

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HIKMAH INDUHA KELAS IV, KEC. LATAMBAGA, KAB. KOLAKA**

Miftahul Khaerat<sup>1</sup> Muh. Iqbal<sup>3</sup> Muhammad Akbar<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

Email : [muh.iqbal@usimar.ac.id](mailto:muh.iqbal@usimar.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, di mana buku paket yang ada cenderung memuat gambar yang kurang menarik. Selain itu, beberapa peserta didik lebih menyukai metode pembelajaran interaktif, seperti bermain game edukatif atau menggunakan media berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar respons peserta didik, lembar respons guru, dan tes minat belajar. Media pembelajaran Articulate Storyline 3 dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan merujuk pada masukan dari validator media dan validator materi, sehingga dinyatakan layak untuk uji coba produk. Hasil pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas IV MI Darul Hikmah Induha menunjukkan bahwa media ini valid, layak, dan efektif. Hasil validasi media memperoleh skor 83,8% dengan kriteria "Baik", sementara hasil validasi materi memperoleh skor 96,5% dengan kriteria "Sangat Baik". Respons peserta didik terhadap media ini mencapai 76% dengan kualifikasi "Sangat Layak", dan respons guru mencapai 82,81% dengan kriteria "Sangat Efektif". Uji efektivitas berdasarkan tes minat belajar menunjukkan skor n-gain rata-rata 0,61 dengan kualifikasi "Sedang". Dengan demikian, media pembelajaran Articulate Storyline 3 dinyatakan efektif.

**Kata Kunci:** Articulate Storyline 3, Pengembangan Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka, secara detail dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1.<sup>1</sup> Pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya dalam membimbing, melatih, mengajar, dan menanamkan nilai-nilai dan dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda agar nantinya menjadi manusia yang sadar

---

<sup>1</sup>Utami Munandar, *Psikologi Belajar*, Depok:Rajawali Pers, 2017, hlm. 1

dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia.<sup>2</sup> Dalam hubungan ini dari segi semantik terlebih dahulu perlu kiranya diterangkan dua istilah yang hampir sama bentuknya, yaitu *peadagogie* dan *peadagogiek*. *Peadagogie* artinya pendidikan, sedangkan *peadagogiek* berarti ilmu pendidikan.<sup>3</sup>

Sedangkan Hasan Langgulung mendeskripsikan bahwa dalam bahasa Arab ada beberapa istilah yang dipergunakan dalam pengertian pendidikan, yaitu *ta'lim*, *tarbiyah*, dan *ta'adib*. Namun menurut beberapa ahli pendidikan, terdapat perbedaan antar ketiga istilah itu.<sup>4</sup> *Ta'lim* hanya berarti pengajaran, jadi lebih sempit dari pendidikan. Sedangkan kata *tarbiyah* yang lebih sering dipergunakan di negara-negara berbahasa Arab terlalu luas, sebab kata *Tarbiyah* juga digunakan untuk binatang, tumbuh-tumbuhan dengan pengertian memelihara atau membela atau men ternak. Sementara pendidikan yang diambil dari istilah *education* itu hanya untuk manusia saja.<sup>5</sup> Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>6</sup> Dengan demikian, jelaslah pengertian pendidikan itu erat kaitannya dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan manusia. Sebagai mana dijelaskan dalam firman Allah Swt QS. Al-Maidah : 67.

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Terjemahannya :

“*Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari tuhanmu. Dan jika kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir*”.

Di dalam tafsir *Al-Misbah* dijelaskan bahwa :

“Ayat ini merupakan janji dari Allah kepada Nabi Muhammad Saw bahwa ia akan dipelihara Allah dari gangguan dan tipu daya orang-orang Yahudi dan Nasrani. Tahir bin Asyur juga mengatakan bahwa ayat ini baru peringatan kepada Rasulullah agar menyampaikan ajaran agama menghiraukan kritik dan ancaman yang ada.”<sup>7</sup>

Dari tafsir *Al-Misbah* di atas dapat disimpulkan bahwasanya Allah memerintahkan kepada Rasulullah agar menyampaikan risalah, tidak dibenarkan risalah itu disembunyikan, jika risalah itu disampaikan maka Rasulullah dapat dikatakan tidak menyampaikan amanah yang diberikan oleh Allah Swt.

Kaitannya dengan amanah yang diberikan kepada seorang pendidik berupa tugas mengajar dan mendidik. Guru adalah sebagai penyalur dan pemindah kebudayaan bangsa kepada generasi

<sup>2</sup>Jalaluddin, *Filsafat Pendidikan*, Depok:Rajawali Pers, 2001, hlm. 9

<sup>3</sup>Hendyat Soetopo, *Pendidikan & Pembelajaran*, Malang:UMM Pers, 2005, hlm. 22

<sup>4</sup>Lihat Umiarso, Haris Fathoni Makmur, *Pendidikan Islam dan Krisis Moralisme Masyarakat Modern*, Jogjakarta:Iriscod, Mei 2010, hlm. 41

<sup>5</sup>*Ibid.*, hlm.42

<sup>6</sup>Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, Mei 2013, hlm.1

<sup>7</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah : Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta : Lentera Hati, 2002, hlm. 152

penerus, akan tetapi lebih dari itu yaitu pembinaan mental, membentuk moral dan membangun kepribadian yang baik dan integral, sehingga keberadaannya kelak berguna bagi nusa dan bangsa dengan demikian guru maupun pendidik dalam proses pembangunan menduduki tempat yang maha penting apalagi bagi suatu bangsa yang sedang berkembang, terutama untuk berlangsungnya kehidupan. Pendidikan berusaha membantu hakikat manusia untuk meraih kedewasaannya, yakni menjadi manusia yang memiliki integrasi emosi, intelek, dan perbuatan. Semua itu dalam rangka melaksanakan kebebasan untuk memilih secara bertanggung jawab dan etis.<sup>8</sup>

Di masa sekarang ini, manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Hal ini membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang, dari anak-anak sampai orang dewasa para ahli hingga orang awam pun memakai teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa saat ini sudah berkembang sangat pesat. oleh karena demikian, guru pendidikan Agama Islam (PAI) dituntut memiliki kemampuan terhadap komponen-komponen pembelajaran (perencanaan, tujuan, metode, strategi, media dan evaluasi). Dengan kata lain, untuk kelancaran proses pembelajaran dalam kelas pendidik harus memiliki taktik mengajar yang dapat digunakan terhadap praktik mengajar dalam kelas.<sup>9</sup>

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.<sup>10</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka pada tanggal 7 Maret 2023 menjelaskan bahwa :

“Pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MI Darul Hikmah Induha sudah berjalan cukup baik namun masih terdapat kekurangan. Kekurangan yang diperoleh yakni ada beberapa peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran yang interaktif seperti bermain game atau pun belajar menggunakan media yang menarik sehingga peserta didik ingin guru mengembangkan pembelajarannya dengan demikian peneliti tertarik membuat terobosan baru yakni membuat suatu media pembelajaran agar nantinya peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran”<sup>11</sup>.

Dari hasil wawancara bersama Kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang interaktif. Sejalan dengan pernyataan tersebut guru mata pelajaran Akidah Akhlak (Hasrul Sani, A.Ma) memaparkan

<sup>8</sup>Oong Komar, *Filsafat Pendidikan Nonformal*, Bandung:Pustaka Setia Bandung, 2006, hlm.17

<sup>9</sup>Unik Hanifah Salsabila, Dkk, *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*, Islamika:Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Januari 2021, hlm. 124

<sup>10</sup>Ina Magdalena, Dkk, *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi*, Jurnal Edukasi Dan Sains, Vol. 3, No. 2 Agustus 2021

<sup>11</sup>Wawancara dengan Huswatun., Tanggal 7 Maret 2023 di MI Darul Hikmah Induha.

dalam wawancara sebagai berikut :

“Sampai saat ini media pembelajaran yang digunakan, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih kurang beragam, hanya buku dan *power point*. Dikarenakan kurangnya fasilitas dan keadaan kelas yang kurang memadai untuk guru-guru menggunakan *power point* di setiap proses pembelajaran dan buku paket yang digunakan cenderung memuat gambar-gambar yang kurang menarik”.<sup>12</sup>

Sebagai contoh pembelajaran Akidah Akhlak yang berlangsung di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka lebih berpusat kepada guru langsung menjelaskan langsung tentang materi Menghindari Akhlak Tercela, dan peserta didik hanya menerima pelajaran tanpa melibatkan media yang menarik minat peserta didik itu sendiri, sehingga keadaan seperti ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dan menemukan sendiri konsep masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan alasan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai sarana belajar. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.<sup>13</sup>

Salah satu *software* yang dapat dijadikan media pembelajaran interaktif menggunakan komputer adalah *Articulate Storyline 3*. Penggunaannya yang mudah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dan sangat membantu designer pembelajaran dari tingkat pemula hingga expert serta dilengkapi dengan keunggulan fitur-fitur seperti *time line*, *movie*, *trigger*, *picture*, *character* yang menarik dibandingkan *software* lainnya. *Articulate Storyline 3* yang merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik.<sup>14</sup> Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif baru bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berangkat dari masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul

<sup>12</sup>Wawancara dengan Hasrul Sani., Tanggal 7 Maret 2023 di MI Darul Hikmah Induha.

<sup>13</sup>Teni Nur Rita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*, Jurnal Miskiyat, Vol. 3, No. 1, Juni 2018, hlm. 171

<sup>14</sup>Ismiranda Fatia, Yetti Arian, *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan Di Kelas IV Sekolah Dasar*, Journal of Basic Education Studies, Vol. 3, No. 2, Juli-Desember 2020, hlm. 505

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha Kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka

## B. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>15</sup> Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Lokasi penelitian ini bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka. Alasan pemilihan lokasi tersebut mengacu pada kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang masih kurang, hal ini yang kemudian mendasari peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut. Waktu perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada Agustus-September 2023. Objek penelitian adalah seluruh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka

### 2. Prosedur Pengembangan Media

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif memperoleh hasil optimal.<sup>16</sup> Rincian penjelasan model ADDIE dalam kaitannya dengan pengembangan produk adalah sebagai berikut :

#### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak dan wawancara guru mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha Kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka.

#### b. *Design* (Desain)

Tahapan kedua dalam model ADDIE design atau perancangan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* meliputi :

- a) Menyiapkan (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) RPP pelajaran Akidah Akhlak.

<sup>15</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, April 2016, hlm. 297

<sup>16</sup>Eny Winarty, Dkk, *Cercular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial)*, Jogjakarta: KBM Indonsia, September 2021, hlm. 22

- b) Menyiapkan laptop dan jaringan internet.
- c) Mendownload aplikasi *Articulate Storyline 3* melalui situs resmi.
- d) Membuat media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai media alternatif pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu *development*. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Akidah Akhlak berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain.

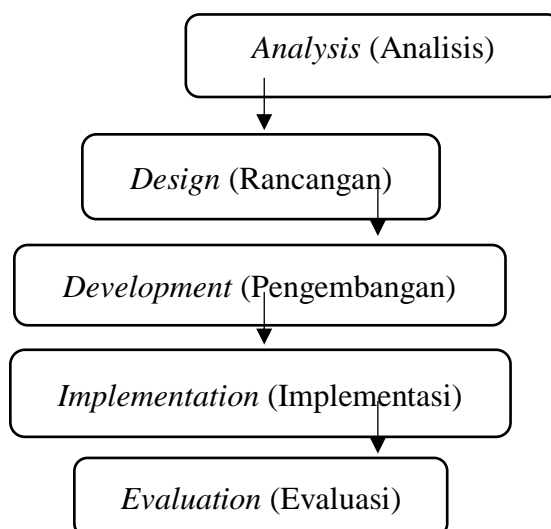
d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ke empat dalam model pengembangan ADDIE yaitu *implementation*. Setelah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* tersebut berbentuk produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan tahap uji coba kepada guru dan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah nduha Kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian guru dan peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh pengguna. Setelah dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh guru dan peserta didik kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE



### 3. Teknik Analisis

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan suatu uraian dasar.<sup>17</sup> Analisis data dilakukan untuk memperoleh gambaran produk yang dihasilkan. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan untuk menentukan kualitas media pembelajaran ditinjau dari segi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai analisis data yang dilakukan sebagai berikut ;

#### 1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi berisi pernyataan dan pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Skala yang digunakan pada validasi ahli yaitu skala dari 1 sampai dengan 4, dimana 1 sebagai skor terendah dan 4 sebagai skor tertinggi.

Untuk memperhitungkan hasil validasi media dan materi dapat menggunakan rumus perhitungan adalah di bawah ini<sup>18</sup> :

$$p = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : *p* : Jumlah persentase yang dicapai

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka dilakukan interpretasi skor angka menjadi suatu kategori. Kategori tersebut adalah sangat baik, baik, cukup, dan kurang, seperti diberikan pada :

Tabel 3.1 : Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Validasi
4	76-100	Sangat Baik
3	56-75	Baik
2	40-55	Cukup Baik
1	0-39	Kurang Baik

Sumber : Diyana Andriyani Safitri (Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral di Kelas X IIS SMA).

#### 2. Analisis Data Respons Peserta Didik

Data yang diperoleh dari angket respons peserta didik pada uji coba produk kemudian dianalisis untuk menguji kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Angket respons peserta didik juga dianalisis dengan skala likert yang menggunakan skala mulai dari skor 1 sampai skor 4.

Selanjutnya seluruh data dari angket penilaian peserta didik direkapitulasi dan dilakukan

<sup>17</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya, Mei 2001, hlm. 103

<sup>18</sup>Diyana Andriyani Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral di Kelas X IIS SMA*, Jurnal JUPE, Vol. 6, No. 3, 2018, hlm. 274

perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus berikut<sup>19</sup> :

$$p = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :  $p$  : Jumlah persentase yang dicapai

Hasil analisis lembar respons peserta didik digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan materi yang dikembangkan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut :

Tabel 3.3 : Interpretasi Skor Angket Respons Peserta didik

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
4	76-100	Sangat Layak
3	56-75	Layak
2	40-55	Cukup Layak
1	0-39	Tidak Layak

Sumber : Ketut Sepdyana Kartini (Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android).

### 3. Analisis Data Tes Hasil Minat Belajar Peserta didik

Hasil pengolahan data akan merujuk pada kategori minat peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Angket minat belajar diisi setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersama guru.

Tes hasil minat belajar dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$g = \frac{S \text{ post test} - S \text{ pre test}}{S \text{ maks} - S \text{ pre test}}$$

Poin gain yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut :

Tabel 3.4 : Interpretasi Skor Angket Minat Belajar Peserta didik

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

Sumber : Anggi Bagoes Kurniawan (Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa).

Berdasarkan kriteria skor gain tersebut, pembelajaran dikatakan efektif apa bila hasil belajar

<sup>19</sup>Ketut Sepdyana Kartini, *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, Vol. 4, No. 1, 2020, hlm. 14



peserta didik memperoleh skor n-gain >0,3 dengan kriteria sedang atau tinggi<sup>20</sup>.

#### 4. Analisis Data Respons Guru

Analisis data untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan angket respons guru setelah uji coba produk kemudian dianalisis untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Angket respons guru juga dianalisis dengan skala likert yang menggunakan skala mulai dari skor 1 sampai skor 4. Kemudian kuesioner dianalisis dan presentasikan dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :  $p$  : Jumlah persentase yang dicapai

Hasil analisis lembar respons guru digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan materi yang dikembangkan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut :

Tabel 3.6 : Interpretasi Skor Angket Respons Guru

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
4	76-100	Sangat Efektif
3	56-75	Efektif
2	40-55	Cukup Efektif
1	0-39	Tidak Efektif

Sumber : Ketut Sepdyana Kartini (Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android).

<sup>20</sup>Anggi Bagoes Kurniawan, *Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa*, Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, Vol. 5, No.2, 2021, hlm. 94

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang bertujuan untuk mengamati kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh peserta didik sehingga peneliti dapat menentukan produk media pembelajaran apa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis juga bertujuan untuk mencari sumber informasi di sekolah karena dengan hal tersebut. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh. Analisis yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis peserta didik di sekolah tempat penelitian berlangsung.

#### a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil angket observasi awal menunjukkan peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis elektronik hal ini didasari pada tabel berikut :

Tabel 3.7 : Hasil angket observasi awal

No	Pernyataan Angket	%Persentase
1	Saya kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan metode ceramah tanpa ada contoh gambar dan video	90%
2	Saya merasa cepat bosa apa bila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada media interaktif	89%
3	Saya merasa lebih menarik dan bersemangat jika pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storylin3</i> (yang di dalamnya memiliki media gambar, audio, video, dan quiz) dibanding menggunakan buku cetak saja	89%
4	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, menggunakan media dll)	85%
5	Saya merasa pembelajaran dengan menggunakan media internet lebih menyenangkan dibanding hanya menggunakan buku cetak	87%
6	Saya lebih menginginkan mengikuti pembelajaran apa bila guru menggunakan media internet dibanding dengan media cetak	87%

Berdasarkan tabel di atas nomor soal 1 memperoleh persentase 90%, nomor soal 2 memperoleh persentase 89%, nomor soal 3 memperoleh persentase 89%, nomor soal 4 memperoleh persentase 85%, nomor soal 5 memperoleh 87%, dan nomor soal 6 memperoleh persentase 87%. Berdasarkan tabel interpretasi dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar dengan menggunakan media berbasis elektronik. Dan untuk meningkatkan

minat belajar peserta didik maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* karena penggunaannya yang mudah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dan sangat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dilengkapi dengan keunggulan fitur-fitur seperti *time line, movie, trigger, picture, character* yang menarik dibandingkan *software* lainnya.

a. Validasi Produk Media Pembelajaran

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Adapun hasil data validasi media dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.1 Validasi Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Desain media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> menarik			√	
2	Ilustrasi disajikan secara jelas			√	
3	Ilustrasi menarik			√	
4	Ilustrasi disajikan secara terpadu			√	
5	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan mater			√	
6	Karakter konsisten			√	
7	<i>Background</i> konsisten			√	
8	Proporsi warna sesuai				√
9	Tata letak teks dan gambar seimbang			√	
10	Pemilihan jenis huruf sesuai			√	
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai			√	
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi			√	
13	Kalimat yang digunakan sederhana			√	
<b>Aspek Bahan Media</b>					
14	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dan aman saat dioperasikan			√	
15	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				√
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
16	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			√	
17	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran			√	
Skor yang diperoleh		57			
Skor maksimal		68			
Persentase		83,8%			
Kriteria		Baik			

Sumber : Validator ahli media

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pada tabel 4.2 memperoleh skor 57, persentase 83,8% dengan kriteria “Baik”. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa “Baik” untuk digunakan dan diujicobakan.

b. Kepraktisan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sebagai berikut :

Hasil analisis respons guru terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah dikembangkan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 : Hasil Respons Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>					
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran			√	
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik				√
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar			√	
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik peserta didik				√
<b>Aspek Kebahasaan</b>					
5	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran			√	
6	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami peserta didik			√	
<b>Aspek Materi</b>					
7	Kemudahan dalam memahami konsep				√
8	Motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				√
9	Kejelasan topik pembelajaran				√
10	Cakupan materi yang terdapat dalam media			√	
<b>Aspek Media</b>					
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> matematika			√	
12	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media			√	
13	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik			√	
14	Tampilan yang dimiliki media pembelajaran			√	

	menarik				
15	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> aman dan nyaman digunakan			√	
<b>Manfaat</b>					
14	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan minat belajar saya			√	
15	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar			√	
16	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
Skor yang diperoleh		53			
Skor maksimal		64			
Persentase		82,81%			
Kriteria		Baik			

Berdasarkan table di atas memperoleh skor 53, persentase 82,81% dengan kriteria baik, hasil respons guru dapat disimpulkan bahwa pada tahap uji coba media pembelajaran *Articulate Storyline 3* telah memenuhi kriteria keefektifan.

a. Keefektifan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Hasil uji keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sebagai berikut :

Tes atau pengukuran adalah usaha untuk mengetahui suatu keadaan berupa kecerdasan, kecakapan nyata (*Achievement*) dalam bidang tertentu, panjang, berat dan lain-lain dibandingkan dengan norma tertentu.<sup>21</sup> Hasil yang diperoleh dari angket tes minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test maka efektifitas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dihitung indeks gain sebagai berikut :

$$g = \frac{S \text{ post test} - S \text{ pre test}}{S \text{ maks} - S \text{ pre test}}$$

Tabel 4.7 : Angket Tes Hasil Minat Belajar

No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Post-Pre	72-Pretest	G	Ket.
1	Aifa Naswa Ayunda	45	65	20	27	0,7	Tinggi
2	Amira Nurul Faizha	46	63	17	26	0,6	Sedang
3	Banu Zafril Naufal	48	65	17	24	0,7	Tinggi

<sup>21</sup>Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Pontianak:Gadjah Mada University Press, 1983, hlm.125

4	Elsyah Alfiah Muthmainna	47	65	18	25	0,7	Tinggi
5	Gibran Zulfikar	43	66	23	29	0,7	Tinggi
6	Muh. Akbar	43	66	23	29	0,7	Tinggi
7	Muh. Resky Anugrah	47	66	19	25	0,7	Tinggi
8	Muhammad Aksan	48	63	15	24	0,6	Sedang
9	Muhammad Al Farizi	47	58	11	25	0,4	Sedang
10	Nur Ainun Amelia Utami	44	66	22	28	0,7	Tinggi
11	Riski Nadia	44	66	22	28	0,7	Tinggi
12	Safia Najwa Fahra	45	65	20	27	0,7	Tinggi
13	Yumna Audia Ramadani	47	62	15	25	0,6	Sedang
14	Zizyilia Ramadhani	44	59	15	28	0,5	Sedang
15	Zelva Efandy	47	59	12	25	0,4	Sedang
16	Aisyah Zahra	46	62	16	26	0,4	Sedang
Rata-rata		0,61%					Sedang

Tabel di atas diketahui bahwa hasil dari perhitungan uji gain sebagai berikut :

Diketahui bahwa perolehan nilai peserta didik dalam kategori tinggi adalah 9 orang dan kategori sedang 7 orang dan total peserta didik mengikuti tes adalah 16 orang. Untuk mengetahui jumlah persentase setiap kategori yaitu untuk kategori tinggi :  $\frac{9}{16} \times 100 = 56,3\%$ , sedangkan untuk kategori sedang :  $\frac{7}{16} \times 100 = 43,7\%$ . Jadi kategori tinggi 56,3% dan kategori sedang 43,7%, dengan rata-rata 0,61% dalam kategori sedang. Adapun kesimpulan dari beberapa hasil yang terdapat pada tabel nilai pre-test post-test dengan menghitung nilai N-gain, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik.

## B. Pembahasan

Dalam tahap analisis pembuatan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Tahap ini sangat penting karena bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik siswa. Analisis ini meliputi pengamatan terhadap kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan kondisi nyata di sekolah tempat penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat ditentukan media pembelajaran yang paling sesuai, dalam hal ini media berbasis elektronik yang menarik bagi siswa.

Hasil analisis kebutuhan, yang diperoleh dari angket observasi awal, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis elektronik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah tanpa dukungan visual. Misalnya, sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa mereka kesulitan memahami materi jika disampaikan hanya melalui ceramah tanpa bantuan gambar atau video. Selain itu, 89% siswa merasa cepat bosan jika pembelajaran hanya berupa catatan dan mendengarkan tanpa adanya interaksi dengan media. Ini mengindikasikan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi ketika menggunakan media yang interaktif dan menyertakan elemen visual seperti gambar, audio, video, dan kuis yang ditawarkan oleh Articulate Storyline 3. Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menguji efektivitas tampilan dan fungsionalitas media pembelajaran Articulate Storyline 3. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 57 dari skor maksimal 68, dengan persentase 83,8% dan dikategorikan sebagai "Baik". Berdasarkan penilaian ini, media Articulate Storyline 3 dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan dalam pembelajaran.

Selain validasi media, validasi materi juga dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, sistematika, dan penyajiannya. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk ini memperoleh skor 57 dari skor maksimal 88, dengan persentase 96,5%, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Validasi ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini telah memenuhi standar yang diperlukan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam uji kepraktisan media pembelajaran Articulate Storyline 3, respons peserta didik terhadap penggunaan media ini dianalisis. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan baik melalui handphone maupun laptop, dengan tampilan yang menarik dan isi materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Analisis respons peserta didik memberikan skor total 788 dari skor maksimal 1000, dengan persentase 76%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Ini menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 efektif dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Respons guru terhadap media ini juga dianalisis untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, materi, dan media. Guru-guru memberikan skor 53 dari skor maksimal 64, dengan persentase 82,81%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 3 telah memenuhi kriteria keefektifan dalam mendukung proses pembelajaran.

Untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, dilakukan tes terhadap minat belajar siswa. Tes ini merupakan upaya untuk mengukur kecerdasan dan pencapaian siswa dalam menggunakan media ini dibandingkan dengan norma tertentu. Hasil tes ini akan memberikan gambaran tentang seberapa efektif media ini dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, serta seberapa besar kontribusinya dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil uji keefektifan ini nantinya akan menjadi dasar untuk mempertimbangkan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini agar dapat diimplementasikan secara lebih luas di berbagai konteks pembelajaran.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif didesain dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* yang memuat beberapa menu yang dilengkapi dengan audio terkait dengan penjelasan materi, selain itu penggunaan gambar, ilustrasi, video, animasi digunakan untuk mendukung penjelasan materi, tombol navigasi dan soal evaluasi yang telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah) hal tersebut dikarenakan materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan buku siswa, tujuan pembelajaran dan KD (kompetensi dasar) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian yang dilakukan oleh validator media mendapatkan penilaian 83,8% dengan kualifikasi “Baik”. Sedangkan penilaian dari validator materi mendapatkan penilaian 96,5% dengan kualifikasi “Sangat Baik”.
3. Berdasarkan hasil uji efektifitas melalui tes hasil minat belajar peserta didik mendapatkan skor n-gain dengan rata-rata 0,61 dengan kualifikasi “sedang”.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nurhayati, N., & Dzulfina, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Kelas Viii Di Mts Babussalam HKSN Mangolo. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 6(1), 53-77.
- Fatia, I., & Arian, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 505.
- Hasbullah. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Huswatun. (2023, Maret 7). Wawancara di MI Darul Hikmah Induha.
- Jalaluddin. (2001). *Filsafat Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Kartini, K. S. (2020). Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 14.
- Komar, O. (2006). *Filsafat Pendidikan Nonformal*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kurniawan, A. B. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(2), 94.
- Magdalena, I., Dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), Agustus.
- Moleong, L. J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Nawawi, H. (1983). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Pontianak: Gadjah Mada University Press.
- Novita, N., Zakariah, M., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Religius Untuk Meningkatkan Moral Siswa (Studi Pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al Mawaddah Warrahmah Kolaka). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8711-8729.
- Rita, T. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Miskiyat*, 3(1), 171.
- Safitri, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral di Kelas X IIS SMA. *Jurnal JUPE*, 6(3), 274.
- Salsabila, U. H., Dkk. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 124.
- Sani, H. (2023, Maret 7). Wawancara di MI Darul Hikmah Induha.
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Soetopo, H. (2005). *Pendidikan & Pembelajaran*. Malang: UMM Pers.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umiarso, & Makmur, H. F. (2010). *Pendidikan Islam dan Krisis Moralisme Masyarakat Modern*. Jogjakarta: IriScod.
- Winaryti, E., Dkk. (2021). *Cercular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial)*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Yusuf, F., & Akbar, M. (2020, October). The Development of Sentra Learning Model to Build Early Childhood Characters in Kindergarten School. In *3rd International Conference on Education, Science, and Technology (ICEST 2019)* (pp. 308-313). Atlantis Press.