



**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME TIMELINE DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH KEDATANGAN BANGSA BARAT KE  
INDONESIA DI SMP NEGERI 4 BANDAR PASIR MANDOGÉ**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)*

*Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh :

**DEA YULIANTI**

**NIM : 0309172095**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2022**



**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME TIMELINE DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH KEDATANGAN BANGSA BARAT KE  
INDONESIA DI SMP NEGERI 4 BANDAR PASIR MANDOGÉ**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

**Oleh :**

**DEA YULIANTI**  
NIM : 0309172095

**Pembimbing I**

**Dr. Mardianto, M.Pd**  
NIP. 19671212 199403 1 004

**Pembimbing II**

**Silvia Tabah Hati, M.Si**  
NIB. 1100000081

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2022**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME TIMELINE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA DI SMP NEGERI 4 BANDAR PASIR MANDOGGE**” yang disusun oleh **DEA YULIANTI** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

**11 Februari 2022 M**  
**11 Rajab 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**

**Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si**  
NIP.19720219 199902 1003

**Sekretaris**

**Nasrul Syakur Chaniago, M. Pd**  
NIP. 19970808 2008011014

**Anggota Penguji**

**1. Dr. Mardianto, M.Pd**  
NIP. 196712121994031004

**2. Silvia Tabah Hati, M.Si**  
NIB. 11000000081

**3. Fatkhur Rohman, M.A**  
NIP. 198503012015031002

**4. Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si**  
NIP.19720219 199902 1003

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**



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

Medan, November 2022

Nomor : Istimewa

Lampiran : -

Perihal : Skripsi

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan

UIN Sumatera Utara

**An. DEA YULIANTI**

Di Tempat

***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Setelah membaca, memahami, menganalisis, dan mendapatkan saran dan masukan perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi mahasiswa.

Nama : Dea Yulianti

NIM : 0309172095

Judul : Pengembangan Aplikasi *Game Timeline* dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Berdasarkan hal ini pendapat kami sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan dalam sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Pembimbing I**



**Dr. Mardianto, M.Pd**

**NIP. 19671212 199403 1 004**

**Pembimbing II**



**Silvia Tabah Hati, M.Si**

**NIB. 1100000081**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Yulianti

Nim : 0309172095

Prodi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi *Game Timeline* dalam Pembelajaran Sejarah  
Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir  
Mandoge

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

Medan, November 2022

buat pernyataan



**DEA YULIANTI**

**NIM.0309172095**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## ABSTRAK



Nama : Dea Yulianti  
NIM : 0309172095  
Judul : Pengembangan Aplikasi *Game Timeline* dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge  
Pembimbing I : Dr. Mardianto, M.Pd  
Pembimbing II : Silvia Tabah Hati, M.Si  
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Kopas, 09 Mei 2000  
No. HP : 082276759034  
Email : [deay1839@gmail.com](mailto:deay1839@gmail.com)

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Game Timeline*

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan; (1) Untuk mengetahui validitas pengembangan aplikasi game timeline dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge. (2) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan aplikasi game timeline dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (*Risearch and Development*) dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan penyebaran kuesioner berbentuk angket.

Dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan yang dilakukan oleh peneliti melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dari penerapan aplikasi *game timeline* tersebut dinyatakan sangat layak dengan revisi sesuai saran para ahli dengan skor diperoleh 80%, 80% dan hasil respon peserta didik memiliki kategori sangat layak yaitu sebesar 93%.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji serta syukur atas hadirat Allah SWT, selalu memberi rahmat-Nya, hingga skripsi ini bisa terselesaikan secara baik. Shalawatjuga salam untuk junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Judul skripsi ini yaitu “Pengembangan Aplikasi *GameTimeline* dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge”. Adapun skripsi ini diajukan sebagai persyaratangunamendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, namun peneliti turut merasa tertarik dalam meneliti seberapa pahamterkait objek yang dilaksanakan.

Peneliti sadar bahwasanyapenulisan skripsibisa berjalan dengan baik atas bantuan, motivasinya serta semangat oleh banyak pihak. Didalam kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapatterimakasih untuk :

1. Teristimewa kepada orang tercinta yaitukedua orang tua, Ayahanda Julionoserta Ibunda Masliatidimana sudah berjuangserta kasih sayangnya telah merawat, membesarkan, memberi semangat dan dukungan yang tidak pernah berhenti baik dukungan moral maupun material. Terima kasih untuksemua peluh yang sudah teteskan agar dapat memberi yang terbaik pada pendidikan ananda hingga sekarangagar mendapat gelar Sarjana. Teruntuk kakak dan adikku tercinta (Nurhasanah, Putri Ananda, Zul Fikri Akhyar, Arini Zul Hidayanti), terimakasihsegala dukungan, semangat serta doanya.
2. Bapak Prof. Syahrin Harahap, MA sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Bapak Dr. Mardianto, M.Pdsebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU.
4. Bapak Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Sisebagai Ketua Jurusan Tadris IPS. Terima kasih atas ilmu, didikan nasihat juga arahan yang sudah bapak beri kepada ananda.

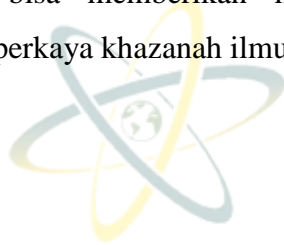
5. Bapak Nasrul Syakur Chaniago, S.S,M.PdsebagaiSekertarisTadris IPS .  
terimakasih atas arahan dan nasihat yang bapak berikan kepada ananda.
6. Ibu Silvia Tabah Hati, M.Sisebagai Pembimbing Penasehat Akademik.  
Terima kasih atas nasihat serta didikan untuk ananda juga teman lainnya yang  
selalu memberikansemnagat untuk selalu belajar.
7. Bapak Dr. Mardianto, M.Pdsebagai Pembimbing Skripsi I atas kelutusan dan  
kesabarannya dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat  
terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Silvia Tabah Hati, M.Sisebagai Pembimbing Skripsi II. Terima kasih atas  
jasanya dan semua hal yang telah diberikah, termasuk dalam membimbing  
serta mengarahkan unruk penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak serta Ibu Dosen jugasemua staf administrasi di Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UIN SU. Terimakasih atas ilmu yang Bapak/Ibu berikan,  
dimana sudah memberi banyak ilmunya, disikannya, nasihat kepada kami  
Mahasiswa/i dari semester awal sampai akhir.
10. Bapak Mulyadi, S.Pdsebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Bandar Pasir  
Mandogeyang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan  
penelitian yang bertujuan untuk melengkapi persyaratan penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan keluarga besar Tadris IPS Stambuk 2017  
terkhusus IPS-1, terimakasih kepada teman-teman yang tidak dapat  
disebutkan satu persatu. Terima kasih telah menemani dan memberikan  
dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi  
ini. Penulis berharap ukhuwah kita tetap terjaga sampai nanti, dan sukses  
untuk kedepannya.
12. Terkhusus Sahabat dan Teman Seperjuangan lainnya. Indriani Pitaloka,  
Novita Cahyani, Elvika Rahma, Dewi Sartika, Fira Miftahuljannah. Terima  
kasih untuk waktu berdiskusi, bantuan yang diberikan jika ananda adalah  
kesulitan, semangat serta meluangkan waktunya untuk membantu penulis.
13. Ibu kost, teman dan adik-adik kost, (Ibu, Kak Riska, diah, maysaroh,yuli,  
vindi) Kepada kalian, terimakasih telah menyediakan tempat tinggal selama  
kalian kuliah, atas saran, perhatian yang kalian dapatkan seperti orang tua kita  
selama berada di Medan.



Terimakasih untuk seluruh bantuannya dan dukungannya dari seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, penulis tidak bisa membalas segala kebaikan tersebut melainkan dengan ucapan terimakasih, semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan kalian.

Penulis juga telah mengusahakan semaksimal mungkin untuk penyelesaian penelitian dengan baik. Akan tetapi, penulis juga sadar bahwasannya masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan penulis, baik itu pada segi isi ataupun tata bahasa, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis sendiri.

Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca dalam mengembangkan dan memperkaya khazanah ilmu.



Medan, November 2022

Penulis

Dea Yulianti  
NIM:0309172095



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Gaya Belajar .....	8
1. Pengertian Gaya Belajar .....	8
2. Macam-macam Gaya Belajar .....	9
B. Media Pembelajaran .....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	15
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	17
C. <i>Game</i> .....	19
1. Pengertian <i>Game</i> .....	19
2. Jenis-jenis <i>Game</i> .....	20
3. Manfaat <i>Game</i> Dalam Pembelajaran.....	22
4. <i>GameTimeline</i> Dalam Pembelajaran.....	23
D. Pembelajaran IPS .....	24
1. Pengertian Pembelajaran IPS .....	24
2. Materi Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia .....	26
E. Kerangka Berfikir.....	29

F. Penelitian Yang Relevan .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Desain Penelitian .....	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	35
1. Identifikasi Variabel .....	35
2. Teknik Pengumpulan Data .....	35
3. Instrumen Penelitian .....	36
4. Pengembangan Instrumen .....	36
5. Kelayakan Instrumen Ahli Media dan Ahli Materi .....	42
6. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Penelitian .....	43
1. Lokasi Penelitian .....	43
2. Deskripsi Subjek Penelitian .....	43
B. Hasil Penelitian .....	44
1. Analisis Masalah Kebutuhan .....	44
2. Desain .....	46
3. Pengembangan .....	48
4. Implementasi .....	52
5. Evaluasi .....	54
C. Pembahasan .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 Kriteria Skala <i>Likert</i> .....	35
Tabel 3.2 Tabel Kisi-kisi Ahli Media .....	35
Tabel 3.3 Tabel Kisi-kisi Ahli Materi .....	35
Table 3.4 Tabel Kisi-kisi Peserta Didik .....	36
Tabel 3.5 Penentuan Rtabel.....	38
Tabel 3.6 Validitas Kuesioner Penelitian Oleh Peserta Didik .....	38
Tabel 3.7 Reliabel Instrumen Siswa.....	41
Tabel 3.8 Tabel Kategori Kelayakan .....	42
Tabel 4.1 Daftar Nama Ahli Media.....	42
Tabel 4.2 Daftar Nama Ahli Materi .....	51
Tabel 4.3 Rangkuman Deskripsi Frekuensi Peserta Didik.....	52
Tabel 4.4 Deskripsi Statistik Peserta Didik.....	53
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media.....	54
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	58
Tabel 4.7 Hasil Keseluruhan Penilaian .....	59
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	59

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3.1 Tahapan Metode ADDIE .....	33
Gambar 4.1 Screenshots APK ( <i>ApplicationPackageFile</i> ) .....	47
Gambar 4.2 Hasil Revisi Oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	50
Gambar 4.3 Diagram Penilaian Peserta Didik .....	52
Gambar 4.4 Persentase Validitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>GameTimeline</i> .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Hasil Data Keseluruhan Ahli .....	65
Hasil Sata Keseluruhan Peserta Didik.....	66
Rangkuman Rencana Pembelajaran (RPP) .....	67
Silabus Pembelajaran .....	72
Lembar Validasi Ahli Media.....	79
Lembar Validasi Ahli Materi .....	81
Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	83
Validasi Ahli Media .....	86
Validasi Ahli Materi.....	87
Surat Izin Riset/Penelitian.....	88
Surat Balasan Riset/Penelitian .....	89
Dokumentasi .....	90
Daftar Riwayat Hidup .....	92