

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS  
ADOBE AFTER EFFECT PADA KELAS VII MATA PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI PERKEMBANGAN  
DINASTI BANI UMAYYAH**

**Tugas Akhir**

**Oleh**

**MASUD ATHORIK AKBAR  
1907051017**



**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS  
ADOBE AFTER EFFECT PADA KELAS VII MATA PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI PERKEMBANGAN  
DINASTI BANI UMAYYAH**

**Oleh**

**Masud Athorik Akbar**

**Tugas Akhir**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

**AHLI MADYA (A.Md.)**

Pada

Program Studi D3 Manajemen Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ADOBE AFTER EFFECT PADA KELAS VII MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI PERKEMBANGAN DINASTI BANI UMAYYAH**

**Oleh**

**Masud Athorik Akbar**

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang sebuah kejadian yang berhubungan dengan agama Islam, yang dimulai dari awal berdirinya suatu sejarah hingga masa perkembangannya. Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang berusaha melukiskan tentang peristiwa masa lampau umat manusia yang disusun secara kronologis untuk menjadi pelajaran bagi manusia yang hidup sekarang maupun yang akan datang.

Bagaimanakah desain media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Sejarah Dinasti Bani Umayyah kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya pada siswa dan siswi Madrasah Tsanawiyah kelas VII kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam semester dua. Mengetahui bagaimana mengembangkan dan kelayakan media pembelajaran animasi pada materi sejarah dinasti bani umayyah pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Mengasah kemampuan dalam proyek pembuatan animasi yang nantinya dapat sangat bermanfaat untuk penulis.

Kata kunci : Media pembelajaran animasi, Adobe after effect, Sejarah kebudayaan Islam.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF ADOBE AFTER EFFECT BASED ANIMATION LEARNING MEDIA IN CLASS VII OF ISLAMIC CULTURAL HISTORY LESSONS MATERIAL OF THE DEVELOPMENT OF THE BANI UMAYYAH DYNASTY**

**By**

**Masud Athorik Akbar**

History of Islamic Culture is a science that discusses an incident related to the religion of Islam, which starts from the beginning of the establishment of a history until its development. History is a science that tries to describe the past events of mankind which are arranged chronologically to be a lesson for humans who live now and in the future.

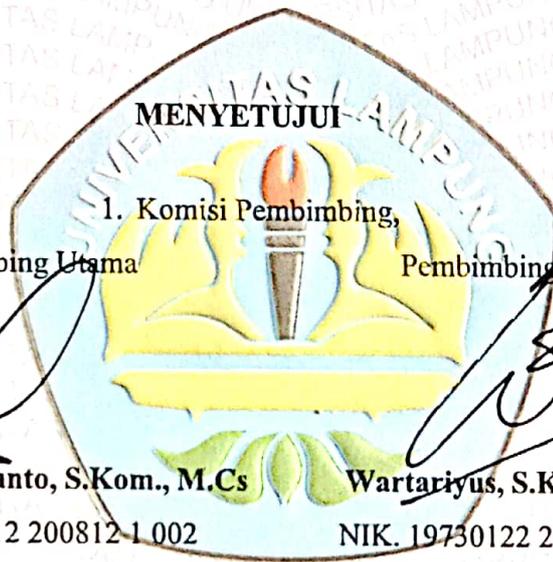
How is the design of the right learning media for learning the history of the Umayyad dynasty for class VII in the subject of Islamic Cultural History.

The limitation of the problem in this research is only the students of Madrasah Tsanawiyah class VII Islamic Cultural History curriculum in the second semester. Knowing how to develop and the feasibility of animation learning media on the material of the history of the Umayyad dynasty in class VII Madrasah Tsanawiyah. Sharpen skills in animation projects that can later be very useful for writers.

Keywords: Animation learning media, Adobe after effects, History of Islamic culture.

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ADOBE AFTER EFFECT PADA KELAS VII MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI PERKEMBANGAN DINASTI BANI UMAYYAH**

Nama Mahasiswa : **Masud Athorik Akbar**  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051017  
Jurusan : Ilmu Komputer  
Program Studi : D3 Manajemen Informatika  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing,

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

**Bambang Hermanto, S.Kom., M.Cs**

NIP. 19790912 200812 1 002

**Wartariyus, S.Kom., M.T.I**

NIK. 19730122 200604 1 002

2. Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer,

Ketua Program Studi D3

Manajemen Informatika,

**Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**

NIP. 19800419 200501 1 004

**Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.**

NIP. 19791031 200604 2 002

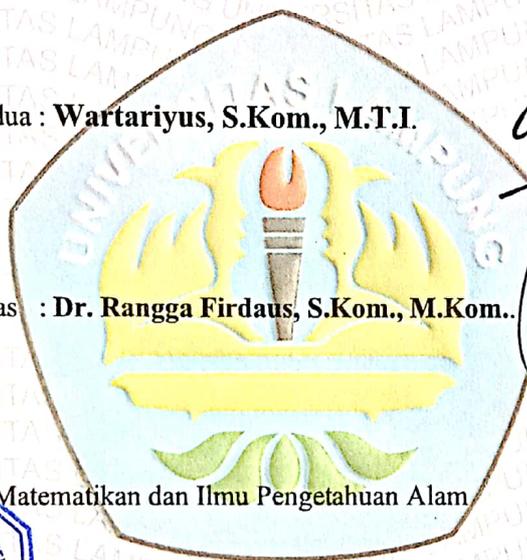
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Bambang Hermanto, S.Kom., M.Cs** .....

Pembimbing Kedua : **Wartariyus, S.Kom., M.T.I.** .....

Penguji/Pembahas : **Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.** .....



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**Dr. Enges Surianto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.**

NIP. 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **09 Agustus 2022**

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN  
SUMBER INFORMASI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ADOBE AFTER EFFECT PADA KELAS VII MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI PERKEMBANGAN DINASTI BANI UMAYYAH**

ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.



Lampung, 30 Agustus 2022

Masud Athorik Akbar  
NPM. 1907051017

**Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022**  
**Hak Cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan di Tulang Bawang pada tanggal 06 Maret 2001 sebagai anak bungsu dari tiga bersaudara dari Bapak Paikun dan Ibu Iin Irawati.

Pendidikan *formal* yang telah ditempuh penulis yaitu Taman Kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Bumi Dipasena Mulya, Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah 1 Natar, Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah 1 Natar, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Muhammadiyah 1 Natar

Tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informasi FMIPA Universitas Lampung dengan melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD)

## **MOTTO**

"Kecerdasan yang paling cerdas adalah takwa, dan kebodohan yang paling bodoh adalah maksiat."

"Buatlah tujuan untuk hidup, kemudian gunakan segenap kekuatan untuk mencapainya, kamu pasti berhasil."

"Jika seluruh rencana kita tidak terjadi seperti yang diharapkan, tersenyum dan ingatlah bahwa manusia mendesain dengan cita-cita, sedangkan Allah mendesain dengan cinta."

"DOA"

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibu Bapak tercinta, terimakasih atas seluruh dukungan dan pengorbanannya sungguh cinta kasih Ibu dan Bapak yang tulus, doa serta kasih sayangnya tidak pernah terlupakan.
2. Untuk seluruh keluargaku, dan saudaraku terimakasih doa dan dukungannya.
3. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019.
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, serta, karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Shalawat serta salam juga saya ucapkan kepada suri tauladan terbaik umat manusia, Rasulullah *Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam* beserta keluarga, sahabat, dan pengikutsetianya hingga akhir zaman.

Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu mata kuliah tugas akhir, yang mana merupakan mata kuliah wajib di Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.

Laporan ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe After Effect Pada Kelas VII Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Perkembangan Dinasti Bani Umayyah” Laporan ini merupakan bagian dari hasil Tugas Akhir (TA) yang telah terselesaikan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan rasa terima kasih sebesar- besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama ini sehingga penulisan laporan tugas akhir terselesaikan dengan baik.

1. Ibu dan Bapak yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, semangat serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
3. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Hermanto, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing ITugas Akhir, atas bimbingan, nasihat, kritik dan saran yang diberikan.
5. Bapak Wartariyus, S.Kom., M.T.I. Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, atas bimbingan, nasihat, kritik dan saran yang diberikan.
6. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
7. Bapak Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing Akademik.
8. Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
9. Teman – Teman yang selalu mendukung dan memberi semangat, Ahiyat Al-hakim, Fajrina Marsha, Amelia pratiwi, Randi Afrinaldi.
10. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019 yang merupakan teman satu angkatan di jurusan ilmu komputer.

11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Jazakallah khayran katsiran. Aamiin Ya Allah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan masih kurangnya pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan refleksi diri bagi penulis untuk tulisan-tulisan yang akandatang. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 30 Agustus 2022  
Penulis,

Masud Athorik Akbar  
NPM. 1907051017

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| RIWAYAT HIDUP .....                           | v    |
| MOTTO.....                                    | vi   |
| PERSEMBAHAN .....                             | vii  |
| KATA PENGANTAR.....                           | viii |
| DAFTAR ISI.....                               | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                             | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xiv  |
| I. PENDAHULUAN.....                           | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                       | 1    |
| 1.2 Perumusan Masalah.....                    | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah.....                      | 3    |
| 1.4 Tujuan.....                               | 3    |
| 1.5 Manfaat.....                              | 4    |
| II. TINJAUAN PUSTAKA.....                     | 5    |
| 2.1 Media Pembelajaran .....                  | 5    |
| 2.2 Ilmu Sejarah.....                         | 5    |
| 2.3 Kebudayaan Islam .....                    | 6    |
| 2.4 Pendidikan Agama Islam.....               | 6    |
| 2.5 Animasi.....                              | 7    |
| 2.6 Multimedia .....                          | 7    |
| 2.7 Standard Operating Procedure (S.O.P)..... | 8    |
| 2.8 <i>Software</i> .....                     | 8    |
| 2.9 Adobe After Effect .....                  | 8    |
| 2.10 Adobe Illustrator .....                  | 8    |
| 2.11 <i>Storyboard</i> .....                  | 9    |
| III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....            | 10   |

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 3.1   | Metodologi Penelitian .....  | 10 |
| 3.1.1 | Pengonsepan ( <i>Concept</i> ).....                                  | 10 |
| 3.1.2 | Perancangan ( <i>Design</i> ) .....                                  | 11 |
| 3.1.3 | Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....               | 11 |
| 3.1.4 | Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....                                  | 11 |
| 3.1.5 | Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....                                   | 12 |
| 3.2   | Analisis Kebutuhan Animasi Proyek Animasi .....                      | 12 |
| 3.1.6 | Kebutuhan <i>Hardware</i> .....                                      | 12 |
| 3.1.7 | Kebutuhan <i>Software</i> .....                                      | 13 |
| 3.1.8 | Kebutuhan Fungsional .....   | 13 |
| 3.3   | Desain Multimedia .....  | 14 |
| IV.   | PEMBAHASAN .....   | 55 |
| 4.1.  | Hasil.....   | 55 |
| 4.1.1 | SOP 1 Sejarah Berdirinya Dinasti Bani Umayyah.....                   | 55 |
| 4.1.2 | SOP 2 (Penyebab Runtuhnya Dinasti Bani Umayyah) .....                | 59 |
| 4.1.3 | SOP 3 (Profil Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz) .....                | 62 |
| 4.1.4 | SOP 4 (Perkembangan Kebudayaan Islam Pada Masa Dinasti Umayyah)..... | 66 |
| 4.1.5 | SOP 5 (Perkembangan Ilmu Pada Masa Dinasti Bani Umayyah)<br>70       |    |
| 4.2.  | Pembahasan .....   | 74 |
| 4.3.  | Hasil pengujian.....   | 75 |
| V.    | SIMPULAN DAN SARAN .....   | 78 |
| 5.1   | Simpulan.....  | 78 |
| 5.2   | Saran .....  | 78 |
|       | DAFTAR PUSTAKA .....   | 79 |

## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| <b>Table 1.</b> <i>Kebutuhan Hardware</i> .....   | 12      |
| <b>Table 2.</b> <i>Assets</i> .....   | 14      |
| <b>Table 3.</b> Skenario SOP 1 sejarah berdirinya dinasti bani umayyah .....                                | 23      |
| <b>Table 4.</b> Skenario SOP 2 penyebab runtuhnya dinasti bani umayyah.....                                 | 26      |
| <b>Table 5.</b> Skenario SOP 3 profil kepemimpinan umar bin abdul aziz .....                                | 28      |
| <b>Table 6.</b> Skenario SOP 4 perkembangan kebudayaan Islam pada masa dinasti bani umayyah .....           | 30      |
| <b>Table 7.</b> Perkembangan ilmu-ilmu pada masa dinasti bani umayyah .....                                 | 34      |
| <b>Table 8.</b> <i>Storyboard</i> SOP 1 sejarah berdirinya dinasti bani umayyah.....                        | 38      |
| <b>Table 9.</b> <i>Storyboard</i> SOP 2 penyebab runtuhnya dinasti bani umayyah.....                        | 42      |
| <b>Table 10.</b> <i>Storyboard</i> SOP 3 profil kepemimpinan umar bin abdul aziz .....                      | 44      |
| <b>Table 11.</b> <i>Storyboard</i> SOP 4 perkembangan kebudayaan Islam pada masa dinasti bani umayyah ..... | 46      |
| <b>Table 12.</b> <i>Storyboard</i> sop 5 perkembangan ilmu pada masa dinasti bani umayyah .....             | 49      |
| <b>Table 13.</b> Kuisisioner .....  | 75      |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| <b>Gambar 1.</b> Pembuatan assets berupa vektor pada <i>software</i> adobe illustrator..... | 53      |
| <b>Gambar 2.</b> Pembuatan animasi frame by frame .....                                     | 54      |
| <b>Gambar 3.</b> Proses <i>rendering</i> .....  | 54      |
| <b>Gambar 4.</b> Sop 1 <i>opening</i> .....   | 55      |
| <b>Gambar 5.</b> Sop 1 <i>scene 2</i> .....   | 56      |
| <b>Gambar 6.</b> Sop 1 <i>scene 3</i> .....   | 56      |
| <b>Gambar 7.</b> Sop 1 <i>scene 4</i> .....   | 57      |
| <b>Gambar 8.</b> Sop 1 <i>scene 5</i> .....   | 57      |
| <b>Gambar 9.</b> Sop 1 <i>scene 6</i> .....   | 58      |
| <b>Gambar 10.</b> Sop 1 <i>scene 7</i> .....  | 58      |
| <b>Gambar 11.</b> Sop 1 <i>scene 8</i> .....  | 59      |
| <b>Gambar 12.</b> Sop 2 <i>scene 1</i> .....  | 59      |
| <b>Gambar 13.</b> Sop 2 <i>scene 2</i> .....  | 60      |
| <b>Gambar 14.</b> Sop 2 <i>scene 3</i> .....  | 60      |
| <b>Gambar 15.</b> Sop 2 <i>scene 4</i> .....  | 61      |
| <b>Gambar 16.</b> Sop 2 <i>scene 5</i> .....  | 61      |
| <b>Gambar 17.</b> Sop 2 <i>scene 6</i> .....  | 62      |
| <b>Gambar 18.</b> Sop 3 <i>scene 1</i> .....  | 62      |
| <b>Gambar 19.</b> Sop 3 <i>scene 2</i> .....  | 63      |
| <b>Gambar 20.</b> Sop 3 <i>scene 3</i> .....  | 63      |
| <b>Gambar 21.</b> Sop 3 <i>scene 4</i> .....  | 64      |
| <b>Gambar 22.</b> Sop 3 <i>scene 5</i> .....  | 64      |
| <b>Gambar 23.</b> Sop 3 <i>scene 6</i> .....  | 65      |
| <b>Gambar 24.</b> Sop 3 <i>scene 7</i> .....  | 65      |
| <b>Gambar 25.</b> Sop 3 <i>scene 8</i> .....  | 66      |
| <b>Gambar 26.</b> Sop 4 <i>scene 1</i> .....  | 66      |

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 27.</b> Sop 4 <i>scene</i> 2 ..... | 67 |
| <b>Gambar 28.</b> Sop 4 <i>scene</i> 3 ..... | 68 |
| <b>Gambar 29.</b> Sop 4 <i>scene</i> 4 ..... | 68 |
| <b>Gambar 30.</b> Sop 4 <i>scene</i> 5 ..... | 69 |
| <b>Gambar 31.</b> Sop 4 <i>scene</i> 6 ..... | 69 |
| <b>Gambar 32.</b> Sop 4 <i>scene</i> 7 ..... | 70 |
| <b>Gambar 33.</b> Sop 5 <i>scene</i> 1 ..... | 71 |
| <b>Gambar 34.</b> Sop 5 <i>scene</i> 2 ..... | 71 |
| <b>Gambar 35.</b> Sop 5 <i>scene</i> 3 ..... | 72 |
| <b>Gambar 36.</b> Sop 5 <i>scene</i> 4 ..... | 72 |
| <b>Gambar 37.</b> Sop 5 <i>scene</i> 5 ..... | 73 |
| <b>Gambar 38.</b> Sop 5 <i>scene</i> 6 ..... | 73 |
| <b>Gambar 39.</b> Sop 5 <i>scene</i> 7 ..... | 74 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang sebuah kejadian yang berhubungan dengan agama Islam, yang dimulai dari awal berdirinya suatu sejarah hingga masa perkembangannya. Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang berusaha melukiskan tentang peristiwa masa lampau umat manusia yang disusun secara kronologis untuk menjadi pelajaran bagi manusia yang hidup sekarang maupun yang akan datang. Sejarah adalah guru yang paling bijaksana, sebagai umat Islam, tentu merupakan sebuah keharusan untuk mempelajari dan memahaminya.

Pembahasan mengenai sejarah Islam biasanya dikaitkan dengan kebudayaan dan peradaban Islam. Dalam perspektif waktu penulisan sejarah Islam meliputi keadaan sejarah umat Islam sejak awal datangnya agama Islam hingga masa sekarang, oleh sebab itu batasan waktu kajian sejarah Islam yang sangat panjang karena dimulai pada masa masa Rasulullah SAW hingga saat ini, maka dalam penulisan sejarah Islam digunakan metode periodisasi.

Madrasah Tsanawiyah sebagai lembaga pendidikan Islam, secara langsung telah menerapkan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. Madrasah Tsanawiyah menjadi pelopor bagi generasi Islam untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami,

menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( SKI ) Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: Sejarah Dinasti Umayyah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah. Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Pemerintah secara langsung juga mendukung lembaga pendidikan Islam (Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah) untuk menerapkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dapat dilihat pada permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, dan dengan munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat, maka disusunlah kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam secara Nasional.

Kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sebuah media agar dapat terlaksananya sebuah target pembelajaran. Media digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi, namun masih banyak pengajar yang masih belum memanfaatkan media dengan baik.

Multimedia dalam Pendidikan menjadi salah satu sarana dalam penyampaian materi pembelajaran, keefektifan penyampaian dalam penggunaan multimedia yang menjadi dasar penilaian pembuatan animasi sejarah dinasti bani umayyah ini.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan bahwa permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Sejarah Dinasti Bani Umayyah kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII Madrasah Tsanawiyah efektif digunakan untuk pembelajaran?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memiliki dampak efektivitas
4. Bagaimana hasil yang diperoleh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis media pembelajaran animasi

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya pada siswa dan siswi Madrasah Tsanawiyah kelas VII kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam semester dua

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana mengembangkan dan kelayakan media pembelajaran animasi pada materi sejarah dinasti bani umayyah pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi after effect dalam menunjang proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII
3. Mengembangkan media pembelajaran animasi after effect yang sesuai digunakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

4. Mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media pembelajaran animasi pada kelas VII MTs

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan media pembelajaran video animasi tentang sejarah kebudayaan Islam ini adalah sebagai berikut:

1. Mengasah kemampuan dalam proyek pembuatan animasi yang nantinya dapat sangat bermanfaat untuk penulis.
2. Memberikan pengetahuan kepada para siswa agar dapat menghargai sejarah-sejarah Islam terutama pada masa Bani Umayyah.
3. Memberikan pemahaman kepada siswa/siswi tentang sejarah Dinasti Bani Umayyah dengan menggunakan metode media pembelajaran berbasis animasi
4. Mempermudah guru dalam memberikan pengetahuan tentang sejarah kekhalifahan dan kebudayaan Islam dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari Bahasa latin medium (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.

Kata media berasal dari Bahasa latin, adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media Pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan *web*. (Ismail M. I., 2020)

### 2.2 Ilmu Sejarah

Ilmu sejarah adalah kajian akademis yang berisi *puzzle* peristiwa-peristiwa masa lampau menjadi sebuah bangunan pengetahuan yang utuh. Rangkaian *puzzle* itu meliputi perjalanan umat manusia mulai dari pemikiran, agama, sistem ekonomi, sosial-politik, sampai dengan kebudayaan.

Ilmu sejarah berupa merekam ulang perjalanan manusia yang bergerak melintasi ruang dan waktu, dari masa ke masa, generasi ke generasi, untuk menyajikan gambar pasang surut kebudayaan umat manusia sepanjang zaman. Selain mengkaji tentang kronologi dan peristiwa-peristiwa, ilmu sejarah memiliki fungsi menumbuhkan nalar kritis agar mampu mengambil pelajaran dari setiap peristiwa yang terjadi di masa lampau. (Hadiyat, 2020)

### **2.3 Kebudayaan Islam**

Sebagai kebudayaan yang bersumber dari ajaran agama (wahyu), kebudayaan Islam adalah kebudayaan yang diciptakan oleh umat Islam yang bersumber dari ajaran dan nilai-nilai Islam dalam satu ruang dan waktu, ajaran dan nilai-nilai ini bersumber dari dua ajaran pokok Islam, yaitu al-quran (wahyu Allah SWT) dan sunnah-hadist nabi Muhammad SAW.

Nilai-nilai Islam inilah yang membedakan kebudayaan Islam dari kebudayaan non-Islam (kebudayaan sekuler). Nilai-nilai Islam adalah nilai ilahiah dan akhlakiah yang bersumber dari doktrin Islam (al-quran dan sunnah nabi), dipercayai dan di pegangi oleh umat Islam sebagai tatanan dan pedoman nilai yang harus dilaksanakan dalam kehidupan ini, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan keumatan. (Ismail F. , 2017)

### **2.4 Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadist melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama dalam masyarakat

hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. (Dahwadin & Nugraha, 2019)

## **2.5 Animasi**

Animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni maka terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi sehingga terwujudlah sebuah karya animasi.

Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari suatu disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan, sudut pandang, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar. (Soenyoto, 2017)

## **2.6 Multimedia**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar kegiatan tersebut berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna, sehingga mutu Pendidikan dapat di tingkatkan. Seorang pengajar harus berusaha agar materi pelajaran yang di sampaikan dapat dimengerti dan dapat diserap oleh pelajar dengan baik. (Simarmata, Ganda, & Silalahi, 2019)

## **2.7 Standard Operating Procedure (S.O.P)**

*Standard Operating procedure* merupakan suatu dokumen yang berkaitan dengan prosedur yang akan dijalankan secara kronologis untuk menyelesaikan suatu pekerjaan demi mendapatkan hasil kerja yang efektif dan efisien. Dan, SOP ini harus dimiliki oleh suatu perusahaan atau organisasi sebagai panduan untuk menjalankan tugas dan fungsi setiap bagian yang ada. Adanya SOP ini dapat memudahkan dan menertibkan pekerjaan yang akan dijalankan.

Secara esensi, tujuan pembuatan *Standard Operating Procedure* adalah untuk menjalankan perincian atau standar yang tetap mengenai aktivitas pekerjaan yang berulang-ulang. Dengan adanya SOP ini diharapkan mampu menjadi arus kerja yang lebih baik, menjadi panduan. (Putra, 2020)

## **2.8 Software**

*Software* adalah perangkat lunak atau piranti lunak (Bahasa Inggris: *software*) adalah sebuah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud.

## **2.9 Adobe After Effect**

Adobe After Effect merupakan *software* untuk mengedit dan membuat efek khusus. Penekanan Adobe After Effect adalah pada efek-efek khusus pada bagian tertentu di dalam video. (Enterprise, Adobe After Effects Komplet, 2018)

## **2.10 Adobe Illustrator**

Adobe Illustrator adalah *software* desain grafis yang dimanfaatkan untuk membuat gambar dan ilustrasi berbentuk vektor. Objek vektor memiliki

keunggulan dalam hal ketajaman gambar. (Enterprise, Panduan Adobe Illustrator, 2020)

### **2.11 Storyboard**

*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah di desain yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran. *Storyboard* menunjukkan apa saja aktifitas yang harus dilakukan.

*Storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan . *Storyboard* juga diartikan sebagai visual *script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek.

Salah satu keuntungan penggunaan storyboard adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam. (Nana, 2019)

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan guna menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berupa model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model ini menjadi salah satu model yang digunakan untuk pengembangan multimedia. Model pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

##### 3.1.1 Pengonsepan (*Concept*)

Tahapan Pengonsepan ini menjadi tahap awal dari pengembangan video media pembelajaran, tahapan ini dilakukan dengan cara observasi lapangan dan mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan yang akan diambil. Kemudian dari hasil observasi, peneliti memperoleh beberapa aspek analisis konsep kebutuhan yaitu: menganalisa kurikulum yang berlaku dan menganalisa media. Menganalisa kurikulum yang berlaku di Madrasah Tsanawiyah. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### 3.1.2 Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari pengonsepan, hasil dari analisis di ubah kedalam bentuk desain agar dapat di implemetasikan kedalam bentuk selanjutnya berupa video media animasi. Tahapan ini dilakukan dalam 3 tahapan, yaitu:

1. Ide cerita

Ide cerita menjadi hal yang paling utama untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Ide cerita yang sudah didapka kemudian di masukan kedalam bentuk cerita.

2. *Storyboard*

*Storyboard* adalah sebuah rancangan gambar yang tersusun secara berurutan yang sesuai dengan konsep cerita yang telah di buat sebelumnya.

3. Perancangan karakter

Karakter di rancang sesuai dengan animasi media pembelajaran yang akan di buat

### 3.1.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pengumpulan bahan adalah sebuah tahapan untuk mengumpulkan bahan yang berupa sebuah asset animasi 2D, video, audio, dan mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran.

### 3.1.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahapan pembuatan (*Assembly*), penelitian pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan dua tahapan, yaitu tahap pra produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi terdiri dari proses pembuatan karakter dan *background* yang akan dibuat di aplikasi adobe illustrator. Proses desain animasi dibuat menggunakan aplikasi adobe after effect.

### 3.1.5 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada media yang dibuat. Tahapan pengujian ini dilakukan setelah semua video selesai, yang kemudian mendapatkan hasil dari responden yang telah berpartisipasi.

## 3.2 Analisis Kebutuhan Animasi Proyek Animasi

Analisis kebutuhan proyek dari animasi media pembelajaran Dinasti Bani Umayyah dibagi menjadi dua, yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Alat yang digunakan untuk menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 3.1.6 Kebutuhan *Hardware*

*Hardware* yang digunakan untuk pembuatan proyek animasi ini sebagai berikut:

**Table 1.** Kebutuhan *Hardware*

| Nama Hardware | Komponen Spesifikasi                           |
|---------------|--|
| ASUS A455L    | Processor : Intel® Core™ i5-5200U CPU @2,20GHz |
|               | RAM : 8 GB DDR 3                               |
|               | VGA : Intel® HD Graphics 5500 / NVIDIA GT 930M |
|               | Memory : SSD 256 GB + HDD 1 TB                 |

### 3.1.7 Kebutuhan *Software*

*Software* yang dibutuhkan untuk proses pembuatan animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Illustrator CC 2021

Adobe Illustrator digunakan untuk merancang karakter, membuat *background* dan menghasilkan vektor yang nantinya digunakan dalam animasi.

2. Adobe After Effect CC 2021

Adobe After Effect digunakan untuk memberikan gerakan per frame pada vektor yang telah dibuat pada Adobe Illustrator yang nantinya dijadikan sebagai animasi.

3. Audacity

Audacity digunakan untuk memberikan efek suara pada animasi agar dapat membuat animasi menjadi lebih baik lagi dengan berbagai macam efek suara.

### 3.1.8 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional pada animasi media pembelajaran sejarah Dinasti Bani Umayyah ini adalah sebagai berikut:

1. Tampilan

Tampilan video animasi berupa gambar-gambar vektor dengan tampilan yang menarik untuk para siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah

2. Suara pendukung

Animasi menggunakan instrumen suara pendukung yang digunakan untuk memperjelas video agar terlihat lebih baik

3. Materi

Berisi tentang materi dari sejarah kebudayaan Dinasti Bani Umayyah yang di mulai dari periode awal

### 3.3 Desain Multimedia

Desain multimedia dari sistem yang di buat bertujuan untuk menjelaskan atau mengilustrasikan animasi yang akan di buat. Desain yang digunakan mencakup skenario dan *interface*.

#### 3.3.1 Pra Production

Ide pembuatan animasi ini berdasarkan dari latar belakang media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran mereka.

#### 3.3.2 Production

Tahap produksi atau tahap pembuatan

##### a. Assets

*Assets* pada animasi ini di gunakan untuk memberikan karakter yang di butuhkan dalam pembuatan animasi

**Table 2.** *Assets*

| No | <i>Assets</i>   | Penjelasan   |
|----|---|--|
| 1  | <i>Background</i><br><br>(sumber : freepik) | <i>Background</i><br>pertama<br>menjelaskan<br>tentang ilustrasi<br>peradaban Dinasti<br>Bani Umayyah<br>pada saat itu |
| 2  | Karakter 1  | Karakter 1<br>merupakan tokoh<br>pendiri Dinasti Bani<br>Umayyah pertama   |



yaitu Muawiyah bin  
Abu Sufyan

(sumber : freepik)

---

3 Bangunan 1



(sumber : freepik)

Bangunan 1  
menggambarkan  
tentang periode  
pertama berdirinya  
Dinasti Bani  
Umayyah yaitu  
berada di kota  
Damaskus Suriah

---

4 Bangunan 2



(sumber : freepik)

Bangunan 2  
menggambarkan  
tentang periode  
pertama berdirinya  
Dinasti Bani  
Umayyah yaitu  
berada di kota  
Cordoba Spanyol

---

5 Karakter gabungan 1

Menjelaskan  
tentang perjanjian  
perdamaian yang di  
buat oleh kelompok  
Hasan bin Ali dan  
kelompok

---



(sumber : freepik)

Muawiyah agar terciptanya sebuah perdamaian yang selama ini mereka inginkan

---

6 Tangan



(sumber: freepik)

Kedua tangan yang saling berhadapan dengan beberapa koin di tengahnya menggambarkan tentang perkembangan ekonomi pada masa Dinasti Bani Umayyah

---

7 Background 2



(sumber: freepik)

Menampilkan peradaban Dinasti Bani Umayyah yang mulai hancur pada periode pertama kekhalifahan

---

8 Karakter 2



Karakter 2 mengarah pada kelompok suku arab utara yang melakukan pertentangan yang menjadi penyebab runtuhnya dinasti

---

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
| (sumber : freepik)   |                  |   |
| 9  | Karakter 3       | Karakter 3<br>mengarah pada kelompok suku arab selatan yang juga melakukan pertentangan dan menjadi penyebab runtuhnya dinasti tersebut |
|     |                  |   |
| (sumber : freepik)   |                  |   |
| 10   | Bendera khawarij | Mengilustrasikan sebagai kaum khawarij yang melakukan pemberontakan   |
|   |                  |   |
| 11   | Bendera syiah    | Mengilustrasikan sebagai kaum syiah yang melakukan pemberontakan  |
|  |                  |   |
| 12   | Background 3     | Menjelaskan tentang kemewahan dari para khalifah sebagai salah satu penyebab runtuhnya Dinasti  |
|  |                  |   |
| (sumber : freepik)   |                  |   |

---

13 Karakter 4



(sumber : freepik)

Karakter 4 adalah Umar bin Abdul Aziz, beliau adalah salah satu khalifah yang paling terkenal pada masa Dinasti Bani Umayyah karena pada masa dialah Dinasti menjadi sangat berkembang pesat

---

14 Karakter 5



(sumber : freepik)

Karakter 5 adalah istri dari Umar bin Abdul Aziz

---

15 Kotak suara



(sumber : freepik)

Menggambarkan tentang jenis pemerintahan yang bersifat demokrasi

---

16 Mahkota

Menggambarkan tentang jenis pemerintahan yang bersifat monarki atau kerajaan

---



(sumber : freepik)

---

17 Karakter 6



(sumber : freepik)

Karakter 6

menggambarkan tentang para orang-orang disabilitas

---

18 Bangunan 3



(sumber : freepik)

Rumah sakit menjadi salah satu infrastruktur yang di bangun pada masa khalifah umar

---

19 Bangunan 4



(sumber : freepik)

---

Menggambarkan tentang pasar sebagai infrastruktur yang di kembangkan

---

20 Bangunan 5



(sumber : freepik)

Menjelaskan  
tentang sarana  
olahraga

---

21 Karakter gabungan 2



(sumber : freepik)

Sebagai ilustrasi  
tentang Bahasa atau  
percakapan orang  
dengan Bahasa arab

---

22 Al-Quran



(sumber : freepik)

Menjelaskan  
tentang pembukan  
hadist

---

23 Sekolah kedokteran



(sumber : freepik)

Menggambarkan  
tentang sekolah  
kedokteran yang di  
pindah dari mesir  
ke turki

---

24 Bendera mesir



(sumber : freepik)

Menambah kesan  
negara pada  
bendera mesir  
untuk menunjukan  
tujuannya

---

---

|                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| 25 Bendera turki   |    | Menambah kesan negara pada bendera mesir untuk menunjukan tujuannya   |
| (sumber : freepik) |   |   |
| 26 PHK             |   | Assets ini menggambarkan bagaimana para khalifah-khalifah yang kurang baik dalam kerjanya harus di berhentikan secara paksa |
| (sumber : freepik) |   |   |
| 27 Pajak           |  | Menjelaskan tentang penurunan pajak sebagai salah satu kebijakan pada masa khalifah Umar bin Abdul Aziz                     |
| (sumber : freepik) |   |   |
| 28 Karakter        |   | Menggambarkan tentang pegawai pada masa Dinasti Bani Umayyah yang mendapatkan gaji pada masa perkembangan Dinasti           |

---



(sumber : freepik)

---

29 Background



(sumber : freepik)

Sebagai  
pendahuluan  
sebelum  
menjelaskan  
karakter-karakter  
secara inti

---

30 Karakter



(sumber : google images)

Karakter ini adalah  
foto atau lukisan  
dari khalifah  
Dinasti bani  
umayyah yang  
meresmikan jenis-  
jenis ilmu agama

---

31 Karakter



(sumber : google images)

Sibawaihi adalah  
seorang ahli Bahasa  
pada masa Dinasti  
Bani Umayyah

---

32 Karakter

Al-Farabi yaitu  
ilmuan filsafat

---

|    |  |  |
|----|--|--|
|    |  <p>(sumber : google images)</p>                  | <p>muslim pada masa<br/>Dinasti Bani<br/>Umayyah</p>   |
| 33 | <p>Karakter</p>  <p>(sumber : google images)</p>  | <p>Abu Al-Qasim Az-<br/>Zahrawi adalah<br/>ilmuan kedokteran<br/>muslim</p>                                |
| 34 | <p>Karakter</p>  <p>(sumber : google images)</p> | <p>Abu Ishaq az-<br/>Zarqali adalah<br/>ilmuan ahli<br/>astronomi ternama<br/>muslim pada saat<br/>itu</p> |

b. Skenario

1. Skenario sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah

Skenario ini menjelaskan tentang asal usul berdirinya Dinasti Bani Umayyah.

**Table 3.** Skenario SOP 1 sejarah berdirinya dinasti bani umayyah

| No | Durasi    | Tujuan   | Narasi  | Adegan  |
|----|-----------|--|---|---|
| 1  | 000s-022s | Menjelaskan tentang pendiri Dinasti Bani Umayyah | Dinasti Umayyah didirikan oleh Muawiyah bin Abu Sufyan atau Muawiyah satu yang menjadi gubernur syam pada masa pemerintahan Umar bin Khatab dan Usman bin Affan   | Menampilkan assets background satu sebagai gambaran dari peradaban Dinasti Umayyah kemudia muncul karakter 1 yaitu Muawiyah sebagai penjelas karakter |
| 2  | 023s-047s | Menjelaskan tentang periode Dinasti Bani Umayyah | Pemerintahan bani umayyah berlangsung lebih dari 3 abad yang terbagi kedalam 2 periode, periode pertama antara 661M-750M dengan pusat pemerintahan di Damaskus Suriah. Periode kedua antara 756M-1031M dengan pusat pemerintahan di Cordoba Spanyol | Menampilkan gambar bangunan 1 dan bangunan 2 sebagai penjelas terbaginya perode berdasarkan bangunan tersebut   |
| 3  | 048s-070s | Menjelaskan tentang                              | Pada periode pertama Dinasti  | Karakter tokoh Hasan bin Ali  |

---

|  |  |   |
|--|--|---|
| bagaimana<br>Muawiyah<br>bin Abu<br>Sufyan<br>menjadi<br>pendiri<br>Dinasti<br>Umayyah | Bani Umayyah,<br>setelah khalifah Ali<br>bin Abi Thalib<br>meninggal, umat<br>Islam di wilayah<br>Iraq mengangkat<br>cucu rasulullah<br>SAW yaitu Hasan<br>bin Ali sebagai<br>Khalifah, kemudian<br>pada tanggal 25<br>rabiul awwal tahun<br>41H, Hasan bin Ali<br>menyerahkan<br>tenggat<br>kekuasaannya<br>kepada Muawiyah<br>bin Abu Sufyan | muncul kemudia<br>di lanjutkan<br>dengan<br>munculnya tokoh<br>Muawiyah bin<br>Abu sufyan |
|--|--|---|

---

|   |               |  |  |  |
|---|---------------|--|--|--|
| 4 | 071s-<br>100s | Menjelaskan<br>tentang<br>peristiwa<br>amul jamaah | Peristiwa ini<br>disebut dengan<br>amul jamaah yang<br>artinya tahun<br>persatuan, berarti<br>diantara mereka<br>Hasan bin Ali dan<br>Muawiyah bin Abu<br>Sufyan tidak terjadi<br>perebutan<br>kekuasaan | Menampilkan<br>tokoh-tokoh<br>yang sedang<br>melakukan<br>perjanjian<br>perdamaian<br>dengan<br>menggunakan<br>asstes karakter<br>gabungan |
|---|---------------|--|--|--|

---

## 2. Skenario penyebab runtuhnya Dinasti Bani Umayyah

Menjelaskan tentang faktor apa saja yang menjadi penyebab runtuhnya Dinasti Bani Umayyah

**Table 4.** Skenario SOP 2 penyebab runtuhnya dinasti bani umayyah

| No | Durasi    | Tujuan  | Narasi  | Adegan  |
|----|-----------|---|---|---|
| 1  | 000s-026s | Menjelaskan tentang apa saja faktor-faktor yang menjadi penyebab runtuhnya Dinasti Bani Umayyah | Kebesaran yang dibangun oleh Bani Umayyah ternyata tidak dapat menahan kemunduran Dinasti yang berlangsung lebih dari satu abad ini, hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor yang kemudian mengantarkan pada titik kehancuran. Faktor-faktor tersebut diantaranya | Bangunan mulai turun satu persatu dan kamera menjadi zoom in menuju ke dalam fokus kamera yang asli |
| 2  | 027s-035s | Menjelaskan tentang pertentangan keras yang terjadi antara dua suku arab                        | Terjadinya pertentangan keras antara suku arab utara yang ada di wilayah irak dan suku arab selatan   | Karakter gabungan muncul, karakter yang pertama muncul adalah karakter suku                         |

|           |   |   |  |
|-----------|---|---|--|
|           | selatan dan suku arab utara   | berada di wilayah suriah  | arab utara kemudian selanjutnya muncul karakter suku arab selatan                      |
| 035s-040s | Menjelaskan tentang pemberontakan kaum syiah dan kaum khawarij  | Pemberontakan kaum syiah dan kaum khawarij terus berkembang menjadi gerakan oposisi yang kuat   | Menampilkan 2 bendera, yaitu bendera syiah dan juga bendera khawarij                   |
| 041s-060s | Menjelaskan tentang kehidupan mewah para khalifah dan keluarga yang menjadikan anak-anak mereka tidak mampu melanjutkan kekhalifahan orang tuanya | Lemahnya pemerintahan Dinasti Bani Umayyah juga menjadi faktor kemunduran Dinasti tersebut, sikap hidup mewah di lingkungan istana menjadi alasan utama anak-anak khalifah menjadi tidak sanggup memikul beban berat kenegaraan tatkala mereka mewarisi kekuasaan | Background muncul satu persatu di susul dengan koin emas dengan cahaya yang berkilauan |

3. Skenario profil kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz  
Menjelaskan tentang perjalanan khalifah Umar bin Abdul Aziz sebagai Khalifah terkemuka pada saat itu.

**Table 5.** Skenario sop 3 profil kepemimpinan umar bin abdul aziz

| No | Durasi    | Tujuan  | Narasi  | Adegan   |
|----|-----------|---|---|--|
| 1  | 000s-030s | Menjelaskan tentang profil awal khailfah Umar bin Abdul Aziz                    | Nama lengkapnya adalah umar bin abdul aziz bin Marwan bin al-hakim bin abu al-ash bin umayyah bin abd bin syams bin manaf. Ayahnya bernama abdul aziz bin Marwan. | Menampilkan karakter yang menggambarkan n tentang umar bin abdul aziz kemudian muncul papan tulis yang menampilkan nama lengkap dari khalifah Umar bin Abdul Aziz agar semakin jelas |
| 2  | 031s-057s | Menjelaskan tentang perjalanan diangkatnya Umar bin Abdul Aziz sebagai khailfah | Setelah ayahnya meninggal, Umar dipanggil ke Damaskus oleh Khalifah Abdul Malik dan menikah dengan anak perempuannya yang bernama Fatimah binti                   | Menampilkan background atau latar belakang kerajaan Dinasti Bani Umayyah dan memunculkan juga umar bin abdul aziz beserta istrinya   |

---

abdul malik.  
 Setelah  
 mertuanya  
 meninggal, Umar  
 diangkat sebagai  
 Gubernur  
 Madinah oleh  
 Khalifah Al-  
 Walid I. Umar  
 kemudian  
 ditunjuk sebagai  
 Gubernur di  
 Madinah dengan  
 tujuan meredam  
 ketegangan  
 antara penduduk  
 Madinah dengan  
 pihak pemerintah  
 pusat Umayyah.  
 Umar menjadi  
 walikota  
 Madinah selama  
 6 tahun yaitu  
 pada tahun 86H –  
 93 H

---

|   |               |   |  |  |
|---|---------------|---|--|--|
| 3 | 058s-<br>080s | Menjelaskan<br>tentang<br>kebijakan<br>yang telah di<br>buat oleh | Selama menjadi<br>khalifah, umar<br>bin abdul aziz<br>menerapkan<br>beberapa | Memunculkan<br>assets berupa<br>alquran yang<br>menjelaskan<br>tentang<br>menghidupkan |
|---|---------------|---|--|--|

---

|                     |   |   |
|---------------------|---|---|
| Umar bin Abdul Aziz | kebijakan, antara lain:<br>Menghidupkan kembali ajaran alquran dan sunnah nabi<br>Pemindahan sekolah kedokteran yang ada di iskandariah (mesir) ke antiokia dan harran (turki)<br>Memecat pejabat yang tidak kompeten<br>Mengurangi beban pajak | ajaran alquran dan hadist, kemudian assets sekolah kedokteran, assets pegawai yang di PHK, dan assets penurunan pajak |
|---------------------|---|---|

4. Skenario perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah  
Menjelaskan tentang alur scenario dari SOP 4 yang berfokus kepada perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah. Dapat dilihat pada tabel 6

**Table 6.** Skenario SOP 4 perkembangan kebudayaan Islam pada masa dinasti bani umayyah

| No | Durasi | Tujuan  | Narasi  | Adegan   |
|----|--------|---|---|--|
| 1  |        | Sebagai pengenalan <i>scene</i> yang akan di jelaskan lebih dalam pada <i>scene</i> selanjutnya | Pada masa bani umayyah, banyak perkembangan dan kemajuan yang terjadi di semua bidang kehidupan. Perkembangan tersebut mempengaruhi perkembangan peradaban dan kebudayaan Islam. Beberapa langkah pengembangan kebudayaan yang dilakukan oleh para khalifah diantaranya | Kamera melakukan zoom out dan para karakter bergerak dari satu sisi kesisi lainnya                       |
| 2  |        | Menjelaskan perkembangan pada bagian sistem pemerintahan  | Perubahan sistem pemerintahan Bentuk pemerintahan berubah dari demokrasi menjadi monarki  | Dijelaskan melalui animasi yang menampilkan 2 vektor, yang pertama vektor kotak suara yang menggambarkan |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
|   |  |  |  | tentang sistem pemerintahan yang masih bersifat demokrasi, kemudian bergani menjadi monarki atau kerajaan yang di lambangkan dengan vektor mahkota |
| 3 | Menjelaskan tentang perkembangan Islam pada bidang sosial kemasyarakatan | Panti sosial penyandang cacat ketika walid bin abdul malik menjabat sebagaikhalifah, ia menyediakan pelayanan khusus. Orang cacat di gaji. Orang buta diberikan penuntun. Orang lumpuh disediakan perawat. |  | Karakter dengan menggunakan kursi roda bergerak dimulai dari posisi kiri menuju keposisi kanan   |
| 4 | Menjelaskan tentang  | Pembangunan insfratuktur   |  | Memunculkan Gedung-gedung  |

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|   | perkembangan Islam pada bidang sosial kemasyarakatan           | dibangunnya rumah sakit, jalan raya, sarana olahraga, pasar atau pertahanan umat sebagai sarana prasarana umat                  | berupa rumah sakit, jalan raya, sarana olahraga, pasar sebagai sarana prasarana umat yang dimunculkan satu persatu   |
| 5 | Menjelaskan tentang perkembangan Islam pada bidang seni budaya | Bahasa arab berkembang luas keberbagai penjuru dunia dan menjadi salah satu Bahasa resmi internasional disamping Bahasa inggris | Animasi menampilkan dua karakter yang sedang berbincang melambangkan karakter tersebut dengan perkembangan Bahasa arab yang menjadi mulai di kenal negara lain pada masa itu |
| 6 | Menjelaskan tentang perkembangan Islam pada bidang ekonomi     | Sumber pendapatan dan pengeluaran pemerintah sumber uang masuk dihasilkan dari dharaiib yaitu kewajiban yang harus dibayar      | Menampilkan tangan   |

---

oleh warga negara. sedangkan pengeluaran dari uang masuk digunakan untuk gaji pegawai, pembangunan pertanian, perlengkapan perang, hadiah bagi sastrawan dan ulama

---

5. Skenario perkembangan ilmu-ilmu pada masa Dinasti Bani Umayyah

Memaparkan tentang ilmu-ilmu yang berhasil di kembangkan pada masa Dinasti Bani Umayyah. Dapat dilihat pada tabel 7

**Table 7.** Perkembangan ilmu-ilmu pada masa dinasti bani umayyah

| No | Durasi    | Tujuan  | Narasi  | Adegan  |
|----|-----------|---|---|---|
| 1  | 000s-013s | Digunakan sebagai animasi pembuka yang sebelum menjelaskan inti animasi | Pada masa Dinasti Umayyah banyak ilmu yang dikembangkan oleh ilmuan muslim pada saat itu, ilmu yang telah di kembangkan diantaranya | Munculnya assets seperti ruang kelas dengan barang yang masuk secara berurutan menjadi sebuah |

---

---

|   |           |  |   |  |   |
|---|-----------|--|---|--|---|
|   |           |  |   |  | pendahuluan animasi ini   |
| 2 | 014s-033s | Menjelaskan tentang perkembangan ilmu agama  | Salah satu ilmu agama berkembang adalah ilmu hadist yang ditandai dengan kodifikasi pembukuan Kodifikasi secara resmi dimulai pada masa kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz  | ilmu yang adalah yang di dengan dan hadist. resmi ilmu agama | Kamera fokus kepada papan tulis kelas yang akan memaparkan penjelasan tentang perkembangan ilmu agama |
| 3 | 034s-051s | Menjelaskan tentang perkembangan ilmu bahasa | Pemerintahan bani umayyah menjadikan Bahasa arab sebagai Bahasa resmi dalam administrasi pemerintahandi berbagai wilayah, hal ini kemudian mendorongnya ahli Bahasa yaitu sibawaihi yang menghasilkan karya berjudul alkitab yang menjadi pedoman | Bahasa sebagai resmi tentang perkembangan ilmu bahasa        | papan tulis kelas akan memaparkan penjelasan tentang perkembangan ilmu bahasa                         |

---

|           |  |  |   |  |
|-----------|--|--|---|--|
|           |  | ilmu tata Bahasa arab hingga saat ini  |   |  |
| 052s-083s | Menjelaskan tentang perkembangan ilmu filsafat   | Filsafat Islam pertama muncul pada masa daulah umayyah dimulai dengan penerjemahan filsafat Yunani kedalam Bahasa arab, salah satu ilmuan muslim yang terkenal adalah Alfarabi yang menyetujui logika Aristoteles, Alfarabi menciptalam titik balik sejarah pemikiran filsafat Islam dan salah satu karyanya adalah hisab al ulum yaitu perhitungan ilmu | papan tulis kelas akan memaparkan penjelasan tentang perkembangan ilmu filsafat   |  |
| 084s-105s | Menjelaskan tentang perkembangan ilmu kedokteran | Ilmuan dalam bidang kedokteran yang terkenal adalah Abu Al-Qasim Az-Zahrawi. Az-Zahrawi adalah dokter bedah terkemuka yang   | papan tulis kelas akan memaparkan penjelasan tentang perkembangan ilmu kedokteran |  |

---

ada di Cordoba yang memberikan kontribusi besar bagi perkembangan ilmu kedokteran, khususnya ilmu bedah. Ia di kenal sebagai peletak dasar-dasar Teknik ilmu bedah dan juga mampu menciptakan alat bedahnya sendiri

---

|               |                                    |  |  |
|---------------|------------------------------------|--|--|
| 106s-<br>132s | Menjelaskan tentang ilmu astronomi | Para ilmuwan muslim memerhatikan astronomi ilmu ini berhubungan dengan pelaksanaan beberapa ibadah, seperti waktu salat, penentuan arah kiblat, penetapan hisab, serta penentuan awal dan akhir Ramadan. Salah seorang ilmuwan dalam bidang astronomi adalah Abu Ishaq | papan tulis kelas akan memaparkan penjelasan tentang perkembangan ilmu astronomi |
|---------------|------------------------------------|--|--|

---

---

az-Zarqali dari  
Toledo, Spanyol.

---

c. *Storyboard*

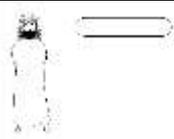
Setelah skenario di buat, selanjutnya adalah pembuatan storyboard

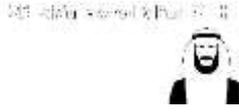
1. *Storyboard* sejarah berdirinya Dinasti Bani Umayyah

Tampilan untuk *storyboard* SOP 1 adalah sebagai berikut:

**Table 8.** Storyboard sop 1 sejarah berdirinya dinasti bani umayyah

| No | Scene   | Durasi        | Audio                  | Narasi  |
|----|---|---------------|------------------------|---|
| 1  |    | 000s-<br>013s | Funny.mp3              | -   |
| 2  |  | 014s-<br>022s | Funny.mp3              | Dinasti bani umayyah didirikan oleh muawiyah bin abu sufyan atau muawiyah satu yang menjadi gubernur syams pada masa pemerintahan umar bin khatab dan usman bin affan |
| 3  |  | 023s-<br>037s | Funny.mp3<br>Bloop.mp3 | Pemerintahan bani umayyah berlangsung   |

|   |   |                 |                        |  |
|---|---|-----------------|------------------------|--|
|   |   |                 |                        | lebih dari 3 abad, yang terbagi kedalam 2 periode. Periode pertama antara 661 Masehi sampai 750 Masehi dengan pusat pemerintahan di kota damaskus suriah |
| 4 |  | 038s-<br>046s-  | Funny.mp3<br>Bloop.mp3 | Periode kedua antara 756 Masehi sampai 1031 Masehi dengan pusat pemerintahan di Cordoba Spanyol  |
| 5 |  | 048s-<br>01.02s | Funny.mp3              | Pada periode pertama Dinasti Bani umayyah setelah khalifah ali bin abi thalib meninggal, umat Islam di   |

|   |   |                   |   |
|---|---|-------------------|---|
|   |   |                   | wilayah irak<br>mengangkat<br>cucu rasulullah<br>SAW yaitu<br>hasan bin ali<br>sebagai<br>khalifah  |
| 6 |    | 01.03s-<br>01.11s | Funny.mp3<br>Kemudia pada<br>tanggal 25<br>rabiul awwal<br>tahun 41<br>hijriah hasan<br>bin ali<br>menyerahkan<br>tenggat<br>kekuasaannya<br>kepada<br>muawiyah bin<br>abu sufyan                               |
| 7 |  | 01.11s-<br>01.41s | Funny.mp3<br>Peristiwa ini<br>disebut dengan<br>Amul Jamaah,<br>yang artinya<br>tahun<br>persatuan<br>berarti bahwa<br>diantara<br>mereka (Hasan<br>bin Ali dan<br>Muawiyah bin<br>Abi Sufyan)<br>tidak terjadi |

---

perebutan  
kekuasaan dan  
mereka  
berdamai serta  
menjalankan  
pemerintahan  
dalam satu  
kepemimpinan.

penyerahan ini  
dianggap  
menjadi satu  
satunya cara  
untuk meraih  
kedamaian  
dalam Islam  
dan terhentinya  
perselisihan  
pertempuran  
darah diantara  
kaum  
muslimin.

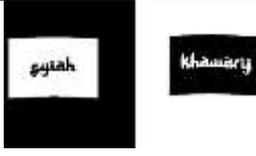
Penyerahan  
inilah yang  
menjadi awal  
sejarah  
berdirinya  
dinasti bani  
umayyah

---

2. *Storyboard* penyebab runtuhnya Dinasti Bani Umayyah  
 Tampilan untuk storyboard SOP 2 adalah sebagai berikut:

**Table 9.** *Storyboard* sop 2 penyebab runtuhnya dinasti bani umayyah

| No | Scene   | Durasi        | Audio                   | Narasi   |
|----|---|---------------|-------------------------|--|
| 1  |    | 000s-<br>025s | Funny.mp3               | Kebesaran yang dibangun oleh daulah bani umayyah ternyata tidak dapat menahan kemunduran dinasti yang berkuasa hampir 1 abad ini, hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor yang kemudian mengantarkan pada titik kehancuran, faktor-faktor tersebut diantaranya |
| 2  |  | 026s-<br>030s | Funny.mp3<br>Whoosh.mp3 | terjadinya pertentangan keras antara kelompok suku   |

|   |   |                 |                         |   |
|---|---|-----------------|-------------------------|---|
|   |   |                 |                         | arab utara yang berada di wilayah irak  |
| 3 |    | 031s-<br>034s   | Funny.mp3<br>Whoosh.mp3 | dan suku arab selatan yang berada di wilayah suriah   |
| 4 |    | 035s-<br>040s   | Funny.mp3               | Pemberontakan Kaum syiah dan kaum khawarij terus berkembang menjadi Gerakan oposisi yang kuat   |
| 5 |  | 041s-<br>01.00s | Funny.mp3               | Lemahnya pemerintahan dinasti banni umayyah juga menjadi faktor kemunduran dinasti tersebut, sikap hidup mewah dilingkungan istana menjadi alasan utama, anak-anak khalifah menjadi tidak sanggup |

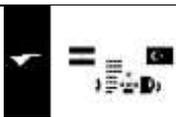
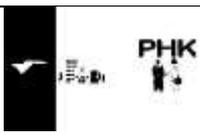
memikul beban berat kenegaraan tatkala mereka mewarisi kekuasaan.

3. *Storyboard* profil kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz

**Table 10.** *Storyboard* sop 3 profil kepemimpinan umar bin abdul aziz

| No | Scene   | Durasi        | Audio     | Narasi  |
|----|---|---------------|-----------|---|
| 1  |    | 000s-<br>018s | Funny.mp3 | Nama lengkapnya adalah umar bin abdul aziz bin Marwan bin al-hakim bin abu al ash bin umayyah bin abd bin syams bin manaf. Ayahnya bernama abdul aziz bin Marwan. |
| 2  |  | 019s-<br>029s | Funny.mp3 | Setelah ayahnya meninggal, Umar dipanggil ke  |

|   |   |                |                         |  |
|---|---|----------------|-------------------------|--|
|   |   |                |                         | <p>Damaskus<br/>oleh Khalifah<br/>Abdul Malik<br/>dan menikah<br/>dengan anak<br/>perempuannya<br/>yang bernama<br/>Fatimah binti<br/>abdul malik.<br/>Setelah<br/>mertuanya<br/>meninggal,<br/>Umar diangkat<br/>sebagai<br/>Gubernur<br/>Madinah oleh<br/>Khalifah Al-<br/>Walid I</p> |
| 3 |  | 030s-<br>057s  | Funny.mp3               | <p>Umar diangkat<br/>menjadi<br/>gubernur<br/>Madinah pada<br/>tahun 86 H dan<br/>berkuasa<br/>selama kurang<br/>lebih 6 tahun</p>   |
| 4 |  | 058s-<br>1.06s | Funny.mp3<br>Whoosh.mp3 | <p>Selama<br/>menjadi<br/>khalifah, umar<br/>bin abdul aziz<br/>menerapkan<br/>beberapa</p>  |

|   |   |                 |                         |   |
|---|---|-----------------|-------------------------|---|
|   |   |                 |                         | kebijakan,<br>antara lain:  |
|   |   |                 |                         | Menghidupkan<br>kembali ajaran<br>alquran dan<br>sunnah nabi  |
| 5 |    | 1.07s-<br>1.13s | Funny.mp3<br>Whoosh.mp3 | Pemindahan<br>sekolah<br>kedokteran<br>yang ada di<br>iskandariah<br>(mesir) ke<br>antiokia dan<br>harran (turki) |
| 6 |  | 1.14s-<br>1.16s | Funny.mp3               | Memecat<br>pejabat yang<br>tidak<br>kompeten  |
| 7 |  | 1.17s-<br>1.20s | Funny.mp3               | Mengurangi<br>beban pajak   |

4. *Storyboard* perkembangan kebudayaan Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah

**Table 11.** *Storyboard* sop 4 perkembangan kebudayaan Islam pada masa dinasti bani umayyah

| No | Scene | Durasi | Audio | narasi |
|----|-------|--------|-------|--------|
|----|-------|--------|-------|--------|

|   |   |               |           |  |
|---|---|---------------|-----------|--|
| 1 |    | 000s-<br>027s | Funny.mp3 | <p>Pada masa dinasti bani umayyah, banyak perkembangan dan kemajuan yang terjadi di semua bidang kehidupan. Perkembangan tersebut mempengaruhi perkembangan peradaban dan kebudayaan Islam. Beberapa langkah pengembangan kebudayaan yang dilakukan oleh para khalifah diantaranya</p> |
| 2 |  | 028s-<br>034s | Funny.mp3 | <p>Perubahan sistem pemerintahan Bentuk pemerintahan berubah dari demokrasi menjadi monarki</p>  |
| 3 |  | 035s-<br>051s | Funny.mp3 | <p>Panti social penyandang cacat ketika walid bin abdul malik</p>  |

|   |   |                   |           |  |
|---|---|-------------------|-----------|--|
|   |   |                   |           | menjabat<br>sebagai khalifah,<br>ia menyediakan<br>pelayanan khusus.<br>Orang cacat di<br>gaji. Orang buta<br>diberikan<br>penuntun. Orang<br>lumpuh<br>disediakan<br>perawat. |
| 4 |    | 052s-<br>01.02s   | Funny.mp3 | Pembangunan<br>infrastruktur<br>dibangunnya<br>rumah sakit, jalan<br>raya, sarana<br>olahraga, pasar<br>atau pertahanan<br>sebagai sarana<br>prasarana umat                    |
| 5 |  | 01.03s-<br>01.12s | Funny.mp3 | Bahasa arab<br>bahasa arab<br>berkembang luas<br>keberbagai<br>penjuru dunia dan<br>menjadi salah satu<br>Bahasa resmi<br>internasional<br>disamping Bahasa<br>inggris         |

|   |   |                   |           |   |
|---|---|-------------------|-----------|---|
| 6 |  | 01.12s-<br>01.31s | Funny.mp3 | <p>Sumber pendapatan dan pengeluaran pemerintah -sumber uang masuk dihasilkan dari dharaib yaitu kewajiban yang harus dibayaroleh warga negara. sedangkan pengeluaran dari uang masuk digunakan untuk gaji pegawai, pembangunan pertanian, perlengkapan perang, hadiah bagi sastrawan dan ulama</p> |
|---|---|-------------------|-----------|---|

5. *Storyboard* perkembangan ilmu pada masa Dinasti Bani Umayyah

**Table 12.** *Storyboard* sop 5 perkembangan ilmu pada masa dinasti bani umayyah

| No | Scene | Durasi | Audio | Narasi |
|----|-------|--------|-------|--------|
|----|-------|--------|-------|--------|

|   |   |               |           |   |
|---|---|---------------|-----------|---|
| 1 |    | 000s-<br>018s | Funny.mp3 | <p>Pada masa dinasti umayyah banyak ilmu-ilmu yang telah dikembangkan oleh para ilmuan muslim pada masa itu, ilmu yang telah dikembangkan di antaranya</p>  |
| 2 |    | 019s-<br>031s | Funny.mp3 | <p>Salah satu ilmu agama yang berkembang adalah ilmu hadis, yang ditandai dengan kodifikasi dan pembukuan hadis. Kodifikasi hadis secara resmi dimulai pada masa kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.</p>                    |
| 3 |  | 032s-<br>051s | Funny.mp3 | <p>Pemerintah Bani Umayyah menjadikan Bahasa Arab sebagai bahasa resmi dalam administrasi pemerintahan di berbagai wilayah. Hal ini kemudian mendorong lahirnya ahli bahasa, yaitu Sibawaihi, yang menghasilkan karya</p> |

---

|   |   |                 |           |  |
|---|---|-----------------|-----------|--|
|   |   |                 |           | berjudul Al-Kitab yang menjadi pedoman ilmu tata Bahasa Arab hingga saat ini.  |
| 4 |    | 052s-<br>1.22s  | Funny.mp3 | Filsafat Islam pertama kali muncul pada masa Daulah Umayyah, dimulai dengan penerjemahan filsafat Yunani ke dalam Bahasa Arab. Salah satu ilmuwan muslim dalam bidang filsafat yang sangat terkenal adalah Al-Farabi, yang menyetujui dan mengembangkan logika Aristoteles. Al-Farabi menciptakan titik balik sejarah pemikiran filsafat Islam, dan salah satu karyanya adalah Ihsab al-Ulum (Perhitungan Ilmu). |
| 5 |  | 1.22s-<br>.147s | Funny.mp3 | Ilmuwan dalam bidang kedokteran yang terkenal adalah Abu Al-Qasim Az-Zahrawi. Az-Zahrawi adalah dokter bedah   |

---

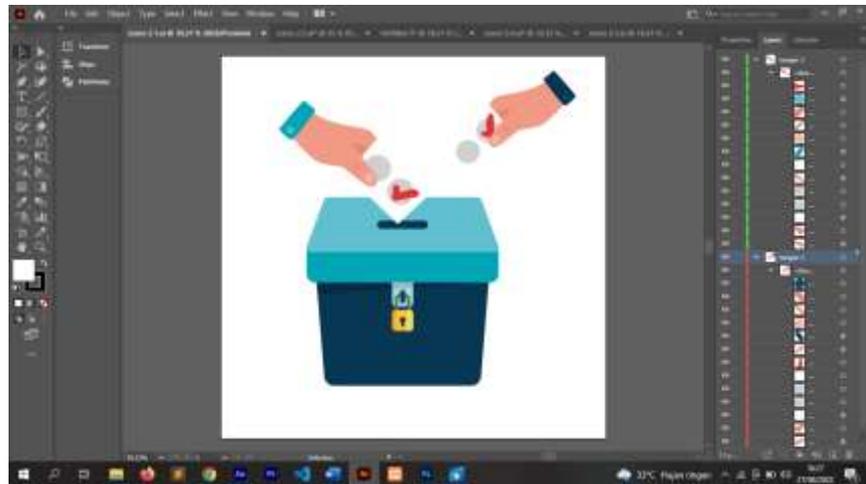
---

|   |   |                 |   |
|---|---|-----------------|---|
|   |   |                 | terkemuka di Cordoba yang memberikan kontribusi besar bagi perkembangan ilmu kedokteran, khususnya ilmu bedah. Ia dikenal sebagai peletak dasar-dasar teknik ilmu bedah modern dan juga mampu menciptakan alat bedahnya sendiri.  |
| 6 |  | 1.47s-<br>2.12s | Funny.mp3<br>Para ilmuwan muslim sangat memerhatikan ilmu astronomi karena ilmu ini berhubungan dengan pelaksanaan beberapa ibadah, seperti waktu salat, penentuan arah kiblat, penetapan hisab, serta penentuan awal dan akhir Ramadan. Salah seorang ilmuwan dalam bidang astronomi adalah Abu Ishaq az-Zarqali dari Toledo, Spanyol. |

---

*B. Animation*

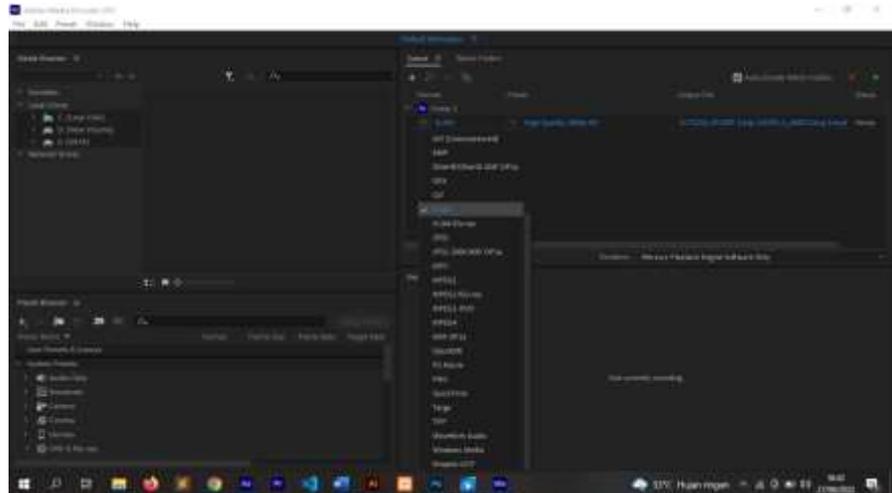
Tahapan *animation* adalah sebuah proses pembentukan animasi seperti membuat gerakan pada model, pengisian suara atau *dubbing*, serta proses menyatukan beberapa *scene* yang terpisah menjadi satu video.



**Gambar 1.** Pembuatan *assets* berupa vektor pada *software* adobe illustrator



*Gambar 2. Pembuatan animasi frame by frame*



*Gambar 3. Proses rendering*

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pembahasan dari media pembelajaran animasi sejarah Dinasti Bani Umayyah dapat di beri kesimpulan sebagai berikut:

1. Video Animasi media pembelajaran Dinasti Bani Umayyah menghasilkan video yang memiliki keefektifan dalam pembelajaran.
2. Membuat animasi sebagai sarana penyampaian mata pelajaran agar tidak terkesan monoton.
3. Memberikan pemahaman atau pengetahuan dengan menggunakan animasi didasarkan oleh kurikulum yang sesuai.
4. Hasil yang di dapatkan berdasarkan dari kuisisioner yang telah di berikan adalah sangat baik

### **5.2 Saran**

Hasil dari beberapa pembahasan mengenai media pembelajaran animasi sejarah Dinasti Bani Umayyah terdapat beberapa masukan dan saran yang diperoleh di antaranya

1. Durasi pada animasi dapat diperpanjang agar menghasilkan penyampaian yang lebih lengkap
2. Pada SOP 5 dapat di berikan lebih banyak tokoh-tokoh yang mengembangkan ilmu, tidak hanya satu tokoh saja

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, M. F. (2005). *Object Oriented Programming Php 5*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: PenerbitMangkuBumi.
- Enterprise, J. (2018). *Adobe After Effects Komplet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Hadiyat, F. (2020). *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Pendekatan Total History*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Ismail, F. (2017). *Sejarah Dan Peradaban Islam Klasik (Abad VII-XIII M)*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher.
- Mahtumah, B. (2021). *Administrasi Transaksi SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Miftachun, N. (2019). *TUTORIAL INSTALASI SOFTWARE*. Jakarta.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Novaliendry, D. (2021). *Pengolahan Suara Menggunakan Adobe Audition 2021*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Putra, I. M. (2020). *Panduan Mudah Menyusun SOP*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Simarmata, J., Ganda, C. G., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.  
(Miftachun, 2019)