

Dr. Husni Idris, M.Pd  
Rabiatul Adawiyah, M.Pd

# PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

STRATEGI DIGITAL ARTICULATE STORYLINE 3



**Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam  
Strategi Digital Articulate Storyline 3**

**Dr. Husni Idris, M.Pd  
Rabiatul Adawiyah, M.Pd**



**Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam  
Strategi Digital Articulate Storyline 3**

**Penulis:**

**Dr. Husni Idris, M.Pd  
Rabiatul Adawiyah, M.Pd**

**Editor:**

**Firnanda Pradana Putra, M.Pd**

**Desain Cover:**

**Nur Syamsi, M.Pd**

**Penerbit:**

**CV. Bo' Kampong Publishing (BKP)  
Jl. Harun Nafsi, Gg. Langgar, RT. 018,  
Loa Janan Ilir, Samarinda 75242  
bokampongpublishing@gmail.com  
Anggota IKAPI No. 011/KTI/2023**

**ISBN**

**978-623-88759-3-1**

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang.  
Dilarang memperbanyak tulisan ini dalam bentuk dan cara  
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.**

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul "*Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam : Strategi Digital Articulate Storyline 3*" ini dapat diselesaikan. Buku ini lahir dari semangat untuk menjawab kebutuhan pendidikan era digital, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih relevan, interaktif, dan menyentuh berbagai aspek perkembangan peserta didik.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan akhlak generasi muda. Namun, tantangan zaman yang semakin digital memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menyelaraskan nilai-nilai spiritual dengan kemajuan teknologi. Dalam buku ini, kami menawarkan pendekatan baru melalui pemanfaatan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*, yang memungkinkan guru menciptakan konten pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Buku ini dirancang untuk menjadi panduan praktis bagi pendidik, mahasiswa, dan siapa pun yang berkecimpung di dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Setiap bab telah disusun secara sistematis, mulai dari konsep dasar hingga langkah-langkah teknis dalam mengaplikasikan *Articulate Storyline 3*. Harapannya, buku ini tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga menginspirasi para pendidik untuk terus berinovasi dalam menghadirkan metode pembelajaran yang efektif.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami terbuka untuk masukan dan kritik yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat menjadi salah satu kontribusi kecil kami dalam memajukan dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung tersusunnya buku ini. Semoga Allah SWT senantiasa meridai setiap langkah kita dalam menebarkan ilmu yang bermanfaat.

Selamat membaca dan berkarya!

Penulis

## **DAFTAR ISI**

**PRAKATA – 4**

**DAFTAR ISI — 6**

**BAB I PENDAHULUAN — 8**

**BAB II MEDIA PEMBELAJARAN - 18**

**BAB III ARTICULATE STORYLINE 3 — 25**

**BAB IV PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM (PAI) —33**

**BAB V PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 –  
– 42**

**BAB VI HASIL PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 –  
– 67**

**BAB VII KESIMPULAN — 99**

**DAFTAR PUSTAKA — 101**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penentu dalam membentuk kemampuan kognitif dan karakter siswa. Hal ini disebabkan karena PAI tidak hanya membahas tentang ilmu pengetahuan agama dan ibadah saja, namun juga masalah muamalah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Musadsas pada tahun 2022, diketahui bahwa siswa yang belajar PAI dengan baik akan dapat menghargai sesama dengan lebih baik, bisa bergaul tanpa menbeda-bedakan, serta memiliki akhlak yang baik<sup>1</sup>. Berkenaan dengan hal tersebut maka bisa dikatakan bahwa tanggung jawab guru PAI sangatlah berat.

Guru PAI harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswanya, sehingga bisa terampil secara vertikal maupun horizontal. Vertikal maksudnya adalah kepada sang pencipta dan horizontal kepada sesama manusia. Untuk mencapai

---

hal tersebut, terdapat empat strategi pembelajaran yang dapat disiapkan oleh Guru PAI, yakni (1) mengidentifikasi materi yang di sampaikan (2) mempraktekkan ilmu yang diperoleh di kelas ke lingkungan sesuai harapan masyarakat, (3) memilih dan menetapkan metode dan teknik belajar mengajar yang di anggap paling tepat dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan pegangan guru (4) menetapkan norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria standar keberhasilan untuk dijadikan pedoman guru dalam mengevaluasi kegiatan belajar mengajar.

Selama ini proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional yang didominasi oleh metode ceramah, dimana proses pembelajaran bersifat *teacher center*, guru merupakan agen utama penyampai informasi. Bila dikaitkan dengan masa pandemi covid-19 mata pelajaran PAI dilaksanakan secara daring/online yang juga memiliki kendala diantaranya; (1) akses internet yang berbeda-beda antara siswa. Hal ini menyebabkan ada siswa yang dapat mengikuti



pembelajaran secara maksimal dan ada yang tidak. Kondisi ini berkaitan dengan kondisi geografis kota atau kabupaten dimana sekolah berada. Sekolah yang dekat dengan perkotaan akan mudah untuk mendapatkan akses internet. Sementara yang berada didaerah pedalaman akan kesulitan mendapatkan akses internet yang memadai. (2) kondisi ekonomi keluarga yang menyebabkan kemampuan pembelian kuota paket internet, (3) spesifikasi handphone (HP) atau laptop siswa yang menyebabkan beberapa aplikasi yang digunakan guru tidak dapat diakses oleh siswa

Selama ini guru PAI berusaha untuk mengembangkan kreatifitas agar materi PAI dapat disampaikan dengan baik sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Hal ini karena materi-materi pada mata pelajaran PAI lebih bersifat teori dan normatif<sup>2</sup>. Pembelajaran PAI selama ini jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, akibatnya minat belajar siswa rendah. Salah satu alasan kurangnya pengembangan media dalam mata pelajaran PAI

adalah karena minimnya pemahaman guru PAI berkenaan dengan pengembangan media yang dampaknya pada penyampaian materi yang membuat siswa tidak tertarik dan jenuh.

Bila dikaitkan dengan hasil belajar mata pelajaran PAI, selama pandemi covid-19 proses pembelajaran berubah dari luring/tatap muka menjadi daring/online. Berdasarkan hal tersebut siswa melakukan adaptasi dari pembelajaran yang berlangsung didalam kelas bersama siswa lainnya, menjadi pembelajaran yang sifatnya mandiri. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kurang termotivasi untuk belajar yang menyebabkan turunnya hasil belajar siswa.

Kendala lain dalam pelaksanaan pembelajaran PAI antara lain;

#### 1. Kurangnya Pemahaman Kontekstual pada Siswa

Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman siswa tentang relevansi ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari. Siswa sering kali hanya menghafal teori atau ayat-ayat tanpa memahami maknanya secara mendalam. Hal ini

dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan tidak aplikatif. Akibatnya, nilai-nilai agama sulit untuk diinternalisasikan dalam perilaku mereka sehari-hari.

## 2. Metode Pembelajaran yang Kurang Inovatif

Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam mengajar PAI. Metode ini sering kali kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital saat ini. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dengan kebutuhan generasi muda yang lebih visual dan interaktif dapat mengurangi minat siswa untuk belajar agama.

## 3. Minimnya Sarana dan Prasarana

Di beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil, kendala infrastruktur menjadi hambatan besar. Ketiadaan alat peraga, buku pendukung, atau akses teknologi mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu, ruang kelas yang kurang memadai juga dapat mengganggu konsentrasi siswa dan kelancaran proses pembelajaran.

## 4. Kurangnya Kompetensi Guru dalam Teknologi

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis digital semakin banyak diterapkan. Namun, tidak semua guru PAI memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam media pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mengurangi kualitas pembelajaran.

#### 5. Pengaruh Lingkungan Sosial dan Media

Lingkungan sosial yang kurang mendukung penerapan nilai-nilai agama juga menjadi kendala. Selain itu, pengaruh media sosial dan konten digital yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama dapat menyulitkan siswa untuk menerapkan pembelajaran PAI dalam kehidupan mereka. Guru sering kali kesulitan dalam menghadapi kontradiksi antara nilai-nilai agama yang diajarkan di sekolah dan pengaruh negatif yang diterima siswa dari luar.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan strategi jitu dalam pembelajaran PAI agar tujuan pelajaran dapat tercapai secara maksimal. Guru yang tugasnya sebagai fasilitator dan mentor, harus kreatif

dan inovatif dalam memilih model, metode, khususnya media yang sesuai dengan keberagaman kondisi siswa serta kebutuhan siswa selama mengikuti pembelajaran. Karena keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran rumpun PAI berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran yang tepat berbantuan media yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Untuk mencapai kompetensi mata pelajaran PAI, perlu dukungan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* versi ke 3 ini adalah salah satu software atau perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui kegiatan presentasi. *Software* ini memiliki keunggulan yaitu memudahkan mempublish project bahan ajar kedalam berbagai jenis, seperti CD, link html, word, worksheet hingga *Learning Management System* (LMS). Seperti pendapat yang disampaikan oleh Rivers bahwa *Articulate Storyline* adalah program dasar pembuatan sebuah karya secara elektronik yang memiliki fitur perancangan instruksional secara sistematis yang bisa

diaplikasikan pada pembelajaran antarmuka oleh pengguna dalam pembelajaran interaktif.

Penggunaan software ini dianggap efektif karena, sangat membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme materi, guru pun tidak perlu mengulang kembali pembicaraan sehingga hanya memerlukan waktu yang singkat saja dalam menyajikan materi. *Articulate Storyline 3* yang di dalam penggunaannya memuat berbagai macam fasilitas seperti terdapat *text book*, audio, video, animasi, kuis interaktif, hingga *hyperlink* yang bisa langsung digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, keunggulan lain dari *Articulate Storyline 3* adalah dapat diakses dalam keadaan *offline*.

Berdasarkan hasil Observasi ditemukan bahwa rata-rata pembelajaran PAI di SMA sudah baik, dikarenakan beberapa SMAN telah memiliki infrastruktur yang memadai. Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar sudah berjalan, namun penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis software masih kurang, terutama untuk mata pelajaran PAI. Temuan lain, kurang

tertariknya siswa SMA untuk mempelajari PAI, dikarenakan beberapa hal diantaranya; guru yang masih menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu yang hanya digunakan untuk mempresentasikan materi dengan seadanya, metode yang digunakan belum bisa memaksimalkan teknologi, belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif terbaru secara optimal.

Bila dikaitkan dengan pembelajaran daring seperti yang terjadi pada waktu pandemi Covid-19. Pembelajaran PAI pada dasarnya benar-benar membutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Agar meningkatkan minat siswa dalam mempelajarinya. Bila pembelajaran PAI disajikan dengan media interaktif lengkap dengan video, gambar dan penjelasan yang kontekstual, serta penilaian yang autentik tentu saja siswa akan semangat untuk mempelajarinya. Bila dikaitkan dengan perkembangan kognitif, siswa SMA berada pada tahap operasional formal. Berdasarkan hal tersebut pada tahap ini anak mampu berpikir abstrak, menalar secara sistematis, dan

memiliki kemampuan eksperimen dan kontekstual<sup>3</sup>, sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sangat menunjang tahapan kognitif tersebut.



## **BAB II**

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai sarana penyampaian pesan. Pesan yang tersampaikan dapat menggerakkan pikiran, perasaan maupun motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga didapatkan perubahan perilaku dan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya; (1) meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran, (2) memfasilitasi siswa belajar mandiri, (3) membiasakan penggunaan teknologi, memberikan penyajian pembelajaran yang interaktif, (4) berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa yang mengalami keterlambatan dalam belajar, (5) mengefisienkan waktu pembelajaran, (6) meningkatkan perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar, karena pengembangan media yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat strategis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar menyampaikan ilmu, tetapi juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlak, dan karakter mulia. Dengan bantuan media pembelajaran, pesan-pesan tersebut dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual.

Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep agama yang kadang abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dimengerti. Misalnya, melalui animasi atau simulasi, siswa dapat melihat bagaimana tata cara ibadah dilakukan dengan benar. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika media yang digunakan memiliki elemen visual, audio, dan interaksi. Dalam konteks PAI, media yang menarik dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari nilai-

nilai agama, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang bervariasi. Variasi dalam metode penyampaian ini penting untuk menghindari kejenuhan siswa, terutama dalam pelajaran yang sering dianggap monoton.

Media pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung pembelajaran yang inklusif. Siswa dengan berbagai kebutuhan belajar dapat lebih mudah mengakses materi sesuai dengan kemampuan mereka. Sebagai contoh, siswa yang memiliki kesulitan belajar secara verbal dapat terbantu dengan penjelasan visual yang diberikan melalui media digital.

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat penggunaan media bergeser menjadi media digital. Media digital adalah media yang bekerja dengan data digital. Media ini menghasilkan citra digital yang dapat diakses dan didistribusikan menggunakan berbagai perangkat digital. Kelebihan dari media digital adalah dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru yang ingin mengemas pembelajarannya

menjadi lebih menarik dan bervariasi. Dengan penggunaan media digital dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara lebih luas, dimanapun dan kapanpun serta memudahkan penyampaian materi oleh guru.

Media digital adalah bentuk media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Dalam era modern, media digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, mencakup berbagai platform seperti situs web, aplikasi, media sosial, streaming video, hingga podcast. Media ini menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tidak dimiliki oleh media tradisional seperti koran atau televisi.

Salah satu keunggulan utama media digital adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara cepat dan luas. Dengan adanya internet, konten digital dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, asalkan memiliki perangkat yang mendukung dan koneksi internet. Hal ini membuat media digital menjadi alat komunikasi yang sangat efektif di era globalisasi.

Media digital juga mendukung interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan media tradisional. Melalui fitur

komentar, likes, dan berbagi, pengguna dapat terlibat secara langsung dengan konten yang mereka konsumsi. Interaktivitas ini membuka peluang bagi individu dan organisasi untuk membangun hubungan yang lebih dekat dengan audiens mereka.

Namun, perkembangan media digital juga membawa tantangan tersendiri. Salah satu isu yang sering muncul adalah penyebaran informasi palsu atau hoaks. Dengan kecepatan distribusi informasi, berita palsu dapat dengan mudah menyebar dan memengaruhi opini publik. Oleh karena itu, literasi digital menjadi hal yang sangat penting untuk membantu masyarakat memilah informasi yang valid.

Media digital juga telah mengubah cara orang bekerja dan belajar. Dalam dunia kerja, media ini memungkinkan kolaborasi jarak jauh melalui aplikasi seperti Zoom atau Microsoft Teams. Dalam pendidikan, media digital memberikan akses ke pembelajaran daring, yang semakin penting terutama sejak pandemi COVID-19.

Di sisi lain, media digital memiliki dampak yang signifikan terhadap budaya dan gaya hidup. Dengan

adanya media sosial, misalnya, individu dapat mengekspresikan diri mereka secara lebih bebas dan kreatif. Namun, hal ini juga memunculkan tantangan seperti ketergantungan pada media sosial dan dampaknya terhadap kesehatan mental, seperti kecemasan dan depresi akibat tekanan sosial.

Selain manfaatnya dalam berbagai aspek kehidupan, media digital juga menjadi alat penting untuk mendukung keberlanjutan. Dengan berkurangnya ketergantungan pada media cetak, seperti koran dan buku, media digital membantu mengurangi penggunaan kertas dan dampaknya terhadap lingkungan. Namun, tantangan keberlanjutan juga muncul dalam bentuk limbah elektronik dan konsumsi energi yang tinggi dari data center.

Secara keseluruhan, media digital adalah inovasi yang telah mengubah lanskap komunikasi, ekonomi, dan budaya secara fundamental. Meski menghadirkan sejumlah tantangan, media digital juga memberikan peluang yang tak terbatas untuk meningkatkan kualitas hidup dan memperluas wawasan manusia. Dengan pemanfaatan yang bijak, media digital dapat menjadi alat

yang sangat bermanfaat dalam mendukung perkembangan masyarakat modern.

Di sisi lain, media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti literasi digital, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi. Melalui interaksi dengan media ini, siswa tidak hanya belajar tentang agama, tetapi juga memperoleh keterampilan yang relevan untuk masa depan. Akhirnya, penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam PAI dapat menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menjangkau siswa di berbagai lokasi dan latar belakang. Di daerah seperti Kalimantan Timur, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap pendidikan agama yang berkualitas.

### **BAB III** ***ARTICULATE STORYLINE 3***

*Articulate Storyline* adalah salah satu jenis perangkat lunak atau *Software* yang bisa dikembangkan dengan berbagai macam bentuk media dan isi yang dapat digunakan sebagai alat presentasi dalam menyampaikan informasi. *Articulate storyline* merupakan salah satu jenis alat untuk pembuatan multimedia pembelajaran interaktif atau yang biasa disebut *multimedia authoring tools*. Dikatakan sebagai alat untuk pembuatan multimedia dikarenakan terdapat fasilitas berupa penggabungan beberapa komponen yang terdiri dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, serta video.

*Articulate Storyline* memiliki rupa dan fungsi yang serupa dengan *Ms PowerPoint*. *Articulate Storyline* memiliki fitur-fitur yang fungsional yaitu bisa menjadi wadah bagi para pembuat yang dalam hal ini guru, bisa menciptakan berbagai macam bentuk bahan ajar yang berupa multimedia se-interaktif mungkin.

*Articulate Storyline* memiliki banyak fitur menarik yang menjadikan dia unggul, seperti penambahan karakter, *quiz maker*, link url dan tombol, serta cara



publishing yang beragam, baik secara *online* maupun *offline*. *Project* yang telah diselesaikan dan akan dipublikasi dapat berupa media berbasis web (*html5*) atau *application file* yang dapat diakses oleh perangkat seperti laptop, komputer, tablet, hingga smartphone. Dengan tujuan agar bisa diakses dimanapun, dalam bentuk apapun dan oleh siapapun, serta juga merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran berbasis teknologi/ *e-learning* ini agar bisa membuat penggunanya bisa belajar mandiri dan melek teknologi.

*Articulate Storyline 3* adalah salah satu perangkat lunak e-learning yang populer untuk membuat konten pembelajaran interaktif. Dikembangkan oleh *Articulate*, perangkat ini memungkinkan penggunanya untuk merancang modul pelatihan berbasis digital dengan mudah, tanpa perlu keahlian pemrograman yang mendalam. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur yang kaya, *Storyline 3* membantu pendidik, pelatih, dan desainer pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Salah satu keunggulan utama *Articulate Storyline 3* adalah fleksibilitasnya dalam mendukung berbagai jenis

media. Pengguna dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, hingga animasi ke dalam modul pembelajaran mereka. Selain itu, perangkat ini juga mendukung pembuatan kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, drag-and-drop, dan input teks, yang memungkinkan pengguna untuk mengukur pemahaman peserta secara efektif.

Storyline 3 dilengkapi dengan fitur *responsive design*, sehingga konten yang dibuat dapat diakses dengan optimal di berbagai perangkat, baik desktop, tablet, maupun ponsel. Hal ini menjadi penting di era digital, di mana pembelajaran sering dilakukan secara fleksibel melalui perangkat mobile. Fitur ini memastikan pengalaman belajar yang konsisten bagi pengguna, terlepas dari perangkat yang mereka gunakan.

Selain itu, *Articulate Storyline 3* memiliki kemampuan untuk mendukung penggunaan *triggers* dan variabel, yang memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk menciptakan alur pembelajaran yang dinamis. Dengan *triggers*, pengguna dapat menentukan tindakan tertentu berdasarkan interaksi peserta, seperti menampilkan elemen baru ketika sebuah tombol diklik.

Sementara itu, variabel memungkinkan modul pembelajaran memiliki fungsi yang lebih kompleks, seperti penyimpanan skor kuis atau penyesuaian konten berdasarkan pilihan peserta.

Bagi desainer yang ingin menambahkan elemen visual menarik, *Storyline 3* menyediakan pustaka ikon dan karakter bawaan. Karakter ini hadir dalam berbagai pose dan ekspresi, memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen naratif atau representasi visual ke dalam modul mereka. Fitur ini mempermudah pembuatan konten pembelajaran yang lebih personal dan relatable bagi peserta.

Kemampuan integrasi dengan standar *e-learning* seperti *SCORM*, *AICC*, dan *xAPI* juga menjadi salah satu nilai tambah *Storyline 3*. Hal ini memungkinkan konten yang dibuat dapat diunggah ke berbagai *Learning Management Systems (LMS)* dengan mudah. Dengan demikian, *Storyline 3* cocok digunakan untuk pelatihan korporat, pendidikan formal, maupun pembelajaran mandiri.

Namun, seperti perangkat lunak lainnya, *Storyline 3* juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu

kekurangan yang sering disoroti adalah harga lisensinya yang cukup tinggi, sehingga mungkin menjadi penghalang bagi individu atau organisasi dengan anggaran terbatas. Selain itu, proses rendering modul yang kompleks kadang memakan waktu lebih lama, terutama untuk konten yang kaya akan media dan animasi.

Articulate juga menyediakan dukungan komunitas dan sumber daya belajar, seperti forum pengguna dan tutorial *online*. Pengguna *Storyline 3* dapat dengan mudah menemukan panduan atau solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Hal ini menjadikan *Storyline 3* tidak hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga bagian dari ekosistem e-learning yang mendukung kolaborasi antar pengguna.

Selain itu, *Storyline 3* memiliki fitur *text-to-speech* yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan narasi suara ke dalam modul pembelajaran tanpa perlu merekam suara secara manual. Fitur ini sangat membantu dalam pembuatan konten yang inklusif, terutama bagi peserta dengan kebutuhan aksesibilitas tertentu.

Secara keseluruhan, *Articulate Storyline 3* adalah alat yang sangat berguna bagi para desainer pembelajaran dan profesional di bidang pelatihan. Dengan fitur-fitur canggih dan fleksibilitasnya, perangkat ini memungkinkan pembuatan modul pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, keunggulannya menjadikannya salah satu perangkat lunak e-learning yang paling banyak digunakan di dunia.

*Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan agar bisa membantu keberhasilan proses pembelajaran, antara lain:

- a. Dapat dengan mudah digunakan oleh siapa saja, bagi pengguna yang telah maupun belum berpengalaman;
- b. Dapat mengkombinasikan beberapa jenis media atau objek, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya;
- c. Bersifat audio visual, dengan suara serta gambar yang bisa langsung dibuat di *Articulate Storyline*;
- d. Dapat membuat fitur quiz dan;

- e. Dengan adanya bahan ajar multimedia interaktif ini akan lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>
  - f. Membantu pemula dalam membuat navigasi tombol karena memiliki fitur *trigger* tanpa ada pengkodean yang rumit.<sup>5</sup>
  - g. Fitur yang disajikan dalam *Articulate Storyline* ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms PowerPoint*.
  - h. Mudah dipelajari dan digunakan bagi para pemula yang sebelumnya sudah paham dan pernah menguasai pembuatan media menggunakan *Ms PowerPoint*
  - i. Mendukung pembelajaran dengan menyajikan slide jenis Game karena bersifat Interaktif
  - j. Hasil publikasi dapat dijalankan melalui: *Desktop*, berupa file aplikasi (.exe) *Web browser*, berupa file HTML, *Smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi APK, *LMS (Learning Management System)* seperti Moodle, berupa file SCORM.
-

- k. Memiliki kapasitas bawaan file yang relatif kecil sehingga ringan apabila ingin dioperasikan di smartphone
- l. Terdapat banyak pihak atau pengguna yang telah menyelesaikan pembuatan produk dengan *Articulate Storyline* disertai cara pengoperasian dan dokumentasinya yang memudahkan para pengguna baru yang ingin belajar dan memecahkan masalah yang ditemukan saat mengembangkan produk.

## **BAB IV**

### **PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

Pendidikan agama merupakan salah satu jenis mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi, hal ini dikarenakan pendidikan agama memiliki peran penting dalam menanamkan, menguatkan karakter peserta didik agar memiliki akhlak mulia seperti yang diajarkan oleh agama.

Pendidikan agama Islam adalah upaya lebih sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar beriman, memahami, dan mengamalkan Islam melalui kegiatan pengajaran, pengajaran, dan pendidikan. PAI pada dasarnya ialah suatu proses, dan perkembangannya disebut juga suatu kelompok mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan perguruan tinggi.

PAI Juga berperan strategis dalam membangun karakter generasi muda. Dalam konteks modern, PAI membantu siswa memahami nilai-nilai Islam dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting untuk menghadapi



tantangan zaman yang penuh dengan pengaruh globalisasi dan budaya asing.

Tujuan pembelajaran PAI menurut kurikulum pendidikan agama yang terdapat dalam Lampiran UU No. 2 tahun 2006, adalah untuk menjadikan peserta didik yang kuat serta sempurna iman, takwa, dan akhlaknya. Menjadi generasi muslim yang tangguh dan berani dalam menghadapi rintangan dan ujian yang biasa ditemui dalam kehidupan bermasyarakat dalam ruang lingkup yang luas, agar bisa berperan langsung dalam membantu menciptakan kehidupan yang bermartabat, mengalami kemajuan dalam peradaban, dan kehidupan yang damai dan penuh keharmonisan.

Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan penanaman ilmu pengetahuan dan kesadaran diri serta penanaman karakter/akhlakul karimah yang diberikan oleh seorang pendidik atau orang yang lebih mengetahui dan berpengetahuan yang diajarkan kepada peserta didiknya mengenai segala bentuk ajaran keislaman, yang menuhankan Allah Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan meninggalkan segala hal yang dilarang-Nya. Dengan tujuan membiasakan diri setiap insan siswa muslim untuk

memiliki keilmuan, pengetahuan, pemahaman serta penghayatan terhadap ajaran agama yang diperolehnya dan disertai pengamalan dalam kesehariannya.

Dalam implementasinya, pembelajaran PAI sering kali memanfaatkan pendekatan tematik dan integratif. Metode ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoretis tetapi juga dapat menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan nyata, baik di sekolah maupun di luar.

Adapun karakteristik mata pelajaran PAI antara lain:

- 1) PAI adalah salah satu subjek mata pelajaran yang merupakan landasan pokok dalam agama Islam. Sehingga PAI merupakan hal yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain dengan ajaran Islam.
- 2) Mata pelajaran PAI berisi muatan yang merupakan bagian yang saling berhubungan dan tidak dapat terpisahkan dengan mata pelajaran yang lain. Karena tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran yang lain tersebut harus seirama dengan tujuan mata pelajaran PAI. Selain itu pula, seperti yang diketahui bahwa mata pelajaran PAI berisi dasar pengajaran

pendidikan moral dan karakter peserta didik, yang kemudian diartikan bahwa saat siswa menguasai mata pelajaran lain, mereka juga telah menguasai tujuan PAI secara langsung.

- 3) Mata pelajaran PAI, memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakarakter yang baik dan memahami serta mengamalkan ajaran Islam. Hal ini bertujuan agar ketika siswa mendapatkan berbagai informasi dari berbagai bidang keilmuan dan terdapat hal-hal yang perlu untuk disaring, disinilah peran mata pelajaran PAI bermain yaitu agar tidak terbawa oleh hal-hal tersebut.
- 4) Mata pelajaran PAI berkeinginan bagi para peserta didiknya untuk dapat menguasai pengetahuan ajaran-ajaran keagamaan yang terdapat di dalamnya serta mampu mengamalkan ajaran tersebut di kehidupannya dan di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.
- 5) Sumber-sumber ajaran agama Islam berasal dari dua landasan dasar umat Islam, yaitu Al-Quran dan As-Sunnah. Terdapat pula sumber lain yaitu yang berasal

dari kesepakatan para ulama yaitu Ijtihad yang menyatakan bahwa mata pelajaran PAI ini bisa dikembangkan secara lebih detail dan merinci dalam berbagai macam bentuk.

- 6) Mata pelajaran PAI yang telah dikembangkan secara rinci melalui hasil Ijtihad bahwa, terdapat tiga macam prinsip dasar ajaran dasar PAI yang biasa ditemui dalam jenjang pendidikan baik umum maupun madrasah, yang terjabar dalam aqidah, syariah, dan akhlak. Aqidah ialah prinsip PAI yang memuat penjabaran mengenai keimanan seorang insan manusia dengan Tuhannya; Bidang Syariah menjabarkan konsep dasar Islam yang terdiri dari ibadah dan muamalah; serta bidang akhlak yang merupakan ajaran agama Islam dan berisi penjelasan tentang akhlakul karimah antara kesadaran diri dari seorang hamba kepada Tuhan. Dan berangkat dari ketiga prinsip dasar itulah yang menjadi dasar lahirnya berbagai macam kajian bidang ilmu dari berbagai macam jenis dan lingkup bahasan, seperti ilmu kalam, ilmu akhlak, ilmu muamalah, dan lain-lain. Materi dari mata pelajaran PAI meliputi aspek-aspek dan

ruang lingkup meliputi bidang: Al-Qur'an dan Hadis, Aqidah, Akhlak, Fiqih, Tarikh dan Kebudayaan Islam.

Guru PAI memiliki peran kunci dalam memastikan proses pembelajaran berlangsung efektif. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai teladan dalam menjalankan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, kompetensi pedagogis dan spiritual seorang guru sangatlah penting.

Kurikulum PAI di Indonesia terus mengalami perkembangan untuk menyesuaikan dengan dinamika zaman. Kurikulum terbaru menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengembangan karakter, serta integrasi nilai-nilai Islam dengan pengetahuan modern.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PAI adalah memastikan relevansi materi dengan kebutuhan siswa di era digital. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menarik minat siswa sekaligus mempermudah pemahaman mereka terhadap materi.

Pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-learning* dan media interaktif, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Dengan platform digital, siswa dapat mengakses sumber belajar yang lebih variatif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan kuis interaktif.

Nilai-nilai akhlak menjadi fokus utama dalam pembelajaran PAI. Siswa diajarkan pentingnya memiliki sifat jujur, tanggung jawab, disiplin, dan toleransi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga berbudi pekerti luhur.

Pembelajaran PAI juga menekankan pentingnya pemahaman terhadap perbedaan dan keberagaman. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang multikultural, nilai-nilai toleransi dan persaudaraan antarsesama menjadi materi yang krusial untuk diajarkan kepada siswa.

Metode pengajaran dalam PAI dapat beragam, mulai dari ceramah, diskusi, studi kasus, hingga metode praktik seperti simulasi ibadah dan kegiatan sosial. Metode ini dirancang agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran PAI adalah penerapan pendidikan karakter berbasis Islam. Pendekatan ini mengintegrasikan pembelajaran agama dengan pengembangan karakter, seperti kejujuran, kerja keras, dan kepedulian sosial.

Dalam menghadapi era globalisasi, pembelajaran PAI juga mengajarkan siswa untuk berpikir kritis terhadap berbagai isu sosial. Dengan pemahaman Islam yang kokoh, siswa diharapkan mampu memberikan solusi yang berbasis nilai-nilai agama untuk permasalahan yang dihadapi masyarakat.

Evaluasi pembelajaran PAI dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, observasi, dan portofolio. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

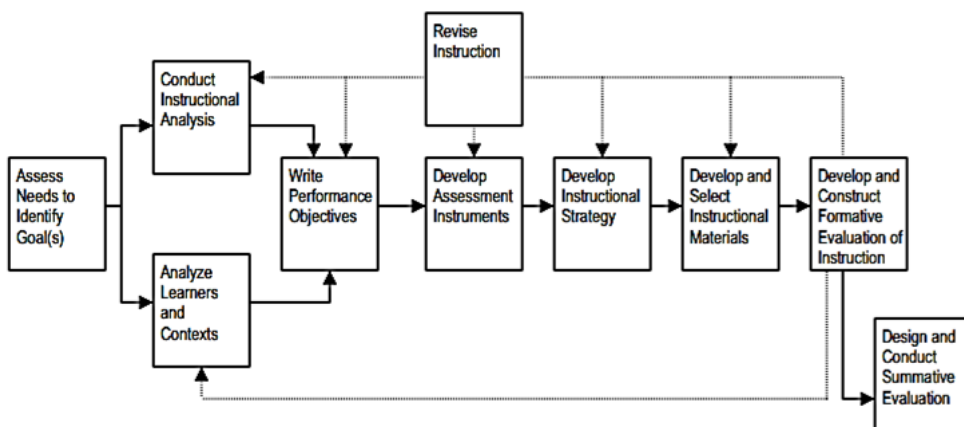
Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran PAI. Pendidikan agama tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga harus dilanjutkan di rumah dan lingkungan sosial siswa.

Kesimpulannya, pembelajaran PAI adalah elemen penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga berakhlak mulia. Dengan pendekatan yang inovatif dan relevan, PAI mampu menjawab tantangan zaman serta membekali siswa dengan nilai-nilai Islam yang kokoh untuk kehidupan masa depan.



## BAB V PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3

Pengembangan Articulate Storyline 3 dilakukan dengan menggunakan pengembangan pembelajaran oleh Borg & Gall. Desain model pengembangan ini menyajikan 10 tahapan desain pembelajaran. Berikut gambar model pengembangan pembelajaran Borg & Gall:



Gambar 1: Desain Pengembangan Borg & Gall

Adapun langkah-langkah tersebut antara lain adalah:

1. *Access needs to Identity goal(s)* (Akses peneliti kesumber penelitian );
2. *Conduct Instructional analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran);
3. *Analyze Learners and Contexts* (Peneliti menganalisis peserta didik dan materi pembelajaran);
4. *Writing Performance Objectives* (Menuliskan Tujuan Pengembangan).
5. *Develop assessment instruments* (Mengembangkan instrumen penilaian).
6. *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran).
7. *Develop and select instructional materials* (Mengembangkan dan menyeleksi materi pembelajaran).
8. *Design and conduct formative evaluation of instruction* (Merancang dan mengadakan evaluasi formatif).
9. *Revise Instruction* (Merevisi materi pembelajaran).
10. *Design and conduct summative evaluation* (Merancang dan mengadakan evaluasi sumatif).

## **Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan produk media ajar ini mengikuti model pendekatan desain pembelajaran Borg & Gall yang meliputi langkah-langkah sebagaimana berikut:

1. *Access needs to Identity goal(s)* (Akses peneliti kesumber penelitian).

Langkah pertama yang dilakukan adalah pengamatan kelas untuk mendapatkan serta merangkum informasi terkait permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat dirumuskannya tujuan yang diperlukan pada pembelajaran. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui keinginan yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran atau yang biasa disebut dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah instrumen kemampuan yang perlu dicapai oleh segenap peserta didik dalam melakukan pembelajaran, khususnya pada pelajaran PAI.

2. *Conduct Instructional analysis* (Melaksanakan analisis pembelajaran).

Setelah melakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran, selanjutnya adalah langkah untuk merumuskan tujuan yang telah dibuat, dan mengidentifikasi kompetensi apa saja yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, berupa aspek kompetensi kognitif, keterampilan, dan sikap. Identifikasi ini perlu dilakukan guna membantu guru dalam merincikan tugas pokok apa saja yang harus dipenuhi oleh setiap peserta didik. Selain itu juga dengan melakukan uji produk kepada tim ahli serta uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### 3. *Analyze Learners and Contexts* (Menganalisis Peserta Didik dan Materi Pembelajaran).

Menyiapkan bentuk produk awal meliputi: penyiapan isi materi, penyusunan referensi, dan perangkat evaluasi apa yang sesuai agar siap memasuki pembelajaran dengan produk yang disediakan peneliti. Dalam hal ini, dikarenakan karakteristik setiap peserta didik berbeda antara satu dengan yang lainnya, oleh karena itu mengidentifikasi ciri khas atau karakter dari

peserta didik sangatlah perlu untuk diketahui guna menyusun konteks pembelajaran, karakter seperti apa yang terdapat dilokasi penelitian agar dapat disesuaikan dengan multimedia pembelajaran yang ada.

Karena tidak dapat dipungkiri bahwa pasti terdapat beberapa tipe peserta didik yang memiliki kelebihan lantaran dapat menguasai sistem pembelajaran berbasis teknologi yang akan membuatnya jauh lebih tertarik dan mudah dipahami. Namun, berbanding terbalik apabila bagi peserta didik yang lebih menyukai sistem pembelajaran secara klasik. Oleh karena itu, dalam menghadapi hal tersebut peneliti juga turut memberikan sedikit narasi yang dapat mengintegrasikan materi yang ada dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

4. *Writing Performance Objectives* (Menuliskan Tujuan Pengembangan).

Pencapaian khusus dalam suatu pembelajaran adalah segenap kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik sesaat setelah mengikuti kegiatan belajar dikelas, kompetensi yang diharapkan

dapat dirumuskan, diidentifikasi dan diukur dengan jelas, sehingga ketika peneliti menentukan isi pelajaran, dapat dirumuskan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan diajarkan sesuai tujuan yang akan dicapai. Hal tersebut dapat dijumpai ketika peneliti telah melakukan uji coba lapangan tahap awal (Pre test), melakukan observasi, pengisian angket, dan dilanjutkan dengan analisis data.

5. *Develop assessment instruments* (Mengembangkan instrumen penilaian).

Tahap ini terjadi setelah uji coba tahap awal lalu dengan melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji yang diberikan oleh tim ahli. Yang tentunya bertujuan untuk dilakukannya revisi kembali terhadap hal-hal yang perlu diperbaiki sehingga dapat diterapkan di pertemuan selanjutnya dengan jauh lebih baik.

Instrumen penilaian dapat berupa tes atau butir soal yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan agar hasil dari penilaian tersebut dapat membantu guru ataupun peneliti untuk mengetahui dan mengklasifikasikan kemampuan peserta didik dalam

memahami tujuan pembelajaran yang telah disusun dan dapat mengidentifikasi bagian butir kompetensi dalam soal yang telah dibuat yang sudah berjalan dengan baik dan mana yang masih perlu untuk direvisi.

6. *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran).

Setelah mengetahui hasil dari instrumen penilaian berupa butir soal pada langkah sebelumnya, serta melakukan revisi terhadap yang perlu diperbaiki, bahwa terdapat hal lain lagi yang penting untuk dikembangkan yaitu strategi pembelajaran.

Mengembangkan strategi pembelajaran harus memperhatikan dengan serinci dan serapi mungkin dari setiap komponen pembelajaran yang telah ditetapkan, dan tidak lupa pula untuk tetap memperhatikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan serta menyesuaikan dengan karakter peserta didik. Adapun unsur dari strategi pembelajaran menurut Newman dan Logan, yaitu:

- a. Mengkualifikasi tujuan pembelajaran, yaitu dengan memperhatikan karakteristik kelas dan masing-masing profil peserta didik.

- b. Mengidentifikasi dan memilah jenis pendekatan pembelajaran mana yang dipandang paling efektif.
  - c. Mengatur dan membangun langkah, metode, dan teknik pembelajaran.
  - d. Menciptakan aturan dan batas minimum dari kriteria ukuran suatu keberhasilan.
7. *Develop and select instructional materials* (Mengembangkan dan menyeleksi bahan pembelajaran).

Setelah melakukan revisi kembali terhadap produk, langkah pokok selanjutnya adalah dengan melakukan pengembangan. Adapun hasil dari pengembangan produk ini dapat digunakan secara online maupun offline dan melalui berbagai macam *device* atau perangkat keras, walaupun didalam perangkat tersebut tidak terinstall software *Articulate Storyline*. Hasil publikasi dapat berupa link web, LMS, CD, hingga file word.

8. *Design and conduct formative evaluation of instruction* (Merancang dan mengadakan evaluasi formatif).

Setelah produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan kepada siswa, maka



langkah selanjutnya yaitu dilaksanakannya evaluasi secara formatif. Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan melalui dua kelompok responden, yaitu kelompok tim ahli materi maupun media serta penilaian terhadap produk melalui angket yang diisi langsung oleh siswa. Hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui data atau hasil apakah terdapat kemajuan berupa perkembangan atau ketertarikan siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif ini.

Evaluasi ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli media dan ahli materi serta evaluasi yang dilakukan secara langsung oleh peserta didik yang bersangkutan terhadap produk yang di uji cobakan pada saat pembelajaran PAI berlangsung di lapangan dengan melalui uji Post test serta penyebaran angket.

Evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli meliputi uji ahli materi pembelajaran PAI dengan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* untuk melihat kesesuaian isi materi yang disajikan dengan buku panduan yang telah ada. Serta, ahli media atau desain pembelajaran untuk menilai keindahan,

ketertarikan dan kesesuaian desain dari produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

9. *Revise Instruction* (Merevisi materi pembelajaran).

Melakukan perbaikan produk tahap akhir, berdasarkan saran dan masukan yang ditemui melalui tim ahli maupun peserta didik dalam uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan dicarikan cara untuk memecahkan beberapa kendala dan kesulitan yang ditemui, untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan serta memperbaiki kualitas multimedia pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diharapkan jauh lebih efektif.

10. *Design and conduct summative evaluation* (Merancang dan mengadakan evaluasi sumatif).

Produk yang telah melewati revisi tahap akhir. Maka produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat di sebarluaskan kepada peserta didik.

## **Tahap Pengembangan**

Tahap-tahap yang harus ditempuh dalam melakukan pengembangan bahan ajar *Articulate Storyline* ini antara lain, yaitu:

### **1. Tahap Analisis Situasi Awal**

Prosedur yang harus dilakukan pada tahap analisis situasi awal ini adalah:

#### **a. Kajian Kurikulum**

Tahap awal berisi tentang isi keseluruhan dari materi yang akan dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran interaktif. Dengan kurikulum yang berlaku, dapat ditentukan apa saja kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dimasukkan, serta menentukan tema agar dapat menyusun sub pokok maupun sub materi yang berkaitan satu sama lain dengan produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini materi yang dikembangkan didasarkan pada kurikulum 2013.

#### **b. Kajian tentang teori motivasi belajar**

Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui dan memunculkan motivasi belajar pada siswa, serta

mengetahui bagaimana siswa terhadap pembelajaran PAI berdasarkan teori yang ada.

c. Kajian tentang Software *Articulate Storyline*

Kajian ini dilakukan sebagai usaha untuk memperkenalkan software *Articulate Storyline* kepada peserta didik, agar mereka dapat mengenal dan tertarik terlebih dahulu kepada software *Articulate Storyline* sehingga dapat dengan mudah diaplikasikan sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan media pembelajaran akan dikembangkan.

**2. Tahap Pengembangan Rancangan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline***

Hal yang dilakukan pada langkah ini adalah sebagai berikut:

a. Penentuan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

Langkah pada tahap ini diadakan agar dapat menyusun aspek tujuan pembelajaran yang meliputi beberapa kompetensi dasar untuk menentukan isi dari materi maupun sub materi pembelajaran yang akan dikembangkan serta menyesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

b. Penentuan alokasi waktu

Penetapan alokasi waktu merupakan tahapan penting untuk diperhatikan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan waktu yang ada. Penentuan alokasi waktu ini bertujuan untuk mengatur penggunaan dan pemanfaatan waktu dalam menyampaikan materi dan sub materi pembelajaran PAI di dalam produk multimedia pembelajaran interaktif.

c. Pengembangan isi pembelajaran

Isi dari materi pembelajaran dalam produk yang dikembangkan harus disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dibuat sebelumnya. Agar tujuan pembelajaran dapat disinkronkan serta dapat dicapai oleh siswa. Di dalam isi materi pembelajaran ini disusun sesuai dengan serangkaian tujuan serta kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

d. Pengembangan konten multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*

Pengembangan konten multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*

dikembangkan dan disinkronkan dengan materi pembelajaran, keadaan siswa serta lokasi atau keberadaan diadakannya penelitian dengan memadukan berbagai teori serta materi pembelajaran.

e. Pengembangan kegiatan belajar

Melakukan pengembangan dalam kegiatan belajar bertujuan untuk dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas, dengan berbagai jenis kegiatan belajar yang mendukung, diharapkan tujuan dan kompetensi dasar yang disusun dapat tercapai.

**3. Tahap Pembuatan Bahan Ajar *Articulate Storyline*:**

Menurut Suardi, terdapat beberapa cara atau prosedur yang bisa dilakukan disaat pengguna ingin mengembangkan suatu produk menggunakan Software *Articulate Storyline*. Simak langkah-langkah berikut ini:

- a. Persiapkan Laptop/komputer;
- b. Install software Articulate Storyline yang dapat diunduh dari website resmi dengan alamat <https://articulate.com/p/downloads>;

- c. Buka Software *Articulate Storyline*;
- d. Klik new slide untuk membuat suatu project;
- e. Jika telah terbuka, maka scene dan slide blank telah siap untuk diisi dengan berbagai fitur di dalamnya;
- f. Apabila telah menyelesaikan pengerjaan project, bisa menyimpan hasil project dengan menekan tombol Ctrl + S atau klik logo save dipojok kiri atas seperti yang terdapat pada produk microsoft pada umumnya;
- g. Kliklah ikon preview, pada Ribbon menu untuk melihat hasil kerja anda sebelum dipublish;
- h. Menpublish atau merilis hasil pekerjaan anda dengan menekan ikon Publish pada Ribbon menu.

Fungsi Fitur pada Articulate Storyline:

- a. Timeline: Fitur ini berfungsi sebagai pengatur waktu objek yang ditampilkan.
- b. Layer: Fitur ini berfungsi memisahkan antara objek dengan objek lainnya.
- c. Trigger: Fitur ini berfungsi untuk memberikan perintah/gerakan kepada objek.
- d. Player: Fitur ini memuat berbagai icon diantaranya; menu, *slide notes*, *glossary*, *resources*, *seekbar*,

tombol navigasi dan komponen lain yang ditambahkan disekitar slide.

#### **4. Tahap Penilaian multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline***

Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat selanjutnya dilakukan penilaian terhadap tim ahli, yang terbagi menjadi ahli materi dan ahli media atau desain pembelajaran.

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui produk media yang dikembangkan oleh peneliti sudah memiliki nilai kelayakan atau belum apabila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Multimedia pembelajaran interaktif dinilai oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan beberapa masukan yang didapatkan melalui uji ahli atau validasi hingga akhirnya diperoleh produk final multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan.

#### **Tahap Ujicoba**

Terdapat beberapa tahapan rangkaian langkah yang dilakukan untuk menguji coba produk media pembelajaran ini, yaitu:



## 1. Desain uji coba produk

Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil dari tingkat kemenarikan, dan keefektifan dari produk multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan bagi siswa. Hal tersebut akan diperoleh apabila melakukan uji hasil analisis dan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: tahap konsultasi, tahap validasi tim ahli dan tahap uji coba secara langsung yang berskala kelompok kecil, sedang, dan besar. Yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### a) Tahap Diskusi

Peneliti memeriksa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan yaitu dengan memberi masukan, arahan serta saran terhadap hasil media yang masih perlu diperbaiki.

Pengembang terus merevisi dan memperbaiki produk berdasarkan hasil dari konsultasi dan masukan dari dosen pembimbing.

### b) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Ahli materi (Guru PAI) dan ahli media (Guru Teknologi dan Tim ICT Sekolah) memberikan penilaian yang meliputi masukan, kritik serta saran terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan tindakan lebih lanjut dengan menganalisis terhadap data hasil penilaian dan beberapa masukan yang diperoleh.
- 3) Pengembang memperbaiki kembali produk media interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya berdasarkan kritik dan saran yang diperoleh.

Tim atau tenaga ahli yang telah berpengalaman sangat dibutuhkan kehadirannya untuk turut menilai dan memvalidasi produk yang sudah dan akan dikembangkan oleh pengembang.

Fungsi dari validasi diatas adalah sebagai validasi materi berkenaan dengan isi pembelajaran serta keefektivan media. Validasi ini dilakukan kelompok ahli melalui angket serta memberikan

saran terhadap produk multimedia yang dikembangkan.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Peneliti mengamati peserta didik yang sedang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media hasil pengembangan.
- 3) Peneliti melakukan analisis terhadap data hasil setelah melakukan penelitian.
- 4) Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian.

## **2. Subyek Uji Coba Produk**

Pihak yang melakukan penilaian terhadap uji coba dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terdiri atas:

a. Ahli Materi

Yang bertindak sebagai ahli materi dalam hal ini adalah seorang yang memiliki pendidikan dengan gelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Ahli materi bertugas untuk bisa memberikan komentar

dan saran secara umum maupun khusus terhadap materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

b. Ahli Media

Yang bertindak sebagai ahli media dalam hal ini adalah seorang yang ahli dalam bidang teknologi pembelajaran, desain dan media pembelajaran. Ahli media memiliki tugas untuk bisa berkomentar, memberi masukan dan saran secara umum maupun khusus terhadap tampilan dari multimedia pembelajaran interaktif yang ada.

c. Siswa Kelas

Uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu kepada kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar kepada siswa dengan menggunakan sistem pre test dan post test. Data diperoleh melalui sebuah angket yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan produk dan setelah diberikan produk, dan kemudian data tersebut akan diidentifikasi serta dianalisis dengan menggunakan uji One Simple T Test.

### 3. Jenis Data

Data adalah sumber dari suatu pengamatan, penelitian atau pencarian yang dituangkan berupa angka, simbol, kata-kata atau sifat yang menerangkan sekumpulan fakta, keterangan atau informasi yang masih bersifat mentah dan perlu diolah, diproses, dan disusun hingga dapat disajikan dengan kompleks agar dapat menjadi sumber data penelitian yang baik.

#### a. Data Kualitatif

Pada tahap ini yaitu validasi oleh tim ahli, data kualitatif berasal dari masukan dan arahan dari para tim ahli terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Sedangkan pada uji coba, data kualitatif berasal dari penilaian langsung dan masukan dari siswa terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran PAI yang ditunjukkan kepada mereka.

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini disajikan berupa poin angka atau data statistik validasi yang telah diberikan oleh tim ahli maupun peserta didik

terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran PAI.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek penilaian yaitu tim ahli serta para siswa SMAN Se-Kalimantan Timur. Tujuan menggunakan instrumen jenis angket adalah untuk dapat memperoleh data kuantitatif serta kualitatif sekaligus, untuk menguji kelayakan produk untuk disebarluaskan kepada peserta didik dikelas.

**Tabel 1. Kisi-kisi variabel dan indikator angket**

No	Variabel	Indikator
1	Keefektifan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan kompetensi yang ingin dicapai dan indicator keberhasilan</li> <li>2. Kejelasan petunjuk belajar.</li> <li>3. Kemudahan memahami materi pelajaran.</li> <li>4. Ketetapan urutan penyajian.</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Kecukupan Latihan</li> <li>6. Kecukupan umpan balik.</li> <li>7. Bantuan belajar dengan bahan ajar <i>Articulate Storyline</i></li> </ul>
2	Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan petunjuk</li> <li>2. Penggunaan media.</li> <li>3. Kejelasan teks/tulisan</li> <li>4. Kejelasan uraian materi</li> <li>5. Kualitas tampilan Gambar</li> <li>6. Sajian animasi</li> <li>7. Komposisi warna</li> <li>8. Kejelasan suara/narasi</li> <li>9. Daya dukung musik</li> </ul>

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menjelaskan semua masukan, saran dan kritik yang diberikan oleh tim ahli serta peserta didik yang terdapat dalam lembar angket. Data tersebut bersifat kualitatif yang dikonversikan menjadi jenis kuantitatif dengan berpedoman pada skala jenis likert. Skala ini memiliki tingkatan 4 level yang menunjukkan hasil data yang menyatakan valid atau tidak serta perlu atau tidaknya revisi produk dilakukan.

Adapun perhitungan persentase tersebut dapat diamati pada penggunaan rumus sebagai berikut:<sup>12</sup>

$$p = \frac{\sum x}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan: P adalah Prosentase kelayakan.

$\sum x$  : Jumlah total skor jawaban Validator (nilai nyata)

$\sum X_1$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai Harapan)

Kriteria keputusan hasil dari presentasi yang telah dihitung berdasarkan skala likert tersebut, memiliki empat macam kriteria yang akan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. kriteria tingkat validasi angka**

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/ Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid/ Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid/ Revisi sebagian
0-39	Tidak Valid/ Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dinyatakan valid dan tanpa revisi jika memenuhi kriteria skor 80-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian



tim ahli, baik dari validasi ahli media, ahli materi serta angket oleh siswa. Dalam penilaian ini, multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dibuat harus memenuhi kriteria valid agar dapat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI dikelas. Oleh karena itu, pengembang harus cermat merevisi media ajar ini agar bisa memenuhi kriteria validasi.

**BAB VI**  
**HASIL PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3**

**1. Hasil Validasi Tingkat Kemenarikan dan Keefektifan Produk**

Dalam uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan, yang pertama; yaitu uji kelayakan terbatas oleh ahli materi dan ahli media, yang kedua; yaitu uji lapangan yang terdiri dari *preliminary field testing*, *main field testing*, dan *operational field testing*. Dari hasil uji coba tersebut, secara umum diperoleh lima jenis data, yaitu data uji kelayakan terbatas dari ahli materi dan ahli media, data *preliminary field testing*, data *main field testing*, dan data *operational field testing*.

Uji kelayakan terbatas dari ahli materi mengevaluasi multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan dari aspek pembelajaran dan aspek materi. Uji kelayakan terbatas dari ahli media mengevaluasi multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan dari aspek media. Hasil uji kelayakan

terbatas dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk merevisi multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan dan mengukur layak tidaknya multimedia tersebut untuk digunakan dalam uji lapangan yang terdiri dari *preliminary field testing*, *main field testing*, dan *operational field testing*.

Hasil *preliminary field testing* digunakan untuk perbaikan produk sebelum digunakan untuk *main field testing*. Hasil *main field testing* selain untuk perbaikan produk sebelum digunakan untuk *operational field testing*, juga digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan terhadap peningkatan hasil belajar dalam penguasaan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Operational field testing* digunakan untuk mengukur kualitas multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **2. Data Penilaian Ahli Materi**

Ahli Materi dalam produk penelitian ini adalah Agustina Pelitawati, M.Pd., adalah ahli Materi PAI

yang juga seorang Guru PAI pada SMA Negeri di Kalimantan Timur.

Penilaian ahli materi terhadap multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan, terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Kedua data tersebut diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh ahli materi. Selain penilaian, juga diberikan komentar dan saran untuk memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan. Deskripsi penilaian ahli materi terhadap multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan, dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 3.**  
**Uji Kelayakan Terbatas dari Ahli Materi**  
**terhadap Pembelajaran Multimedia**  
**Pembelajaran Interaktif**

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
<b>Aspek Pembelajaran</b>			
1	Kelengkapan komponen pembelajaran	4	Baik
2	Konsistensi antar komponen	5	Sangat Baik
3	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi	4	Baik
5	Penjelasan sasaran program	4	Baik

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
Kejelasan kerangka isi			
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Baik
7	Ketepatan memilih materi yang dimediakan	4	Baik
Kemudahan memahami materi			
9	Kesesuaian soal dengan materi	3	Cukup Baik
10	Kesesuaian jumlah soal dengan cakupan materi	3	Cukup Baik
11	Variasi bentuk soal	3	Cukup Baik
12	Ketepatan jenis/bentuk soal	4	Baik
13	Pemberian fasilitas kepada siswa mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh	4	Baik
14	Pemberian fasilitas untuk mengukur kemampuan siswa	4	Baik
15	Aktivitas siswa dalam menjawab soal	4	Baik
16	Kejelasan bentuk belajar	5	Sangat Baik
17	Kemudahan memilih menu belajar	4	Baik
Kejelasan petunjuk mengerjakan soal			
18	Cara penyajian agar siswa merasa ingin tahu	4	Baik
19	Cara penyajian agar siswa merasa tertantang untuk mempelajari materi	4	Baik
20	Pemberian <i>Personal control</i>	4	Baik
21	Tanggapan terhadap respons siswa	4	Baik
22	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi	4	Baik
23	Kejelasan rangkuman	4	Baik
<b>Skor rata-rata Aspek Pembelajaran: 3,48 termasuk kategori: Baik</b>			
<b>Aspek Materi</b>			
24	Kedalaman materi	4	Baik

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
25	Kebenaran isi / konsep	4	Baik
26	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi	4	Baik
27	Aktualitas materi	3	Cukup Baik
28	Sistematika penyajian materi	4	Baik
29	Penyediaan contoh kasus untuk membantu memahami materi	3	Cukup Baik
30	Kelugasan bahasa	4	Baik
31	Kejelasan bahasa	3	Cukup Baik
32	Ketepatan bahasa	4	Baik
33	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	4	Baik
34	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4	Baik
35	Kejelasan gambar/tabel	4	Baik
36	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	4	Baik
37	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
38	Kejelasan rumusan soal	4	Baik
<b><i>Skor rata-rata Aspek Materi: 3,8 termasuk kategori: Baik</i></b>			
<b>Total skor</b>		<b>145</b>	
<b>Skor rata-rata keseluruhan</b>		<b>3,63</b>	<b>Baik</b>
<b>Nilai</b>		<b>B</b>	

Saran revisi yang diberikan oleh ahli materi garis besar untuk merevisi produk multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan, yaitu:

- a. Pada penggunaan bahasa masih ada kalimat-kalimat yang membingungkan sehingga perlu diperbaiki guna kelancaran pembelajaran.
- b. Pemberian warna pada kata-kata atau kalimat agar siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dan menghindari padatnya tulisan pada tampilan yang terkesan membosankan.

### **3. Data Penilaian Ahli Media**

Ahli Media dalam produk penelitian ini adalah ahli Teknologi Pembelajaran. Penilaian ahli media terhadap multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan, ditinjau dari aspek media terdiri dari aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek pemograman. Penilaian ahli media tersebut diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh ahli media. Selain penilaian, juga diberikan komentar dan saran untuk memperbaiki multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan. Deskripsi penilaian ahli media terhadap multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan, dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 4.**  
**Uji Kelayakan Terbatas dari Ahli Media terhadap**  
**Pembelajaran Multimedia Pembelajaran**  
**Interaktif**

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
<b>Aspek Tampilan</b>			
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	3	Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	Cukup Baik
3	Kejelasan narasi	3	Cukup Baik
4	Kecepatan narasi	4	Baik
5	Ketepatan pemilihan musik	4	Baik
6	Kejelasan gambar video	4	Baik
7	Ukuran video	4	Baik
8	Penempatan tombol	3	Cukup Baik
9	Konsistensi tombol	3	Cukup Baik
10	Ukuran tombol	4	Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol	4	Baik
12	Ketepatan pemilihan warna teks	3	Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
14	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
15	Kejelasan gambar/Tabel	4	Baik
16	Ketepatan pemilihan warna gambar/tabel	4	Baik
17	Ketepatan ukuran gambar/ tabel	4	Baik
18	Penempatan gambar/tabel	4	Baik
19	Tampilan desain slide	3	Cukup Baik
20	Komposisi tiap slide	3	Cukup Baik
21	Tata letak ( <i>lay out</i> )	3	Cukup Baik
22	Kemenarikan animasi	4	Baik
23	Kejelasan animasi	4	Baik
<b>Skor rata-rata Aspek Tampilan: 3,61 termasuk kategori: Baik</b>			
<b>Aspek Penyajian</b>			
24	Penerapan prinsip <i>multimedia</i> (menyajikan suatu materi dengan	4	Baik



No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
	menggunakan lebih dari satu media)		
25	Penerapan prinsip <i>contiguity</i> (menyajikan suatu materi dengan 2 media, yaitu kata-kata dan gambar / animasi, secara berdampingan (tidak terpisah))	4	Baik
26	Penerapan prinsip <i>split attention</i> (menyajikan suatu materi dengan 2 media, yaitu kata-kata dan gambar/animasi, kata-kata disajikan dengan narasi bukan teks)	4	Baik
27	Penerapan prinsip <i>individual difference</i> (menggunakan prinsip-prinsip <i>multimedia</i> , <i>split attention</i> , <i>contiguity</i> untuk <i>low knowledge</i> dari pada <i>high knowledge learners</i> dan untuk <i>high spatial</i> dari pada <i>low spatial learners</i> )	4	Baik
28	Penerapan prinsip <i>coherence</i> (menyajikan materi dengan kata-kata atau gambar/animasi secara lebih ringkas dan “ <i>to the point</i> ”, serta meniadakan informasi yang tidak penting)	3	Cukup Baik
29	Penerapan prinsip <i>personalization</i> (menyajikan materi menggunakan gaya percakapan atau narasi untuk menggantikan penyajian dengan teks ketika materi disajikan bersamaan dengan animasi)	4	Baik
30	Penerapan prinsip <i>redundancy</i> (menghindari penyajian suatu	4	Baik

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
	materi dengan media yang berlebihan secara bersamaan)		
<b>Skor rata-rata Aspek Penyajian:3,86 termasuk kategori: Baik</b>			
<b>Aspek Pemrograman</b>			
31	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	4	Baik
32	Kemudahan berinteraksi dengan media	4	Baik
33	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
34	Kejelasan struktur navigasi	3	Cukup Baik
35	Kemudahan penggunaan tombol	4	Baik
36	Kecepatan animasi	3	Cukup Baik
37	Pengaturan animasi	3	Cukup Baik
38	Efisiensi narasi	4	Baik
39	Efisiensi teks	4	Baik
40	Efisiensi penggunaan slide	4	Baik
<i>Skor rata-rata Aspek Pemograman:3,7 termasuk kategori: Baik</i>			
<b>Jumlah skor</b>		<b>147</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,67</b>	<b>Baik</b>
<b>Nilai</b>		<b>B</b>	

Saran revisi yang diberikan oleh ahli media garis besar untuk merevisi produk multimedia pembelajaran Interaktif hasil pengembangan, yaitu :

- a. Warna teks kurang kontras terhadap latar belakang pada beberapa slide.
- b. Kurangi animasi yang tidak relevan dan sangat menonjol sehingga mengecoh perhatian.

- c. Konsisten background dalam materi, sehingga siswa fokus pada materi pembelajaran.

#### **4. Data Tanggapan Siswa dalam *Preliminary Field Testing***

Responden dalam *preliminary field testing* berjumlah 30 orang siswa yang berasal dari SMA Negeri 2 Samarinda. Masing-masing siswa memberi tanggapan secara terpisah. Data tanggapan siswa dalam *preliminary field testing* terhadap multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan, dipaparkan dalam bentuk tabel tanggapan *preliminary field testing* yang memuat jumlah skor masing-masing butir, skor total rata-rata dan skor rata-rata keseluruhan dari ketiga responden.

##### **a. *Tanggapan Siswa terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif***

Uji coba tahap ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023 terhadap 30 orang siswa kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. Tujuan *preliminary field testing* yaitu untuk memperoleh kelayakan kualitas produk awal pada produk yang

dikembangkan. Dalam evaluasi tahap ini penekanannya lebih kepada faktor proses dari pada faktor hasil belajar. Tingkat pendidikan siswa harus dipertimbangkan sampai pada *operational field testing* supaya target yang diinginkan sesuai dengan harapan. Semua data yang peroleh pada tahap ini (penilaian, komentar, dan saran siswa) disusun dan dianalisis untuk merevisi produk .

Prosedur pelaksanaan *preliminary field testing* yaitu :

- 1) Memberikan penjelasan tentang prosedur penggunaan produk multimedia yang akan digunakan.
- 2) Menampilkan presentasi multimedia pembelajaran Interaktif dengan menggunakan LCD kepada siswa, dan mempersilahkan siswa memperhatikan, bertanya dan merespon. Sementara itu tim peneliti mengamati, mencatat, dan merespon langsung balikan yang diberikan oleh siswa.

- 3) Membagikan lembar kuesioner untuk diisi siswa tentang tanggapan terhadap kualitas produk multimedia yang sudah diujicobakan.
- 4) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil *preliminary field testing*.
- 5) Merevisi produk multimedia hasil pengembangan berdasarkan penilaian siswa pada *preliminary field testing* supaya kendala-kendala yang ditemukan pada *preliminary field testing*, bisa segera terselesaikan, sehingga produk tersebut siap diujicobakan pada *main field testing*.

Deskripsi tanggapan siswa dalam *preliminary field testing* dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 5.**  
**Tanggapan Siswa dalam *Preliminary Field Testing***  
**terhadap Pengembangan Pembelajaran**  
**Multimedia Pembelajaran Interaktif di SMA**  
**Negeri 2 Samarinda**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>						
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	0	0	25,00	33,33	41,67
2	Kejelasan sasaran program	0	0	20,83	62,50	16,67
3	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	25,00	45,83	29,17
4	Penyampaian materi yang runtut	0	0	25,00	37,50	37,50
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	16,67	45,83	37,50
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	0	0	16,67	54,17	29,17
7	Pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa	0	8,33	20,83	50,00	20,83
8	Penyampaian materi menarik	0	0	20,83	33,33	45,83
9	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa	0	0	20,83	41,67	45,83
10	Respon terhadap jawaban benar	0	12,50	12,50	37,50	12,50
11	Respon terhadap jawaban salah	0	0	37,50	66,67	0,00

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	1,89%	<b>23,11%</b>	<b>46,21%</b>	<b>28,79%</b>
Skor rata-rata Aspek Pembelajaran adalah 4,03 dan masuk kategori “Baik”						
<b>ASPEK MATERI</b>						
12	Ketepatan materi	0	4,17	33,33	45,83	16,67
13	Keseimbangan materi	0	0	41,67	33,33	25,00
14	Pentingnya materi	0	0	20,83	50,00	29,17
15	Kemenaikan materi	0	0	16,67	45,83	37,50
16	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	29,17	45,83	25,00
17	Materinya mudah dipelajari	0	0	25,00	29,17	45,83
18	Tingkat kesulitan soal	0	0	29,17	58,33	12,50
19	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	0	0	70,83	20,83	8,33
20	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa	0	8,33	20,83	50,00	20,83
21	Pemberian sumber lain untuk belajar	0	0	66,67	29,17	4,17
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>1,25%</b>	<b>35,42%</b>	<b>40,83%</b>	<b>22,50%</b>
Skor rata-rata Aspek Materi adalah 3,93 dan masuk kategori “Baik”						
<b>ASPEK MEDIA</b>						

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
22	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	8,33	50,00	25,00	16,67
23	Kemudahan penggunaan	0	0	37,50	45,83	16,67
24	Jenis dan ukuran huruf	0	12,50	37,50	37,50	12,50
25	Komposisi dan kombinasi warna	0	0	29,17	58,33	12,50
26	Kualitas tampilan gambar	0	0	41,67	29,17	29,17
27	Animasi	0	0	16,67	45,83	37,50
28	Video	0	0	45,83	33,33	20,83
29	Kejelasan suara/narasi	0	0	12,50	70,83	16,67
30	Daya dukung musik	0	0	25,00	29,17	45,83
31	Pemberian respon yang tepat	0	0	20,83	45,83	33,33
32	Kebebasan memilih menu	0	0	54,17	41,67	4,17
33	Kemudahan memilih menu	0	16,67	20,83	45,83	16,67
34	Membantu pemahaman materi	0	12,50	54,17	20,83	12,50
35	Membangkitkan motivasi siswa	0	0	37,50	54,17	8,33
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>3,57%</b>	<b>34,52%</b>	<b>41,67%</b>	<b>20,24%</b>



NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
Skor rata-rata Aspek Media adalah 3,86 dan masuk kategori “Baik”						

## 5. Data Tanggapan Siswa dalam *Main Field Testing*

Responden dalam *main field testing* berjumlah 47 orang siswa yang berasal dari 2 Sekolah, yakni SMA Negeri 2 Bontang dan SMA Negeri 1 Bongan (Kubar). Masing-masing siswa memberi tanggapan secara terpisah. Data tanggapan siswa dalam *main field testing* terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dipaparkan dalam bentuk tabel tanggapan *main field testing* yang memuat jumlah skor masing-masing butir, skor total, dan rata-rata skor total dari semua responden.

### a. Tanggapan Siswa terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dalam uji coba yang dilaksanakan pada bulan Juni 2023 pada 47 orang siswa kelas X yang berasal dari 25 siswa SMA Negeri 2 Bontang dan 22 siswa SMA Negeri 1 Bongan (Kubar). Tujuan *main field testing* sama dengan *preliminary field*

*testing*, letak perbedaannya yakni pada jumlah objek penelitian. Jika pada *preliminary field testing* objek yang diteliti berjumlah 30 orang siswa pada 1 SMA Negeri, maka pada *main field testing* objek penelitiannya berjumlah 47 orang siswa pada 2 SMA Negeri. Semua data yang peroleh pada tahap kedua ini (penilaian, komentar, dan saran siswa) disusun dan dianalisis untuk merevisi produk untuk dipakai pada uji coba berikutnya yakni *Operational Field Testing*.

Prosedur pelaksanaan *main field testing* yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan tentang prosedur penggunaan produk multimedia yang akan digunakan.
- 2) Menampilkan presentasi multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan LCD kepada siswa, dan mempersilahkan siswa memperhatikan, bertanya dan merespon. Sementara itu tim peneliti mengamati, mencatat, dan merespon langsung balikan yang diberikan oleh siswa.

- 3) Membagikan lembar kuesioner untuk diisi siswa tentang tanggapan terhadap kualitas produk multimedia yang sudah diujicobakan.
- 4) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil *main field testing*.
- 5) Merevisi produk multimedia hasil pengembangan berdasarkan penilaian siswa pada *main field testing* supaya kendala-kendala yang ditemukan pada *preliminary field testing* dan *main field testing*, bisa segera terselesaikan, sehingga produk tersebut siap diujicobakan pada ujicoba berikutnya yakni *Operational Field Testing*.

Deskripsi tanggapan siswa dalam *main field testing* dapat dijabarkan berikut ini.

**(a) SMA Negeri 2 Bontang**

Tanggapan Siswa dalam *Main Field Testing* terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.**  
**Tanggapan Siswa dalam *Main Field Testing* terhadap**  
**Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif**  
**SMA Negeri 2 Bontang**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>						
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	0	0	26,09	30,43	43,48
2	Kejelasan sasaran program	0	8,70	21,74	47,83	21,74
3	Kejelasan petunjuk belajar	0	8,70	26,09	47,83	17,39
4	Penyampaian materi yang runtut	0	13,04	39,13	30,43	17,39
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	17,39	52,17	30,43
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	0	0	13,04	56,52	30,43
7	Pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa	0	0	34,78	43,48	21,74
8	Penyampaian materi menarik	0	0	21,74	30,43	47,83
9	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa	0	8,70	26,09	39,13	26,09
10	Respon terhadap jawaban benar	0	0	34,78	43,48	21,74
11	Respon terhadap jawaban salah	0	0	34,78	34,78	30,43

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>3,56%</b>	<b>26,88%</b>	<b>41,50%</b>	<b>28,06%</b>
Skor rata-rata Aspek Pembelajaran adalah 3,94 dan masuk kategori “Baik”						
<b>ASPEK MATERI</b>						
12	Ketepatan materi	0	0	56,52	26,09	17,39
13	Keseimbangan materi	0	0	47,83	30,43	26,09
14	Pentingnya materi	0	0	21,74	52,17	30,43
15	Kemenarikan materi	0	0	17,39	43,48	39,13
16	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	30,43	52,17	17,39
17	Materinya mudah dipelajari	0	0	17,39	43,48	39,13
18	Tingkat kesulitan soal	0	0	43,48	43,48	13,04
19	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	0	0	52,17	39,13	8,70
20	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa	0	4,35	34,78	43,48	17,39
21	Pemberian sumber lain untuk belajar	0	0	47,83	43,48	8,70
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>1,25%</b>	<b>35,42%</b>	<b>40,83%</b>	<b>22,50%</b>
Skor rata-rata Aspek Materi adalah 3,74 dan masuk kategori “Baik”						
<b>ASPEK MEDIA</b>						
22	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	4,35	52,17	39,13	4,35

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
23	Kemudahan penggunaan	0	0	43,48	34,78	21,74
24	Jenis dan ukuran huruf	0	0	8,70	52,17	39,13
25	Komposisi dan kombinasi warna	0	0	26,09	65,22	8,70
26	Kualitas tampilan gambar	0	0	34,78	39,13	26,09
27	Animasi	0	0	17,39	43,48	39,13
28	Video	0	0	52,17	30,43	17,39
29	Kejelasan suara/narasi	0	0	26,09	52,17	21,74
30	Daya dukung musik	0	0	21,74	34,78	43,48
31	Pemberian respon yang tepat	0	0	30,43	34,78	34,78
32	Kebebasan memilih menu	0	0	43,48	47,83	8,70
33	Kemudahan memilih menu	0	0	56,52	30,43	13,04
34	Membantu pemahaman materi	0	26,09	43,48	21,74	8,70
35	Membangkitkan motivasi siswa	0	0	17,39	39,13	43,48
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>2,17%</b>	<b>33,85%</b>	<b>40,37%</b>	<b>23,60%</b>
Skor rata-rata Aspek Media adalah 3,85 dan masuk kategori “Baik”						

**(b). SMA Negeri 1 Bongan Kubar**

Tanggapan Siswa dalam *Main Field Testing* terhadap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7.**  
**Tanggapan Siswa dalam *Main Field Testing* terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SMA Negeri 1 Bongan Kubar**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>						
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	0	0	29,41	35,29	35,29
2	Kejelasan sasaran program	0	11,76	17,65	47,06	23,53
3	Kejelasan petunjuk belajar	0	5,88	23,53	47,06	23,53
4	Penyampaian materi yang runtut	0	17,65	41,18	29,41	11,76
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	11,76	52,94	35,29
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	0	0	11,76	52,94	35,29
7	Pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa	0	0	35,29	35,29	29,41

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
8	Penyampaian materi menarik	0	0	23,53	23,53	52,94
9	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa	0	0	11,76	52,94	35,29
10	Respon terhadap jawaban benar	0	0	29,41	41,18	29,41
11	Respon terhadap jawaban salah	0	0	29,41	35,29	35,29
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>3,21%</b>	<b>24,06%</b>	<b>41,18%</b>	<b>31,55%</b>
Skor rata-rata Aspek Pembelajaran adalah 4,01 dan masuk kategori “Baik”						
<b>ASPEK MATERI</b>						
12	Ketepatan materi	0	0	37,50	16,67	16,67
13	Keseimbangan materi	0	17,65	47,06	23,53	11,76
14	Pentingnya materi	0	0	52,94	41,18	5,88
15	Kemenarikan materi	0	0	11,76	41,18	47,06
16	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	41,18	35,29	23,53
17	Materinya mudah dipelajari	0	0	17,65	41,18	41,18
18	Tingkat kesulitan soal	0	0	29,41	52,94	17,65
19	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	0	0	52,94	35,29	11,76
20	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa	0	5,88	29,41	41,18	23,53



NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
21	Pemberian sumber lain untuk belajar	0	0	41,18	47,06	11,76
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>2,35%</b>	<b>36,10%</b>	<b>37,55%</b>	<b>21,08%</b>
Skor rata-rata Aspek Materi adalah 3,79 dan masuk kategori "Baik"						
<b>ASPEK MEDIA</b>						
22	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	5,88	47,06	41,18	5,88
23	Kemudahan penggunaan	0	0	76,47	11,76	11,76
24	Jenis dan ukuran huruf	0	0	11,76	70,59	52,94
25	Komposisi dan kombinasi warna	0	0	29,41	58,82	11,76
26	Kualitas tampilan gambar	0	0	17,65	41,18	41,18
27	Animasi	0	0	11,76	41,18	47,06
28	Video	0	0	41,18	35,29	23,53
29	Kejelasan suara/narasi	0	0	23,53	47,06	29,41
30	Daya dukung musik	0	0	17,65	35,29	47,06
31	Pemberian respon yang tepat	0	0	29,41	23,53	47,06
32	Kebebasan memilih menu	0	0	35,29	52,94	11,76
33	Kemudahan memilih menu	0	0	58,82	23,53	17,65
34	Membantu pemahaman materi	0	0	64,71	23,53	11,76

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
35	Membangkitkan motivasi siswa	0	0	17,65	35,29	47,06
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>0,42%</b>	<b>34,45%</b>	<b>38,66%</b>	<b>28,99%</b>
Skor rata-rata Aspek Media adalah 3,93 dan masuk kategori “Baik”						

Secara garis besar saran-saran dari siswa untuk merevisi produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam *main field testing*, yaitu :

- 1) Warna background dipercantik;
- 2) Animasinya ditambah dan diperbanyak.

## 6. Data Tanggapan Siswa dalam *Operational Field Testing*

### a. Data Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dalam *Operational Field Testing* yang dilaksanakan pada bulan Juli 2023 pada 100 orang siswa kelas X yang berasal dari 32 siswa SMA Negeri 1 Kuaro Paser, 33 siswa SMA Negeri 1 PPU Panajam dan 35 siswa SMA Negeri 2 Sangatta

Utara. Penilaian diambil dari 3 aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media.

### **b. Aspek Pembelajaran**

Persentase respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif dari aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel. 8**  
**Persentase Tanggapan Siswa terhadap**  
**Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Aspek**  
**Pembelajaran**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	0	0	5	45	50
2	Kejelasan sasaran program	0	0	20	60	30
3	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	5	55	40
4	Penyampaian materi yang runtut	0	0	15	50	35
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	5	10	40	45
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	0	0	20	45	35

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
7	Pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa	0	0	25	40	35
8	Penyampaian materi menarik	0	5	30	35	30
9	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa	0	0	10	65	25
10	Respon terhadap jawaban benar	0	0	40	30	30
11	Respon terhadap jawaban salah	0	0	40	35	25
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>9,09%</b>	<b>19,81%</b>	<b>45,04%</b>	<b>34,23%</b>

### c. Aspek Materi

Persentase respon siswa dalam terhadap multimedia pembelajaran interaktif dari aspek materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 9**  
**Persentase Tanggapan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Aspek Materi**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi	0	0	10	50	40

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
2.	Keseimbangan materi	0	0	20	45	35
3.	Pentingnya materi	0	0	25	50	25
4.	Kemenaikan materi	0	0	10	60	30
5.	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	15	65	20
6.	Materinya mudah dipelajari	0	0	10	60	30
7.	Tingkat kesulitan soal	0	5	50	35	10
8.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	0	0	0	55	45
9.	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa	0	10	25	50	15
10.	Pemberian sumber lain untuk belajar	0	10	30	50	10
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>2,5%</b>	<b>19,5%</b>	<b>52%</b>	<b>26%</b>

#### **d. Aspek Media**

Persentase respon siswa dalam terhadap multimedia pembelajaran interaktif dari aspek media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 10**  
**Persentase Tanggapan Siswa terhadap**  
**Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Aspek**  
**Media**

NO	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	0	15	50	35
2	Kemudahan penggunaan	0	0	20	55	25
3	Jenis dan ukuran huruf	0	5	30	45	20
4	Komposisi dan kombinasi warna	0	10	15	50	25
5	Kualitas tampilan gambar	0	0	20	45	35
6	Animasi	0	0	25	55	20
7	Video	0	5	40	30	25
8	Kejelasan suara/narasi	0	10	25	40	25
9	Daya dukung musik	0	15	30	35	20
10	Pemberian respon yang tepat	0	0	15	60	25
11	Kebebasan memilih menu	0	0	10	55	35
12	Kemudahan memilih menu	0	0	15	55	30
13	Membantu pemahaman materi	0	0	10	50	40
14	Membangkitkan motivasi siswa	0	0	15	60	25
<b>JUMLAH PERSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>3,12 %</b>	<b>20,35 %</b>	<b>48,9 2%</b>	<b>27,52 %</b>

### e. Secara Keseluruhan

Hasil respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif secara keseluruhan yakni dari tiga aspek yang dinilai yaitu; aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media.

Secara keseluruhan ketiga aspek ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11.**  
**Deskripsi Tiap Butir Pertanyaan dalam *Operational Field Testing***

NO	BUTIR PERTANYAAN	JUMLAH SKOR	SKOR RATA-RATA	KATEGORI
<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>				
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	89	4,45	Sangat Baik
2	Kejelasan sasaran program	84	4,2	Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar	87	4,35	Sangat Baik
4	Penyampaian materi yang runtut	84	4,2	Baik
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	85	4,25	Sangat Baik
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	83	4,15	Baik
7	Pemberian tes untuk mengukur kemampuan siswa	82	4,1	Baik

NO	BUTIR PERTANYAAN	JUMLAH SKOR	SKOR RATA-RATA	KATEGORI
8	Penyampaian materi menarik	72	3,6	Baik
9	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa	83	4,15	Baik
10	Respon terhadap jawaban benar	78	3,9	Baik
11	Respon terhadap jawaban salah	77	3,85	Baik
<b><i>Rata-rata Aspek Pembelajaran: 4,11 , nilai: B, termasuk kategori: Baik</i></b>				
<b>ASPEK MATERI</b>				
1	Ketepatan materi	86	4,3	Sangat Baik
2	Keseimbangan materi	83	4,15	Baik
3	Pentingnya materi	80	4	Baik
4	Kemenarikan materi	84	4,2	Baik
5	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	81	4,05	Baik
6	Materinya mudah dipelajari	84	4,2	Baik
7	Tingkat kesulitan soal	70	3,5	Baik
8	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	89	4,45	Sangat Baik
9	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa	74	3,7	Baik
10	Pemberian sumber lain untuk belajar	72	3,6	Baik
<b><i>Rata-rata Aspek Materi: 4,02, nilai: B, termasuk kategori: Baik</i></b>				
<b>ASPEK MEDIA</b>				
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	84	4,2	Baik
2	Kemudahan penggunaan	81	4,05	Baik



<b>NO</b>	<b>BUTIR PERTANYAAN</b>	<b>JUMLAH SKOR</b>	<b>SKOR RATA- RATA</b>	<b>KATEGORI</b>
3	Jenis dan ukuran huruf	76	3,8	Baik
4	Komposisi dan kombinasi warna	78	3,9	Baik
5	Kualitas tampilan gambar	83	4,15	Baik
6	Animasi	87	4,35	Sangat Baik
7	Video	70	3,5	Baik
8	Kejelasan suara/narasi	76	3,8	Baik
9	Daya dukung musik	72	3,6	Baik
10	Pemberian respon yang tepat	82	4,1	Baik
11	Kebebasan memilih menu	85	4,25	Sangat Baik
12	Kemudahan memilih menu	83	4,15	Baik
13	Membantu pemahaman materi	86	4,3	Baik
14	Membangkitkan motivasi siswa	82	4,1	Baik
<b><i>Rata-rata Aspek Media: 4,02, nilai: B, termasuk kategori: Baik</i></b>				
<b>Rata-rata keseluruhan</b>			<b>4,05</b>	<b>Baik</b>
<b>Nilai</b>			<b>B</b>	

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa data tanggapan siswa dalam preliminary field testing terhadap pengembangan pembelajaran dengan melibatkan 30 responden siswa adalah pada aspek media 20,24% sangat baik, 41,67% baik, 34,52% cukup dan 3,57% kurang dan 0% sangat kurang. Pada aspek materi 22,50% sangat baik, 40,83% baik, 35,42% cukup, kurang 1,25% kurang, dan 0% sangat kurang. Pada aspek pembelajaran 28,79% sangat baik, 46,21% baik, 23,11% cukup, 1,89% kurang, dan 0% sangat kurang. Data tanggapan siswa dalam main field testing adalah pada aspek media 28,99% sangat baik, 38,66% baik, 34,45% cukup, 0,42% kurang dan 0% sangat kurang. Aspek materi 21,08% sangat baik, 37,55% baik, 36,10% cukup, 2,35%, kurang 0% sangat kurang. Aspek pembelajaran 31,55% sangat baik, 41,18% baik, 24,06% cukup, 3,21% kurang dan 0% sangat kurang. Data tanggapan siswa dalam operational field testing adalah pada aspek pembelajaran 34,23% sangat baik, 45,04% baik, 19,81% cukup, 9,09% kurang dan 0% sangat kurang. Pada aspek

materi 26% sangat baik, 52% baik, 19,50% cukup, 2,50% kurang dan 0% sangat kurang. Pada aspek media 27,5% sangat baik, 48,92% baik, 20,35% cukup, 3,12% kurang dan 0% sangat kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, and others, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Digital* (PT Remaja Rosdakarya, 2021)
- Falah, Fajrul, and Evi Fatimatur Rusydiyah, 'Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih', *Akademika*, 11.01 (2022), 13–22  
<<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>>
- Hendraningrat, Dewi, and Pujiyanti Fauziah, 'Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 58–72  
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>>
- Iyam Maryati, 'Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada', *Jurnal Mosharafa*, 7.1

(2018), 63–74

Khusna, Lutviatul, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digimonica Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kels VIII SMPN 13 Malang’, 2022

Kurniawan, Moh Wahyu, and Rini Setiyowati, ‘Analisis Model Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Di Sma N 1 Malang’, *Integralistik*, 32.2 (2021), 2021 <<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/index>>

Magdalena, I., A. Salsabila, A. Krianasari, D., and F. Apsarini, S., ‘Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SDN Sindangsari III’, *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3.1 (2020), 119–28

Mahpudin STAI La Tansa Mashiro, Pupu, ‘Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah : The Indonesian Journal of Islamic Studies implementasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis google classroom Corresponding Author’, 9.1

Muhammad, HIUINSA, FRUINSA Muhammad, and ..., ‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Autoplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs

Kota Samarinda’, *Journal.Uinsi.Ac.Id*, 04.01 (2021), 97–107

<<http://journal.uinsi.ac.id/index.php/SAJIE/article/view/3929>>  
<<http://journal.uinsi.ac.id/index.php/SAJIE/article/download/3929/1559>>

Musaddas, Rahmi, ‘Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMP Negeri 3 Rantau Panjang Ogan Ilir’, *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 19.1 (2022), 109–19  
<[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2022.vol19\(1\).7267](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2022.vol19(1).7267)>

Octavia, Ana Dwi, Jun Surjanti, and Bambang Suratman, ‘Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 2380–91

Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, and others, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

- Septiani, Ayulia, and Muhamad Taufik Bintang Kejora, 'Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tingkat Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online Pendidikan Agama Islam Di Masa', 3.5 (2021), 2594–2606
- Serly, Ayunda, 'Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di SMPN Purwodadi', 2022
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)
- Wahyuni, Indah Sri, Supriadi, Supratman Zakir, and Iswantir, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak', 1.9 (2022), 623–37  
<<https://doi.org/10.36418/comserva.v1i9.84>>

# PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

## STRATEGI DIGITAL ARTICULATE STORYLINE 3

Buku ini dirancang khusus untuk pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan yang ingin mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan pembahasan yang sistematis, buku ini mengupas berbagai aspek penting, seperti: Konsep dasar pengembangan media pembelajaran digital. Potensi dan keunggulan Articulate Storyline 3 dalam mendukung pembelajaran interaktif. Langkah-langkah teknis untuk menciptakan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam. Strategi implementasi media digital dalam kurikulum PAI yang relevan dan efektif.

Melalui buku ini, pembaca diajak untuk mengubah cara pandang terhadap proses belajar mengajar, dari metode tradisional menjadi pendekatan digital yang lebih engaging dan berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan Articulate Storyline 3, pendidik dapat merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik melalui elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi.

Buku ini adalah jawaban atas tantangan pendidikan di era modern. Dengan harapan untuk memperkaya wawasan, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menginspirasi inovasi, buku ini menjadi sumber referensi penting bagi siapa saja yang ingin berkontribusi dalam pengembangan pendidikan agama Islam yang relevan dengan kebutuhan zaman.



MENERANGI DUNIA DENGAN CAHAYA AKSARA

Jalan K.H. Harun Nafsi Gang Langgar  
RT 018 Rapak Dalam, Loan Janan Ilir,  
Samarinda 75242.

Pos-e: bokampongpublishing@gmail.com  
www.penerbitbtp.com

ISBN 978-623-89654-1-0 (PDF)



9

786238

965410