



**PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH PERKEMBANGAN MASYARAKAT HINDU DAN BUDHA
MADRASAH TSANAWIYAH DAARUL MUHSININ**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RANTI IRAMIKA
NIM : 0309173113

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

SUMATERA UTARA

MEDAN

2023



**PENERAPAN APLIKASI *GAME TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN
PERKEMBANGAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU DAN BUDHA
INDONESIA DI MADRASAH TSANAWIYAH DAARUL MUHSININ**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

RANTI IRAMIKA

NIM 0309173113

PEMBIMBING I

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

PEMBIMBING II

SILVIA TABAH HATI, M.SI
NIP. 1100000081

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2023

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Perkembangan Masyarakat Pada Masa Hindu dan Budha Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin Muhsinin", yang disusun oleh RANTI IRAMIKA yang telah di munaqasyah kan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

28 Februari 2023 M

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


Dr. Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si
NIP.19720219 199903 1003

Sekretaris


Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


Dr. Mardianto, M.Pd
NIP.19671212199403 1 004



Silvia Taba Hati, M.SI
NIP.1100000081


Dr. Fatkhul Rohman, MA
NIP.198503012015031002


Eka Yusnaldi, S.Pdi, M.Pd
NIP.191100000097

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




Dr. H. Mardianto, M.Pd
NIP.19671212199403 1 004

Medan, Februari 2023

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiah dan
Keguruan
UIN Sumatera Utara
Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

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

Nama : Ranti Iramika
Nim : 0309173113
Jurusan/Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Penerapan Aplikasi Game *Timeline* Dalam Pembelajaran Perkembangan Masyarakat Pada Masa Hindu dan Budha Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin.

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajuran dalam sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP: 196712121994031004

Pembimbing II



Silvia Tabah Hati
NIP.1100000081

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ranti Iramika

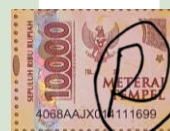
Nim : 0309173113

Jurusan/Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Perkembangan Masyarakat Pada Masa Hindu dan Budha Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya, apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi saya ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 28 February 2023
Yang membuat pernyataan



Ranti Iramika

NIM. 0309173113

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

ABSTRAK



Nama : Ranti Iramika

Nim : 0309173113

Jurusan\Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembimbing I : Dr. Mardianto, M.Pd

Pembimbing II: Silvia Tabah Hati, M.Si

judul : Penerepan Aplikasi Game
Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Perkembangan
Masyarakat Hindu dan Budha di Madrasah Tsanawiyah
Daarul Muhsinin

Kata Kunci: *Pengunaan Aplikasi Game Timeline, Efektifitas Aplikasi Game
timeline*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) media aplikasi game timeline dalam pembelajaran sejarah hindu budha di kelas IX Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin. 2) mengetahui efeksifitas penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game timeline dalam pembelajaran sejarah terhadap peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)* dengan menerapkan prosedur pengembangan yang penulis lakukan disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya yaitu: Analisi (*analysis*), Desain (*deign*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*).

Hasil penelitian yang dikembangkan dan dilakukan memperoleh hasil yang dapat diketahui: Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Game *Timeline*, prosedur media pembelejaraan berbasis aplikasi game *Timeline* yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dilihat dari uji validasi ahli materi yang diperoleh nilai persentase 82% dapat dikatakan sangat layak dan uji validasi ahli media diperoleh persentase 81,6% dikatakan sangat layak untuk digunakan dan uji validasi guru yang diperoleh nilai persentase 80,9% juga dikatakan sangat layak. Dari hasil belajar siswa tesetalah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi diperoleh dari analisis respon pesreta didik diperoleh persentase 92% peserta didik tuntas dalam pembelajarannya,

Diketahui

Pembimbing I

Dr. Mardianto, M.Pd.

NIP: 196712121994031004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholat dan salam kita ucapkan kepada Baginda Rasulullah nabi Muhammad SAW sebagai Uswatun Hasanah bagi seluruh umat manusia. Semoga dengan memperbanyak solawat kepada beliau menjadikan kita salah satu amatnya yang mendapat syafaat di hari kelak, Amin Aminn ya rabbal alami.

Skripsi ini berjudul "Penerapan aplikasi game *timeline* dalam pembelajaran sejarah Hindu-Budha di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin" disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Tadris IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU. Melalui tulisan ini pula, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus dan yang sebesar-besarnya, teristimewa kepada orang tua tercinta, Ayahanda Junaidi dan Ibunda Mari Yenni Sihombing, Adik Kesi dan Rahma, dan Ibu Sahma Diaganti Sihombing dan Zasri Amin Siregar yang selalu membantu dan menyemangati saya dari kuliah sampai menyusun skripsi ini, serta segenap keluarga besar yang telah mengasuh, membimbing dan membiayai penyusunan selama dalam pendidikan sampai selesainya skripsi ini, kepada beliau penyusun senantiasa memanjangkan doa semoga Allah SWT mengasihi dan mengampuni dosanya aminn. Saya menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan seperti yang diharapkan. Oleh karena itu penyusun menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Ag selaku Rektor UIN SU beserta wakil Rektor I, II, dan III
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU beserta selaku wakil Dekan I, II, dan III.
3. Bapak Dr. Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si selaku ketua jurusan Tadris IPS.
4. Bapak Nasrul Syakur Chaniag, S.S, M.Pd selaku sekretaris jurusan Tadris IPS.
5. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd, selaku pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan serta memberikan saran-saran yang sangat berharga untuk saya dalam menyusun skripsi.
6. Ibu Silvia Tabah Hati, M.Si selaku pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan serta memberi saran untuk saya dalam menyusun skripsi
7. Para dosen, tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang secara konkrit memberi bantuan baik langsung atau tidak langsung.
8. Bapak firgo selaku kepala sekolah Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin beserta staf dan pengawainya.

9. Sahabat karib saya Hartina Khairani, Dian Andriani, Asmaini, Raudhatul Huda, Fira Miftahul Jannah, Nurul Annisyah, Zasri Amin Siregar, Muhammad Radi, Wirda Wiranti, Nur Hotma Tambak yang selalu memberi dukungan kepada saya
10. Teman seperjuangan saya terkhusus nya Dian Andriana, Asmaini, Mia audina Huda, Nurul, dan Rodiah yang sama-sama dalam proses mengejar gelar Sarjana.
11. Terimakasih kepada teman-teman kelas P.IPS-I Stambuk 2017 yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang tela dilakuka dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari para pembaca guna untuk perbaikan dimasa yang mendatag



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR ISI

Halaman	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DATAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.	L
atarBelakangMasalah	1
B.	I
dentitasMasalah.....	4
C.	P
embatasan Masalah	5
D.	R
umsan Masalah.....	5
E.	T
ujuan Penelitian.....	6
F.	M
manfaat penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A.	K
erangka Teori	8
1.	P
engertian Media Pembelajaran	8
2.	P
embelajaran Ilmu Pengtahuan Sosial.....	11
3.	G
ame Timeline.....	13
4.	P
embelajarn Sejarah	16

5.	P	
	roses Masuknya Kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia		17
B.	P	
	enelitian yang Relevan		19
C.	P	
	pengajuan Hipotesis		21
BAB III METODE PENELITIAN			23
A.	L	
	lokasi Penelitian		23
B.	J	
	jenis Penelitian		23
C.	P	
	populasi dan Sampel Penelitian		23
D.	D	
	desain Penelitian		24
E.	T	
	teknik dan Pengembangan data		27
	1.	I	
	identitas Variabel		27
	2.	D	
	definisi Operasional		27
	3.	T	
	teknik Pengumpulan Data		27
	4.	I	
	instrumen Pengumpulan Data		28
	5.	P	
	pengembangan Instrumen		28
F.	K	
	validasi Instrumen Ahli Media dan Materi		33
G.	T	
	teknik Analisa Data		34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN			35
A.	P	
	profil Data Sekolah		35
B.	D	
	deskripsi Hasil Penelitian		37
C.	P	
	pembahasan		55

BAB V PENUTUP	60
A. K	
esimpulan	60
B. S	
aran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65
DOKUMENTASI	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skor Media	27
Tabel 3.2 Kriteria Skala Likert	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Materi	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Peserta Didik	29
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Butir Soal	31
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan	33
Tabel 4.1 Story Board Media Pembelajaran	38
Tabel 4.2 Tampilan Media Pembelajaran Aplikasi Game <i>Timeline</i>	39
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Hasil dari Validasi Ahli Media	47
Tabel 4.5 Hasil dari Validasi Guru	49
Tabel 4.6 Analisis Respon Peserta Didik	52

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Skema Model Penelitian ADDIE	24
Gambar 4.1 Tampilan Android Studio	38
Gambar 4.2 Menu Loading Sebelum Revisi.....	42
Gambar 4.3 Menu Loading Sesudah Revisi	42
Gambar 4.4 Tampilan Awal Menu Utama Sebelum Revisi	43
Gambar 4.5 Tampilan Awal Menu Utama sesudah Revisi.....	43
Gambar 4.6 Halaman Quiz Sebelum Revisi	44
Gambar 4.7 Halaman Quiz Sesudah Revisi.....	44
Gambar 4.8 Tampilan Cek Jawaban Sebelum Revisi	45
Gambar 4.9 Tampilan Cek Jawaban Sesudah Revisi	45

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN