TARBAWY
Indonesian Journal of Islamic Education
Vol. .....
ISSN : 2580-6181 (Print), 2599-2481 (Online)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANIMASI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI DINASTI BANI UMAYYAH

Umi Kulsum*, Andy Hadiyanto, Amaliyah

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
**E-mail: UmiKulsum_4715160446@mhs.unj.ac.id*

Abstract. *This study aims to develop learning media for the animated game history of Islamic culture in the Umayyad dynasty, knowing the assessment of the feasibility of the product from media experts, the material of teacher and student responses to the media through a questionnaire. This type of research is research and development (Research and Development). The game was designed using the Construct 2 application. This research uses the ADDIE model consisting of five stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research produces learning media in the form of computer-based animated game applications. The results of the study in the form of data from the results of the validation of the acquisition of media experts amounted to 4.5 "Very Good" material expert validation obtained 4.6 "Very Good". Then the media was tested by SKI teachers with a percentage gain of 92% "Very Good" and media tests by students with a percentage of 89% "Very Good". Then it can be concluded that the learning media of SKI animated game with the material of the Bani Umayyah Dynasty is in the category of "Very Good" and is worth using.*

Keywords*: Learning Media, Animation Games, Bani Umayyah Dynasty*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran game animasi Sejarah Kebudayaan Islam Dinasti Bani Umayyah, mengetahui penilaian kelayakan produk dari pakar media, materi respon guru dan siswa terhadap media melalui angket. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Game didesain menggunakan aplikasi Construct 2. Penelitan ini menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mengahsilkan media pembelajaran berupa aplikasi game animasi berbasis komputer. Hasil dari penelitian berupa data hasil validasi pakar media perolehan sebesar 4,5 "Sangat Baik" validasi pakar materi memperoleh 4,6 "Sangat Baik". Kemudian media diuji oleh guru SKI dengan perolehan prosentase sebesar 92% predikat "Sangat Baik" dan uji media oleh siswa dengan perolehan prosentase sebesar 89% predikat"Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game animasi SKI dengan materi Dinasti Bani Umayyah ini dalam kategori "Sangat Baik" dan layak digunakan.*

Kata Kunci*: Media Pembelajaran, Game Animasi, Dinasti Bani Umayyah*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran, terdapat sebuah media yang harus tersedia demi tercapainya sebuah tujuan pembelajara. Media digunakan demi membantu pengajar yang semestinya dimanfaatkan, namun seringkali tidak diperhatikan. Tidak menggunakannya media dalam pembelajaran umumnya disebabkan karena waktu persiapan untuk mengajar terbatas, terhambatnya mencari media yang tepat, biaya yang minim dan sebagainya. kemudian masih terdapat guru Pendidikan Agama Islam kurang melek teknologi yang menyebabkan media tidak diwujudkan dalam sebuah teknologi. (Dewi et al., 2019)

Dalam lingkup mata Pelajaran Agama Islam, Sejarah Kebudayaan Islam salah satunya yang termasuk pelajaran penting karena menyangkut dimensi nilai-nilai keteladanan yang tidak hanya dibaca namun juga dipahami agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita kehidupan masa lalu akan sangat bernilai dan berpengaruh dalam kehidupan sekarang dan masa depan. Layaknya tokoh-tokoh sejarah Islam yang memajukan peradaban Islam pada zamannya. (Karya & Triantoro, 2019)

Dalam Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 menjelaskan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. (Peraturan Menteri Agama RI, 2008, p. 51)

Pada prosesnya, kegiatan belajar mengajar memerlukan sebuah media sebagai penunjang. Begitu juga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena dalam beberapa penelitian menyatakan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati yang disebabkan oleh banyak hal diantaranya yaitu: proses penyampaian materi, penggunaan strategi dan media pembelajaran serta materi pelajaran yang membutuhkan banyak hafalan (Hakim, 2019) maka dalam pelaksanaannya, media sangat penting digunakan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendidikan zaman sekarang media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas mengikuti perkembangan teknologi informasi. Cepat, praktis, efektif dan efisien. Sehingga menuntut para guru untuk menciptakan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Media digunakan sebagai alat pembelajaran yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Game salah satu yang bisa dijadikan sebagai

media pembelajaran. Karena selama ini belajar Sejarah Kebudayaan Islam cenderung membuat siswa jenuh, materi yang kompleks dan menuntut untuk banyak menghafal. Hal ini perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya melalui game.

Dari uraian permasalahan di atas, maka dibutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar agar siswa-siswi senang dan memperhatikan ketika belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa-siswi akan senang mempelajari sejarah melalui game animasi karena dalam jurnal yang ditulis oleh Nelly Indriani & Irwan setiawan (2012) berdasarkan survey *Computer Technology Research* (CRT) mengungkapkan "seseorang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Hal ini mendoronng peneliti untuk membuat sebuah media berbasis game animasi agar pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mudah dipahami dan

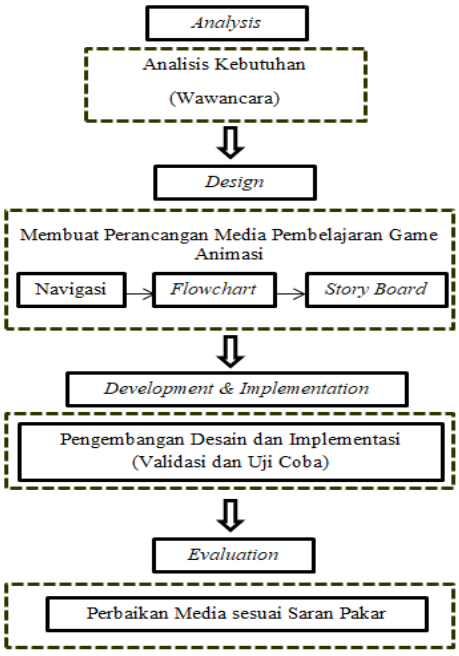
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game animasi pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah. Untuk mengetahui penilaian kelayakan produk dari pakar media dan pakar materi serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap media melalui angket. menyenangkan. Dalam media ini, peneliti hanya membatasi pada siswa kelas VII, karena kelas ini masa peralihan, karakteristik peserta didiknya cenderung masih kanak-kanak menuju ke fase remaja awal dengan rata-rata usia 11-15 tahun. Menurut Piaget dalam (Adnan et al., 2016) perkembangan kognitif pada masa remaja awal berada pada tahap pemikiran operasional awal dimana peningkatan kemampuan remaja untuk berfikir. Remaja pada tahap ini menguji hasil penalarannya pada realitas dan terjadi pemantapan cara berfikir operasional. Kemudian, kelas VII juga masa dimana baru diperkenalkan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang mata pelajarannya berdiri sendiri.

Media ini dibuat menggunakan aplikasi pembuat game animasi sederhana yaitu *Construct 2* yang mana apliksi pembuat game ini berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk *platfrom* 2D yang dikembangkan oleh Scirra. *Construct 2* ini tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam *Event Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunajan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/ RnD). Penelitian ini yaitu sebuah metode penelitian mengembangkan atau memvalidasi produk-produk dan digunakan dalam pendidikan (Sugiyono, 2016, p. 28). Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran game animasi pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Bani Umayyah. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model *ADDIE*. pengembangan model *ADDIE* dilakukan berdasarkan lima tahap yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)

Pengumpulan data menggunakan instrumen antara lain: panduan wawancara untuk guru dan siswa, lembar validasi pakar materi dan media, serta angket respon guru dan siswa terhadap media. Berikut prosedur pengembangan model *ADDIE*:



Bagan 1 Prosedur Pengembangan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa game animasi yang berbentuk aplikasi yang dapat digunakan melalui komputer/PC secara *offline*. Produk penelitian ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi pembuat game 2D yaitu *Construct 2* dengan tujuan produk tidak hanya gambar dengan teks materi saja, tetapi terdapat suara dan animasi agar pembelajaran tidak jenuh.

Hasil penelitian pengembangan telah dirangkum dalam beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Menurut John von Neumann *and* Oskar Morgantern Tahun 1944 dalam Widiastuti dan Setiawan (2012) game adalah: "permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi." Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi. (Martono, 2015)

Kemudian menurut Mayer dan Moreno dalam Sukiyasa (2013) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk animasi dapat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar.Game animasi yang digunakan berbantuan aplikasi pembuat game yaitu *Construct 2*. Aplikasi ini mudah digunakan dan tidak membutuhkan pemrograman yang rumit. Aplikasi ini juga dapat diakses secara gratis.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan/tahap pembuatan media. Media dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pengembangan, validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Uji validitas dilakukan terhadap dosen selaku ahli. Menurut Messick sebagaimanan dikutip McClure (1999) dalam jurnal yang ditulis oleh Praharisti (Kurniasari & Mardikaningsih, 2018) nilai yang didapat media yang telah divalidasi oleh ahli dapat menjadi acuan untuk menentukan apakah media dapat digunakan oleh peneliti untuk dilanjutkan untuk pengujian selanjutnya atau tidak. Data hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Perhitungan Nilai Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Tampilan	20	25	80	Layak dengan predikat sangat baik
2	Penulisan	15	15	100	Layak dengan predikat sangat baik
3	Keterlaksanaan	10	10	100	Layak dengan predikat sangat baik
	Jumlah	45	50	90	Layak dengan predikat sangat baik

Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran berbasis game animasi oleh ahli media, aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan memiliki kriteria layak dengan predikat sangat baik. Keseluruhan media pembelajaran game animasi memiliki persentase 90% dan memiliki kriteria layak dengan predikat sangat baik namun masih perlu dilakukan beberapa revisi. Terlepas dari kekurangannya, Johari, *et al* (2016) menjelaskan bahwa game animasi bagi pembelajaran memiliki banyak manfaat salah satunya dapat menarik perhatian siswa ketika belajar dan siswa cenderung cepat memahami materi yang disampaikan.

Hasil validasi materi media game animasi oleh ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Nilai Validasi Ahli Materi Sejarah Kebudayaan Islam pada Media Pembelajaran Game Animasi

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Penyajian materi	18	20	90	Layak dengan predikat sangat baik
2	Kebahasaan	14	15	93	Layak dengan predikat sangat baik
3	Keterlaksanaan	14	15	93	Layak dengan predikat sangat baik
	Jumlah	46	50	92	Layak dengan predikat sangat baik

Berdasarkan data hasil validasi materi pada media pembelajaran berbasis game animasi oleh ahli materi, aspek penyajian materi, kebahasaan, dan keterlaksanaan memiliki kriteria layak dengan predikat sangat baik. Keseluruhan materi pada media pembelajaran game animasi memiliki persentase 92% dan memiliki kriteria layak dengan predikat sangat baik namun masih perlu dilakukan beberapa revisi.

Media pembelajaran game animasi setelah divalidasi akan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator. Selanjutnya diuji coba kepada guru Seajarah Kebudayaan Islam dan tiga siswa Madrasah Tsanwiyah. Berdasarkan hasil uji coba oleh guru mendapatkan nilai 92% dengan kriteria sangat baik. Secara terperinci, penilaian dari guru terdapat pada Tabel 3

Tabel 3 Data Hasil Penilaian Guru

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Tampilan	22	25	88	sangat baik
2	Kebahasaan	14	15	93	sangat baik
3	Keterlaksanaan	10	10	100	sangat baik
	Jumlah	46	50	92	sangat baik

Hasil penilaian dari guru dipaparkan pada Tabel 3, maka hasil perhitungan persentase sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik dari semua aspeknya. Selanjutnya uji coba dilakukan oleh 3 siswa Madrasah Tsanawiyah dan mendapat nilai 89% dengan kriteria sangat baik. Secara terperinci, penilaian dari 3 siswa terdapat pada Tabel 4

Tabel 4 Data Hasil Uji Coba Siswa

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Tampilan	68	75	91	sangat baik
2	Kebahasaan	26	30	87	sangat baik
3	Keterlaksanaan	40	45	89	sangat baik
	Jumlah	134	150	89	sangat baik

Hasil penilaian dari guru dipaparkan pada Tabel 4, maka hasil perhitungan persentase sebesar 89% dan termasuk dalam kategori sangat baik dari semua aspeknya.

Komponen game animasi terdiri atas halaman utama, petunjuk penggunaan game, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, game beserta latihan soal di dalamnya dan terakhir tampilan skor. Jenis warna dan ukuran huruf diatur agar menarik. Contoh tampilan pada game animasi tersaji pada gambar-gambar berikut.



Gambar 1 Halaman Utama

Visual halaman utama memuat tentang judul mata pelajaran kemudian kemudian *user* klik *start* untuk memulai, klik sound untuk pilihan *mute* / *unmute* dan klik *button search* untuk melihat petunjuk permainan yang dapat ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 2 Petunjuk Permainan

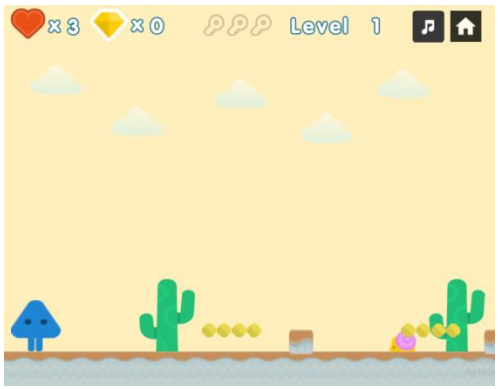
Petunjuk permainan berisi intruksi-intruksi yang harus dilalui oleh *player*. Mulai dari tombol *keyboard* panah untuk menggerakkan *player, yellowgem* untuk mendapatkan point, *keygreen* untuk mendapatkan soal seabagi kunci untuk memasuki *level* berikutnya, serta musuh yang harus dimatikan atau dilewati. *Player* diberi 3 nyawa berbentuk *love* yang berarti bisa bertahan dalam permainan jika nyawanya tidak habis. Setelah itu kembali ke halaman utama dan klik tombol *start* untuk melanjutkan permainan, lalu pemain diminta untuk mengisi nama pada kolom yang telah tersedia. Selanjutnya adalah contoh tampilan materi.



Gambar 3 Contoh Materi

Gambar tersebut merupakan isi materi *level 1* yaitu tentang sejarah Dinasti Bani Umayyah. Kemudian klik *button* "latihan" untuk menuju game dan soal latihan.

Hasil pengembangan desain pada game dan soal *level* 1 dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4 Tampilan Game

Setelah *button* "latihan" ditekan akan muncul *layout* game seperti pada gambar di atas. *Player* yang berwarna biru bisa berjalan pada arena permainan dengan menekan tombol panah pada *keyboard* komputer. Dapatkan bola kuning, matikan musuh, dan dapatkan *keygreen* (kunci hijau) untuk mendapatkan soal latihan. Berikut tampilan pada soal latihan.



Gambar 5 Contoh Soal

Setelah mendapatkan kunci hijau, pemain akan menjawab latihan soal berdasarkan materi. Terdapat 3 kunci dalam setiap permainan, soal akan tampil secara random. Jika menjawab salah, akan ditampilka soal lain, jika benar pemain akan melanjutkan permainan sampai selesai *level* 1.

Setelah permainan level 1 selesai, akan muncul *popup* tampilan perolehan *skor* dapat dilihat dari gambar berikut



Gambar 6 Tampilan Skor

Ketika *player* sudah berhasil mendapatkan 3 *keygreen*, itu berarti menunjukkan bahwa *player* telah selesai dalam game, kemudian muncul *popup* perolehan *skor* seperti gambar di atas. *Popup* perolehan *skor* bisa saja muncul ketika game belum sampai *finish* namun nyawa sudah habis.

Cara pengunaan di atas sama seperti untuk materi, game dan soal latihan pada *level* 2 sampai *level* 8. Yang membedakan hanya tampilan materi yang disajikan, arena permainan yang ditampilkan, dan soal latihan yang muncul berdasarkan materi.

SIMPULAN

Penelitian ini mengahsilkan produk berupa media pembelajaran berbasis game animasi dengan materi Dinasti Bani Umayyah. Hasil validasi menunjukkan bahwa menurut pakar media berada pada predikat sangat baik (90%). Hasil validasi pakar materi memperoleh predikat sangat baik. Kemudian respon guru dan siswa sebagai pengguna terhadap media pembelajaran game animasi dengan kategori sangat baik (92% respon dari guru dan 89% respon dari siswa)

REFERENSI

Adnan, E., Juriana, Isom, F. L., & Novianti, R. (2016). *Perkembangan Peserta Didik* (T. MKDK (ed.)). UNJ Press.

Dewi, T. R., Andini, N. A., & Rohmah, M. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, *1*(1), 30–33.

Hakim, M. L. (2019). *Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History*. *06*(02).

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(1), 8. https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731

Adnan, E., Juriana, Isom, F. L., & Novianti, R. (2016). *Perkembangan Peserta Didik* (T. MKDK (ed.)). UNJ Press.

Dewi, T. R., Andini, N. A., & Rohmah, M. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, *1*(1), 30–33.

Hakim, M. L. (2019). *Development Of Video Media In The History Of Islamic Culture History*. *06*(02).

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(1), 8. https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731

Karya, R., & Triantoro, A. (2019). VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. *Vicratina*, *4*(1), 65–71.

Kurniasari, P., & Mardikaningsih, A. (2018). Pengembangan Aplikasi E-Maindmaps pada Materi Ilmu Sosial dan Budaya Dasar Memanfaatkan Grupware Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Pendidkan*, *35 No 2*.

Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, *5*(1), 23–30.

Peraturan Menteri Agama RI, Pub. L. No. 2, 51 (2008).

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. ALFABETA CV.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *3*(1), 126–137. https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588

Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, *1*(2), 41–48