasi *Game Timeline*



Gambar 3. Siswa Menjawab Kuis Pada Aplikasi *Game Timeline*



Gambar 4. Siswa Menjawab Kuis Pada Aplikasi *Game Timeline*



Gambar 5. Peneliti Menjelaskan Cara Cara

Penggunaan Aplikasi *Game Timeline* Pada Guru



Gambar 6. Peneliti Menjelaskan

Penggunaan Aplikasi *Game Timeline* Pada guru

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si

Jabatan Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul "*Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 SAMPALI*" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Hartina Khairani Munthe

NIM : 0309172102

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa kuesioner tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 21 Juli 2021

Penilai

(Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si)

NIP. 19720219 199903 1 003

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Rusydi Ananda, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul " Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 SAMPALJ " yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Hartina Khairani Munthe

NIM : 0309172102

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa kuesioner tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya

Medan, 23 Agustus 2021

Penilai

(Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.)

NIP. 19720101 2000 03 1003

Lampiran 7

**Lembar Validasi Penerapan Aplikasi Game Timeline dalam Pembelajaran
Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masyarakat Pra-Aksara di MTs
Swasta PAB 2 Sampali Untuk Ahli Materi**

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran
Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 Sampali

Sasaran Program : Siswa kelas VII MTs PAB 2 Sampali

Penyusun : Hartina Khairani Munthe

Validator : Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Game Timeline* yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

5= Sangat Baik 2=Kurang
4= Baik 1= Sangat Kurang
3= Cukup

3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak.

kasih banyak.

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		√			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Cakupan materi cukup luas dijelaskan dalam aplikasi			√		
4.	Materi yang dijelaskan pada aplikasi sudah sesuai dan jelas			√		
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa			√		
6.	Gambar yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi			√		
7.	Penggunaan bahasa dan strktur kalimat mudah dipahami			√		
8.	Materi tersusun dengan sistematis			√		
9.	Soal <i>quiz</i> /tes tersusun dengan sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			√		
10.	Materi yang dijelaskan menarik perhatian siswa					

Komentar/Saran:

1. Dapat ditambahkan materi yang lebih spesifik lagi dengan diberi desain warna yang lebih menarik.
2. Materi dapat disesuaikan dengan tingkat satuan pendidikan MTs sehingga materi lebih detail dijelaskan.

Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai revisi
3. Tidak layak digunakan

*) lingkaran salah satu

Medan, 26 Juli 2021

Validator Materi

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'S' followed by a horizontal line and a vertical line on the right.

(Syarbaini Saleh, S.Sos, M.si)

NIP. 19720219 1999031 003

Lampiran 8

**Lembar Validasi Penerapan Aplikasi Game Timeline dalam Pembelajaran
Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masyarakat Pra-Aksara di MTs
Swasta PAB 2 Sampali Untuk Ahli Media**

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran
Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 Sampali

Sasaran Program : Siswa kelas VII MTs PAB 2 Sampali

Penyusun : Hartina Khairani Munthe

Validator : Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Game Timeline* yang sedang dibuat.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala

5= Sangat Baik	2= Kurang
4= Baik	1= Sangat Kurang
3= Cukup	

3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak.

No.	Persyaratan	5	4	3	2	1
1.	Teks dapat terbaca dengan jelas		√			

2.	Kesesuaian pemilihan grafis background			√		
3.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca dengan baik			√		
4.	Pemilihan warna dan grafis sesuai dengan tampilan media			√		
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media.			√		
6.	Sajian animasi			√		
7.	Media dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri			√		
8.	Suara terdengar dengan jelas			√		
9.	Kejelasan uraian materi			√		
10.	Kejelasan petunjuk			√		
11.	Penempatan dan penggunaan navigasi			√		
12.	Kemudahan penggunaan media		√			

Saran Tambahan:

.....

.....

.....

Kesimpulan

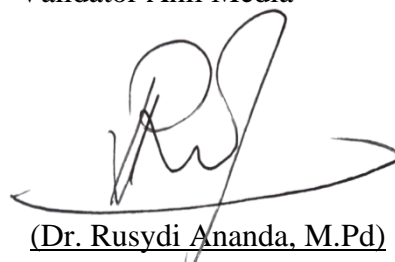
Aplikasi ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkaran salah satu

Medan, 28 Juli 2021

Validator Ahli Media

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

(Dr. Rusydi Ananda, M.Pd)

NIP. 19720101 2000 03 1003

Lampiran 9

**Lembar Validasi Penerapan Aplikasi Game Timeline dalam Pembelajaran
Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masyarakat Pra-Aksara di
MTs Swasta PAB 2 Sampali Untuk Guru**

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran

Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 Sampali

Sasaran Program : Siswa kelas VII MTs PAB 2 Sampali

Penyusun : Hartina Khairani Munthe

Validator : Riska Sari Nasution, S.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Game Timeline* yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

SS= Sangat Sesuai BS=Belum Sesuai
S= Sesuai SBS= Sangat Belum
Sesuai

3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.

4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak.

kasih banyak.

A. Aspek Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar		√			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Cakupan materi cukup luas dijelaskan dalam aplikasi			√		
4.	Materi yang dijelaskan pada aplikasi sudah sesuai dan jelas			√		
5.	Materi mudah dipahami oleh siswa			√		
6.	Gambar yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi			√		
7.	Penggunaan bahasa dan strktur kalimat mudah dipahami		√			
8.	Materi tersusun dengan sistematis			√		
9.	Soal <i>quiz</i> /tes tersusun dengan sistematis dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			√		
10.	Materi yang dijelaskan menarik perhatian siswa			√		

B. Aspek Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Teks dapat terbaca dengan jelas		√			
2.	Kesesuaian pemilihan grafis background			√		
3.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca dengan baik			√		
4.	Pemilihan warna dan grafis sesuai dengan tampilan media			√		
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan tampilan media.		√			
6.	Sajian animasi			√		

7.	Media dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri		√			
8.	Suara terdengar dengan jelas			√		
9.	Kejelasan uraian materi			√		
10.	Kejelasan petunjuk			√		
11.	Penempatan dan penggunaan navigasi			√		
12.	Kemudahan penggunaan media		√			

Komentar/Saran:

1. Materi kurang padat, bisa ditambahkan lebih banyak detailnya
2. Desainnya diberi warna agar lebih menarik lagi dan dapat disisipkan video.

Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai revisi
3. Tidak layak digunakan

*) lingkaran salah satu

Medan, 7 Agustus 2021



(Riska Sari Nasution, S.Pd)

Lampiran 10

Lembar Angket Respon Siswa Penerapan Aplikasi Game Timeline dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masyarakat Pra-Aksara di MTs Swasta PAB 2 Sampali

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi *Game Timeline* Dalam Pembelajaran Sejarah Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara di MTs PAB 2 Sampali

Sasaran Program : Siswa kelas VII MTs PAB 2 Sampali

Penyusun : Hartina Khairani Munthe

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Anda sebagai siswa materi tentang media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Game Timeline* yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

5= Sangat Setuju	2= Tidak Setuju
4= Setuju	1= Sangat Tidak Setuju
3= Cukup	

3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk mengisi identitas Anda secara lengkap sebelum mengisi angket penilaian.

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	T S	STS
1.	Media Pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini menggunakan desain yang menarik					
2.	Cara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini mudah dipahami					
3.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini membantu saya untuk memahami materi pelajaran sejarah.					
4.	Soal <i>quiz</i> materi sejarah pada media pembelajaran ini mudah dipahami					
5.	Saya bersemangat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> untuk mempelajari pelajaran sejarah.					
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami.					
7.	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini memuat soal-soal <i>quiz</i> yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi sejarah					
8.	Materi yang disajikan dalam media ini membantu saya dalam menjawab soal-soal <i>quiz</i> .					
9.	Ukuran, bentuk dan model huruf yang digunakan dalam aplikasi mudah untuk dibaca					

1 0.	Saya lebih mudah memahami materi sejarah jika menggunakan media pembelajaran ini.					
---------	---	--	--	--	--	--

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

Nama : fira Annisa

Kelas : VII / II MTS

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini menggunakan desain yang menarik	✓				
2.	Cara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini mudah dipahami		✓			
3.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini membantu saya untuk memahami materi pelajaran sejarah.		✓			
4.	Soal <i>quiz</i> materi sejarah pada media pembelajaran ini mudah dipahami		✓			
5.	Saya bersemangat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> untuk mempelajari pelajaran sejarah.	✓				
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami.	✓				
7.	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini memuat soal-soal <i>quiz</i> yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi sejarah		✓			
8.	Materi yang disajikan dalam media ini membantu saya dalam menjawab soal-soal <i>quiz</i> .		✓			
9.	Ukuran, bentuk dan model huruf yang digunakan dalam aplikasi mudah untuk dibaca	✓				
10.	Saya lebih mudah memahami materi sejarah jika menggunakan media pembelajaran ini.		✓			

Nama : Alif Fauzan

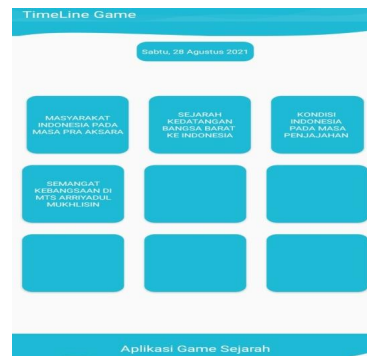
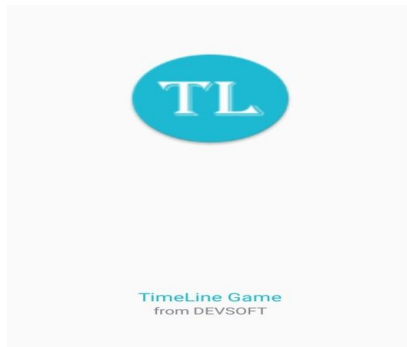
Kelas : VII²

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini menggunakan desain yang menarik	✓				
2.	Cara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini mudah dipahami		✓			
3.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini membantu saya untuk memahami materi pelajaran sejarah.		✓			
4.	Soal <i>quiz</i> materi sejarah pada media pembelajaran ini mudah dipahami	✓				
5.	Saya bersemangat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> untuk mempelajari pelajaran sejarah.	✓				
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami.		✓			
7.	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>game timeline</i> ini memuat soal-soal <i>quiz</i> yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi sejarah		✓			
8.	Materi yang disajikan dalam media ini membantu saya dalam menjawab soal-soal <i>quiz</i> .		✓			
9.	Ukuran, bentuk dan model huruf yang digunakan dalam aplikasi mudah untuk dibaca		✓			
10.	Saya lebih mudah memahami materi sejarah jika menggunakan media pembelajaran ini.	✓				

Komentar/Saran:

Sangat Baik.

Lampiran 12

FOTO TAMPILAN APLIKASI *GAME TIMELINE***Gambar 1.** Tampilan *Loading***Gambar 2.** Tampilan Menu Utama**Gambar 3.** Deskripsi Tahun**Gambar 4.** Pertanyaan Kuis**Gambar 5.** Pilihan Jawaban Benar**Gambar 6.** Pilihan Jawaban Salah