

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* DAN EFEKTIVITAS
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI DI SMP “PLUS” DARUS SHOLAH JEMBER**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
Rizka Dwi Aryani
NIM: 0849318061
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA IAIN JEMBER**

MEI 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* DAN EFEKTIVITAS
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI DI SMP “PLUS” DARUS SHOLAH JEMBER**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Rizka Dwi Aryani

NIM: 0849318061

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA IAIN JEMBER**

MEI 2022

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember” yang ditulis Rizka Dwi Aryani ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji tesis.

Jember, 31 Mei 2022

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

Jember, 31 Mei 2022

Pembimbing II



Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
NIP. 197309152009121002

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember” yang ditulis oleh Rizka Dwi Aryani ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN KH. Achmad Shiddiq Jember pada hari Selasa tanggal 31 Mei 2022 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd. ()
2. Anggota:
 - a. Penguji Utama: Dr.H. Mashudi, M.Pd. ()
 - b. Penguji I : Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. ()
 - c. Penguji II : Dr. Andi Suhardi, M.Pd. ()

Jember, 31 Mei 2022

Mengesahkan

Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Direktur,




Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007

ABSTRAK

Rizka Dwi Aryani. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebasbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember. Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pembimbing I: Prof. Dr. Hj. Mukni’ah, M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan , Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Efektivitas Hasil Belajar

Media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan penyerapan materi dan isi pesan dari proses pembelajaran oleh siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* serta digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi terkait sejarah Islam di SMP “Plus” Darus Sholah.

Rumusan masalah penelitian ini adalah; 1) Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti? 2) Bagaimana respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulae Storyline* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti? 3) Bagaimana tingkat keefektifan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ?

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti; 2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulae Storyline* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti; 3) Mendeskripsikan tingkat keefektifan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model desain pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas VII dengan menggunakan pola *Pretest-Posttest Group Design*. Kemudian dianalisis menggunakan Uji *N-Gain Score* dan *Independent Sample Test*.

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran 95,83%, ahli materi 93,75%, ahli bahasa 83,33% dan ahli pembelajaran 95,83%, keempat hasil validator termasuk kategori sangat valid. Respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media 86,06% dengan kategori sangat menarik. Tingkat keefektifan hasil belajar siswa setelah penggunaan media sebesar 60,154% dengan kategori cukup efektif.

ABSTRACT

Rizka Dwi Aryani. 2022. Development of Articulate Storyline-Free Interactive Learning Media and Effectiveness of Student Learning Outcomes in Islamic Education and Character Subjects at Darus Sholah "Plus" Junior High School Jember. KH. Achmad Siddiq State Islamic University (UIN KHAS) Jember Postgraduate, Islamic Religious Education Study Program, Advisor I: Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. Advisor II: Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Effectiveness of Learning Outcomes

Interactive learning media will help the effectiveness of the material and message content absorption from the learning process by students. This research was a research and development that was aimed to produce effective and interesting learning media. The media was developed using the Articulate Storyline software and used in the Islamic Religious Education and Character subject, the materials related to Islamic history at Darus Sholah "Plus" Junior High School.

The formulation of the research problem was; 1) How was the validity of the Articulate Storyline-based interactive learning media in the Religious Education and Character subject? 2) How was the level of interest in using interactive learning media based on Articulate Storyline in Religious Education and Character learning? 3) How was the effectiveness of student learning outcomes in the Religious Education and Character subject after using Articulate Storyline-based interactive learning media?

This research objectives to; 1) Described the validity of learning media experts, material experts, linguist, and learning experts on the product of developing interactive learning media based on Articulate Storyline in the Religious Education and Character subject; 2) Described the attractiveness level of using interactive learning media based on Articulae Storyline in learning Religious Education and Character subject?; 3) Described the effectiveness of learning outcomes in the Religious Education and Character subject after using interactive learning media based on Articulate Storyline.

This research used research and development method or Research and Development (R&D). The development design model used was the Borg and Gall development model. Meanwhile, the samples taken were VIIth Grade students using the Pretest-Posttest Group Design pattern. Then analyzed using N-Gain Score Test and Independent Sample Test.

The validation of interactive learning media based on *Articulate Storyline* based on the assessment of learning media experts 95.83%, material experts 93.75%, linguists 83.33% and learning experts 95.83%, the four validator results are in the very valid category. The student's response to the readability and attractiveness of the media was 86.06% with a very interesting category. The level of effectiveness of student learning outcomes after using the media is 60.154% with a fairly effective category.

ملخص البحث

ريزكا دوي أرياني، ٢٠٢٢. تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة وفاعلية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق في المدرسة المتوسطة العامة "بلوس" دار الصلاح. بحث علمي. برنامج الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية بجمبر قسم التربية الإسلامية ببرنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: (١) الأستاذة الدكتورة الحاجة مقنعة الماجستير، و(٢) الدكتور أندي سوهاردي الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، والوسائل التعليمية التفاعلية، وتوضيح القصة، وفاعلية نتائج التعلم

إن الوسائل التعليمية التفاعلية سوف تساعد الطلاب على الفعالية في استيعاب للمواد والمحتوى المضمون من عملية التعليم. وهذا البحث عبارة عن بحث وتطوير يهدف إلى إنتاج الوسائل التعليمية الفعالة والجذابة. وسيتم تطوير هذه الوسائل التعليمية باستخدام برنامج توضيح القصة (*Articulate Storyline*) وتستخدم في مادة التربية الإسلامية والأخلاق، وهي المادة التي تتعلق بالتاريخ الإسلامي في المدرسة المتوسطة العامة "بلوس" دار الصلاح.

وأستل هذا البحث هي: (١) كيف صدق الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة وفاعلية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق؟ و(٢) كيف كيف مستوى الاهتمام باستخدام الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة وفاعلية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق؟ و(٣) كيف فاعلية نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة؟

يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف صدق الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة وفاعلية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق؛ و(٢) وصف مستوى الاهتمام باستخدام الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة وفاعلية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق؛ و(٣) وصف فاعلية نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة.

استخدمت الباحثة في هذا البحث طريقة البحث والتطوير. من خلال ونموذج تصميم التطوير المستخدم هو نموذج تطوير بورغ وجال. بينما كانت العينات المأخوذة من طلاب الفصل السابع باستخدام نمط تصميم المجموعة قبل الاختبار البعدي. ثم تم تحليلها باستخدام اختبار t -test و N -Gain Score (اختبار العينة المستقل).

أما النتائج التي حصلت عليها الباحثة فهي: أن الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة (*Articulate Storyline*) تدل بأن لها جاذبية وفعالية عالية. وهذه النتيجة مدعومة بحقائق في المجال حيث يبلغ متوسط قيمة التحقق من صحة الخبير ٨٢,٦٣٪، وجاذبية الوسائط ٨٦,٠٦٪ والفعالية ٦٠,١٥٤٪. وتشير هذه النتيجة إلى أن الوسائل التعليمية التفاعلية على أساس توضيح القصة (*Articulate Storyline*) فعالة جدًا في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah Swt, tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah”**” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. yang telah membimbing manusia kearah jalan yang benar.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *jazakumullahu ahsanal jaza* khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universita Islam Negeri Kh. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan layanan dan fasilitas selama penulis menempuh studi.
3. Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana UIN Khas Jember yang telah memberikan saran dan motivasi dalam penyusunan tesis.

4. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai
5. Dr. Andi Suhardi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Bapak dan Ibu kepala Sekolah beserta Guru di SMP "Plus" Darus Sholah yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data serta informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.
8. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN Khas Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya Tesis ini.

Semoga penyusunan Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 11 Mei 2022

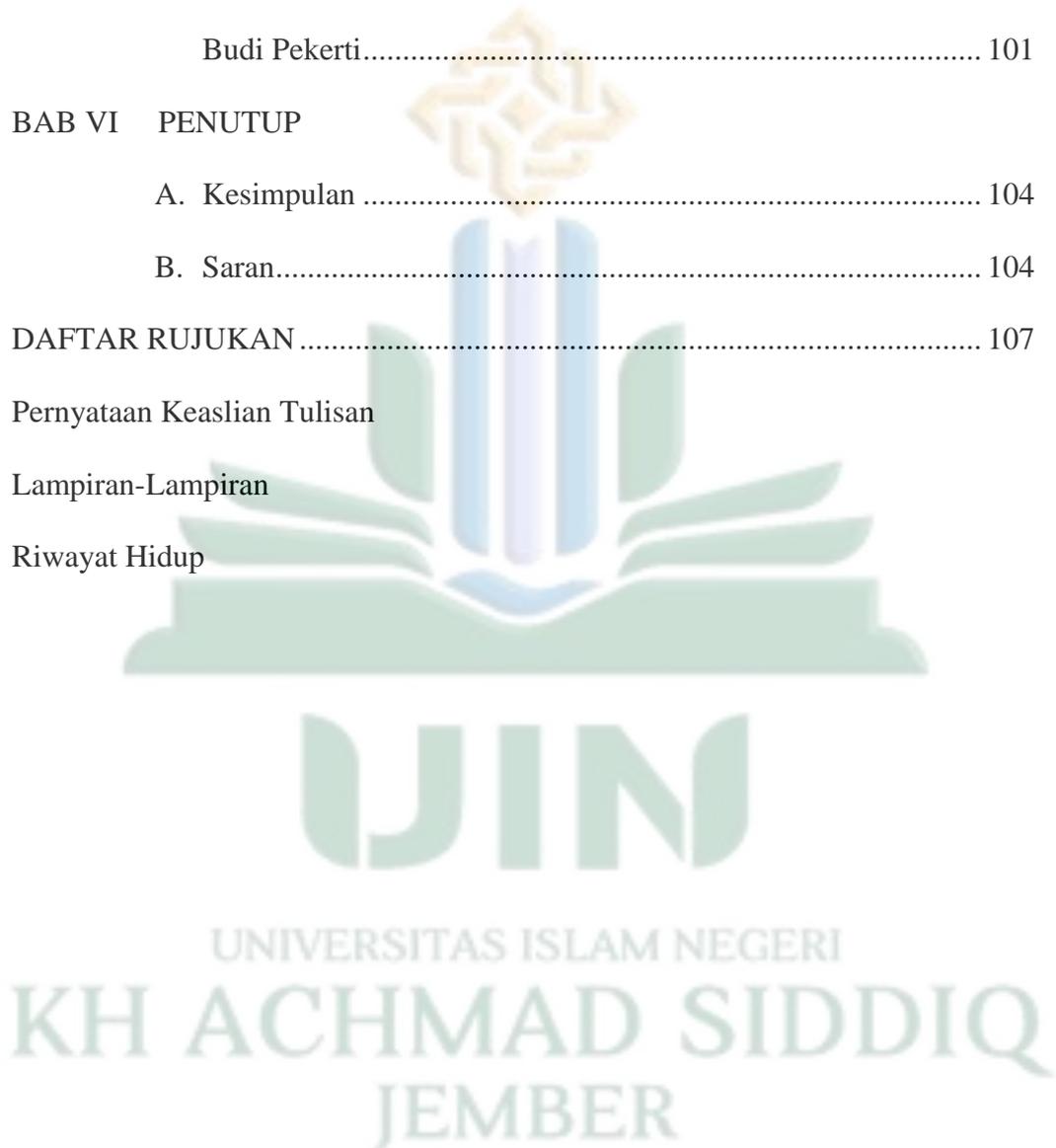
Rizka Dwi Aryani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	13
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	14
G. Asumsi Penelitian	14
H. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Pustaka	21

1. Media Pembelajaran.....	21
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	24
3. Articulate Storyline	26
4. Pendidikan Agama Islam	30
5. Pengembangan media pembelajaran interaktif	33
6. Hasil Belajar.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
C. Uji Coba Produk.....	45
1. Desain Uji Coba.....	45
2. Subjek Uji Coba	48
3. Jenis Data	49
4. Instrumen Pengumpul Data.....	49
5. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Penyajian Data Uji Coba.....	63
B. Analisis Data Uji Coba.....	88
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	96
B. Analisis Respon Siswa terhadap Keterbacaan dan Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis	

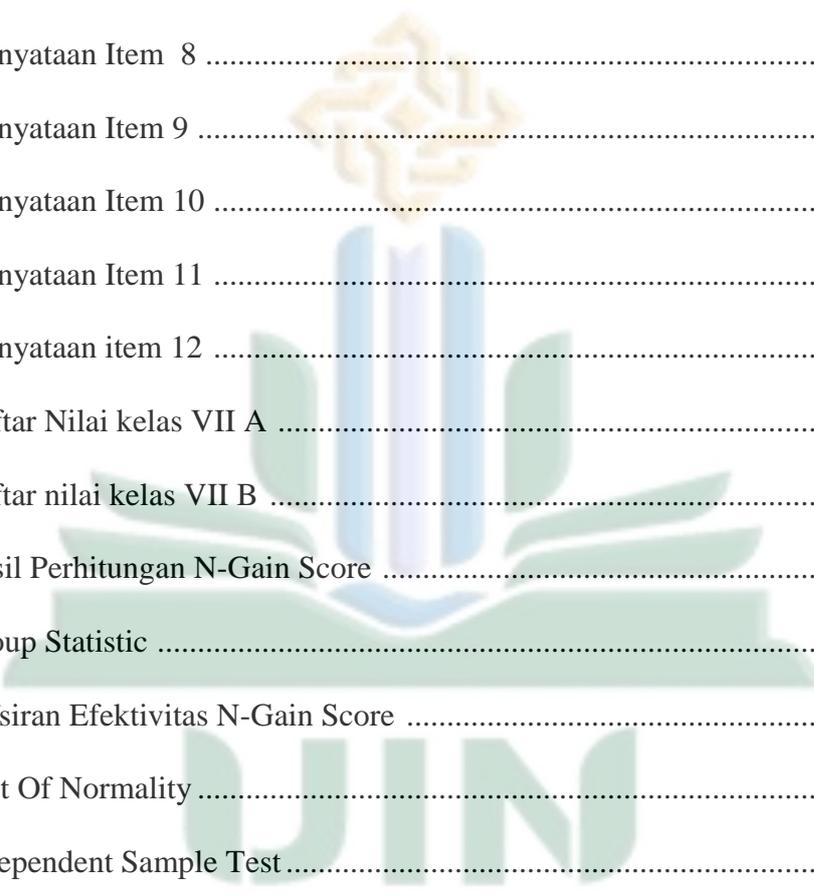
	<i>Articulate Storyline</i> dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	98
C.	Analisis Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	101
BAB VI	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	104
B.	Saran.....	104
DAFTAR RUJUKAN	107
Pernyataan Keaslian Tulisan		
Lampiran-Lampiran		
Riwayat Hidup		



DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	19
3.1 Angket Validasi Ahli Materi	52
3.2 Angket Validasi Ahli Media	52
3.3 Angket Validasi Ahli Bahasa	52
3.4 Angket Validasi Ahli Pembelajaran	53
3.5 Angket Respon Siswa	54
3.6 Skala Interpretasi	56
3.7 Kriteria Kemenarikan Media.....	58
3.8 Skema <i>Pretest-Posttest Group Design</i>	59
3.9 Pembagian <i>N-Gain Score</i>	60
3.10 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	61
4.1 Tanggapan Ahli Materi tahap Pertama	72
4.2 Tanggapan ahli materi tahap kedua	73
4.3 Tanggapan ahli bahasa	75
4.4 Tanggapan ahli media tahap pertama	76
4.5 Tanggapan ahli media tahap kedua	77
4.6 Tanggapan Ahli pembelajaran	78
4.7 Hasil respon siswa pada uji coba perorangan	80
4.8 Hasil respon siswa pada uji coba lapangan	82
4.9 Pernyataan Item 1	84
4.10 Pernyataan Item 2	84
4.11 Pernyataan Item 3	84

4.12 Pernyataan Item 4	85
4.13 Pernyataan Item 5	85
4.14 Pernyataan Item 6	86
4.15 Pernyataan Item 7	86
4.16 Pernyataan Item 8	86
4.17 Pernyataan Item 9	87
4.18 Pernyataan Item 10	87
4.19 Pernyataan Item 11	87
4.20 Pernyataan item 12	88
4.21 Daftar Nilai kelas VII A	88
4.22 Daftar nilai kelas VII B	89
4.23 Hasil Perhitungan N-Gain Score	90
4.24 Group Statistic	91
4.25 Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	92
4.26 Test Of Normality	93
4.27 Independent Sample Test	93



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

DAFTAR GAMBAR

3.1 Bagan Proses R&D	41
3.2 Bagan R&D dalam penelitian	42
3.3 Bagan Validasi Ahli	46
3.4 Bagan Uji Coba Lapangan	47
3.5 Bagan Skala Interpretasi	59
4.1 Video Pembuka	67
4.2 Judul Materi	68
4.3 Halaman Username	68
4.4 Halaman Selamat Datang	68
4.5 Menu Utama	69
4.6 KI,KD, dan Tujuan Pembelajaran	69
4.7 Petunjuk Penggunaan	69
4.8 Materi	70
4.9 Materi	70
4.10 Video	70
4.11 Evaluasi	71
4.12 Hasil Evaluasi	71
4.13 Latihan Soal	71
4.14 Daftar Pustaka	72

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - INDONESIA

Berdasarkan Surat Keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988, sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan-perubahan dalam segala sisi kehidupan. Perubahan tersebut terjadi baik dalam bidang ekonomi, seni, budaya maupun pendidikan. Dunia pendidikan tidak boleh tertinggal dengan kemajuan tersebut sehingga perlu diadakannya penyesuaian-penyesuaian.¹ Perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dipandang penting dalam proses pembelajaran di sekolah, karena mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan penyerapan materi dan isi pesan dari proses pembelajaran oleh siswa. Hal ini sesuai dengan al-Qur'an surat As-Syuura ayat 51:

﴿ وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بآذَانِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ ﴾

Artinya: Dan tidak mungkin bagi seorang manusiapun bahwa Allah berkata-kata dengan dia kecuali dengan perantaraan wahyu atau dibelakang tabir atau dengan mengutus seorang utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana.²

¹ Asnawir dan Basyiruddin usma, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),1.

² Al-Qur'an 42:51.

Pada konteks penelitian ini, ayat tersebut menggambarkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT. memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu pula dalam pembelajaran di kelas, seorang guru juga memerlukan perantara untuk menyampaikan materi pelajaran. Banyak penelitian yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran mampu membantu guru menyampaikan isi pesan pembelajaran secara cepat dan dimengerti oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir juga membawa perubahan ke arah yang positif bagi siswa dan membuat tingkah laku mereka berubah menjadi lebih kreatif serta dinamis.³ Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 berkaitan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁴

Dalam kurikulum 2013 peran guru tidak hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun guru juga harus memainkan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal.⁵ Seperti yang kita ketahui, kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembentukan karakter siswa, hal ini tentu menuntut setiap guru untuk mampu merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain menuntut guru untuk mampu merancang proses

³ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 1

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Guru Nasional

⁵ Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi

pembelajaran yang efektif dan bermakna, guru juga harus mampu mengorganisir pembelajaran secara efektif sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam belajar.⁶

Seorang guru harus mampu menyiapkan media pembelajaran karena merupakan salah satu kewajiban bagi guru.⁷ Media pembelajaran dianggap mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan, mengingat tugas guru adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.⁸ Suasana belajar yang kondusif dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar yang mendukung terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.⁹

Secara umum kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif mampu membantu dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi siswa. Di samping penggunaan media pembelajaran yang interaktif, tentu harus disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang juga sesuai. Tidak bisa dipungkiri metode ceramah belum sepenuhnya diganti oleh guru dalam menyampaikan materi PAI dan Budi Pekerti terkait sejarah Islam. Dalam bukunya Daryanto menjelaskan bahwa metode ceramah adalah salah satu cara penyajian materi yang dilakukan secara lisan dan bersifat satu arah.¹⁰ Dalam materi terkait sejarah Islam, memang tugas guru adalah menyampaikan materi yang harus dihafalkan oleh siswa. Penggunaan metode ceramah dalam

⁶ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 104-106

⁷ Ayu Kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 2.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 17.

⁹ Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2008).

¹⁰ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta: Publisher, 2009), 390.

pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali siswa dalam memecahkan masalah jangka panjang. Dr. Melvin L. Siberman dalam bukunya *Active Learning* mengatakan “kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan dengan lebih cepat”.¹¹

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yaitu untuk menumbuhkan interaksi antara siswa serta memberikan pengalaman yang bermakna.¹² Pembelajaran yang baik tercipta dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa melalui bantuan media pembelajaran.¹³ Dalam proses pembelajaran terkadang guru lebih mendominasi proses interaksi atau terkadang juga siswa terlalu mendominasi proses interaksi. Sehingga pembelajaran lebih berpusat pada pembelajaran di mana siswa dapat mempelajari materi sendiri sementara guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Hal yang menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran adalah terkadang guru merasa terikat oleh materi pelajaran dan tertekan dengan terbatasnya waktu mengajar. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar. Indikasi yang dimungkinkan adalah karena kurang efektifnya pembelajaran atau mungkin siswa kurang termotivasi

¹¹ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa AKtif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 9.

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), 58

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 2.

untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Ini pula yang terkadang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Contoh kasus dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya materi yang berkaitan tentang sejarah Islam di masa lampau. Banyak poin-poin dari materi yang tidak hanya harus diingat dan dihafal namun juga harus dimengerti. Pembahasan tentang kehidupan masa lampau yang amat bersejarah dan berjasa dalam terwujudnya masa-masa seperti saat ini. Cerita bagaimana tokoh-tokoh Islam masa lampau memperjuangkan agama Islam dahulu. Penjelasan yang seharusnya tidak hanya dijelaskan dengan dongeng-dongeng guru kepada siswanya di dalam kelas. Alternatif lain misal dengan mengaitkan sejarah dengan kehidupan dan lingkungan sekitar sehingga menimbulkan semangat juang yang sama terhadap siswa melalui media.

Pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah sebenarnya telah menggunakan multimedia, namun media yang digunakan hanya sebatas penggunaan powerpoint dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi. Apalagi materi PAI dan Budi Pekerti terkait dengan sejarah Islam terkadang hanya sebatas dijelaskan menggunakan metode ceramah karena keterbatasan keterampilan guru dalam hal media. Sejauh ini memang tidak ada kendala yang berarti, namun jika melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi maka sangat perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

Guru PAI dan Budi Pekerti tidak boleh buta akan kemajuan teknologi ini, karena merupakan salah satu bentuk keprofesionalan seorang guru. Prinsip ini

sangat bagus jika mau membuat media pembelajaran interaktif, namun kenyataannya penggunaan media ini di dalam kelas justru tidak melibatkan siswa sama sekali di dalam kelas. Siswa hanya duduk melihat dan mendengarkan apa yang ada dalam slide *Power Point* tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna menambah prosentasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Media yang akan dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah sebuah *software* yang difungsikan sebagai media komunikasi dan presentasi. *Software* ini mempunyai fitur template yang bisa dibuat sendiri bahkan bisa menyesuaikan karakter sesuai selera.¹⁶

Articulate Storyline hadir sebagai *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *powerpoint* dapat memudahkan guru untuk menggunakannya. Pembuatan media pembelajaran akan lebih mudah karena menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*. Menu dan *tools* yang ada di *software* ini juga mirip dengan *powerpoint* seperti yang diungkapkan Rivers: “*Articulate Storyline is a foundational e-learning authoring program for instructional designers, and storyline 2 providers and improved user interface and interactive learning*

¹⁶ Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra, “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, vol.5 no.1, Mei 2018.

elements.”¹⁷ Dari pernyataan di tersebut dapat dipahami bahwa *Articulate Storyline* adalah dasar pembuatan program e-learning untuk pembelajaran.

Articulate Storyline cocok digunakan pada semua mata pelajaran, namun peneliti memilih mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tentang materi sejarah Islam. Materi tentang sejarah Islam akan sangat membosankan apabila hanya disampaikan hanya dengan menggunakan ceramah. Media ini nantinya akan tersedia menu-menu yang praktis dan terdapat teks, gambar, animasi, video hingga kuis sehingga siswa dapat langsung berinteraksi dalam penggunaan media tersebut.

Produk atau *Output* yang dapat dihasilkan oleh *Articulate Storyline* tidak terbatas digunakan pada PC saja namun juga bisa di iOS, Android dan PC. *Output* nya pun bisa diakses baik melalui online ataupun offline menggunakan sebuah *link* atau *html*. Hasil dari *Articulate Storyline* ini memudahkan pengguna dalam mengakses karena tidak terbatas pada penggunaan PC berukuran besar.

Beberapa riset telah dilakukan berkaitan dengan pengembangan dan penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif. Ryan Angga Pratama menggunakan *Articulate Storyline 2* sebagai media pembelajaran Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik). Dalam penelitiannya tersebut didapatkan hasil keefektifan penggunaan media mencapai 90,83% dalam uji coba skala kecil dan 88,13 dalam uji coba skala besar. Hasil belajar menggunakan media *Articulate Storyline* pun mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai di atas 75.¹⁸

¹⁷ David Rivers, Up and Runnin wih Articulate Storyline 2. <https://www.lynda.com/storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 15 Mei 2020)

¹⁸ Ryan Angga Pratama, Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline, *AdMathEdu*, vol 8 No. 2 (desember 2018)

Walaupun usianya terbilang muda, namun lembaga ini telah memperoleh predikat akreditasi A dengan berbagai jenis prestasi yang telah diperoleh. Keinginan peneliti ini juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan di SMP “Plus” Darus Sholah. Di sekolah ini sudah setiap kelas sudah dilengkapi dengan LCD. Selain itu, sekolah juga memiliki Laboratorium komputer. Kedua komponen ini sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas.²¹ Media pembelajaran yang akan dikembangkan bisa dibuat dalam bentuk html (web) sehingga bisa pula digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh.

Inilah yang melatarbelakangi peneliti mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember” dengan harapan kontribusi penelitian ini dapat membantu mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, efektif serta menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti?

2. Bagaimana respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana tingkat keefektifan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Mendeskripsikan tingkat keefektifan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran

mengembangkan media pembelajaran interaktif lain berbasis komputer. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan untuk studi lanjutan yang relevan dan sebagai bahan kajian ke arah pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi siswa, peneliti sendiri, perguruan tinggi, lembaga sekolah dan masyarakat. Berikut akan dijabarkan beberapa manfaat bagi masing-masing pihak, antara lain manfaat bagi:

a. Siswa

- 1) Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran PAI dan Budi Pekerti terutama terkait materi sejarah Islam.
- 2) Dapat menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang bersahabat bagi siswa.
- 3) Dapat menjadi alternatif ketika pembelajaran jarak jauh karena penggunaannya tidak terbatas di dalam kelas saja.
- 4) Dapat membantu melengkapi kekurangan media yang guru miliki

b. Peneliti

- 1) Dapat digunakan suatu pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas
- 2) Dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

- 3) Dapat memberikan inspirasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran bagi siswa.

c. Perguruan Tinggi

- 1) Dapat memberikan tambahan referensi dalam upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya untuk Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Khas Jember.

d. Lembaga Sekolah

- 1) Dapat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan berkesan bagi siswa
- 2) Dapat menjadi motivasi bagi lembaga untuk mengembangkan media pembelajaran.

e. Masyarakat

- 1) Dapat memberikan konstibusi dan wawasan tentang perkembangan teknologi terutama dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran
- 2) Dapat menjadi alternatif dalam penggunaan gadget pada anak.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Wujud fisik produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan link html5 (web).

2. Penyajian isi media pembelajaran berupa materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII semester genap.
3. Komposisi materi produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan acuan standar kompetensi lulusan dan standar isi PAI dan Budi Pekerti kelas VII.
4. Produk bisa digunakan secara online maupun offline melalui link html5(web)

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memperbaharui media-media yang telah digunakan sebelumnya. Selain itu, juga untuk memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru sekaligus menyadarkan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull*).

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tentu tidak terlepas dari bagaimana media itu dirancang. Media pembelajaran yang efektif dan bisa mengubah perilaku (*behavior change*) serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran tentu tidak bisa dihasilkan secara spontanitas, perlu dilakukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan segala aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.²² Untuk itu diadakannya penelitian dan pengembangan media ini guna mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

²² Rheea-Mc-Hanna, *Karakteristik Media Slide*, <http://Rheea-Mc-Hanna.blogspot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html> (diakses pada 09 September 2020)

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Guru yang berkualitas adalah yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna bagi siswanya. Guru yang terampil dalam menggunakan strategi pembelajaran, metode pembelajaran yang bervariasi, bisa memilih dan merancang serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, kebutuhan dan karakteristik siswa.

Setiap siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Misalnya siswa dengan daya serap cepat atau lambat dan siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, strategi yang bervariasi dan interaktif akan dapat mengoptimalkan efektivitas belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini tentunya akan sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran bermakna untuk siswa, memperkuat daya ingat dan memudahkan siswa dalam memahami materi PAI dan Budi Pekerti.

Namun sebagai sebuah *software*, media *Articulate Storyline* ini tentu memiliki keterbatasan. Pengembang harus jeli dan telaten dalam pengoperasiannya karena *software* ini memiliki fitur yang banyak dan sedikit berbeda dengan *powerpoint*, keterbatasan template yang disediakan juga menuntut pengembang untuk kreatif dalam membuat template sendiri atau memanfaatkan template yang sudah disediakan namun tentu akan kurang menarik.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam penafsiran judul penelitian, maka hal-hal yang perlu dijelaskan adalah:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Articulate Storyline dalam penelitian ini adalah sebuah *software software* yang digunakan untuk membuat *design* media pembelajaran interaktif. Produk nantinya akan digunakan oleh guru sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

2. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Mata pelajaran pendidikan Islam dan Budi pekerti adalah suatu mata pelajaran yang berisi tentang materi mengenai agama Islam beserta ajaran-ajaran yang ada di dalamnya.

3. Efektivitas Hasil Belajar

Efektivitas hasil belajar adalah seberapa besar keberhasilan yang dapat diraih setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan.

Jadi yang dimaksud dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah yaitu, Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang kemudian digunakan untuk mengukur efektivitas hasil belajar siswa setelah penggunaan media tersebut di SMP “Plus” Darus Sholah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh informasi arah dari penelitian yang akan dilakukan, juga untuk menghindari adanya plagiasi. Berikut beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Annas Ribab Sibilana, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*.²³

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan sampel siswa kelas X semester I. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan R&D, mengembangkan media pembelajaran dan mata pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, peneliti terdahulu mengembangkan media berbasis android sedangkan peneliti menggunakan *Articulate Storyline*.

2. Nia Apriani, 2018, *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*.²⁴

²³Annas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang* (Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), 42

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia mencapai 74% siswa dengan nilai di atas KKM dan respon siswa terhadap penggunaan multimedia mencapai 3,68 yaitu menarik dan mudah dipahami. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan penulis adalah pada jenis penelitian R&D sedangkan perbedaannya peneliti terdahulu antara lain

- a. Peneliti terdahulu mengembangkan media menggunakan powerpoint sedangkan penulis menggunakan *Articulate Storyline*,
 - b. Peneliti terdahulu menggunakan model ADDIE sedangkan penulis menggunakan model Borg and Gall,
 - c. Peneliti terdahulu pada mata pelajaran Matematika sedangkan penulis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Rumainur, 2016, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*.²⁵

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and development*. Sedangkan sampelnya menggunakan metode desain pengembangan Dick and Lou

²⁴ Nia Apriani, *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*. (Tesis Universitas Lampung, 2018), 62

²⁵ Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*, (Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), 46

Cary. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikan media yang dikembangkan tinggi dengan nilai ulangan harian yang meningkat 18,49% yaitu dari 69,996 menjadi 82,90. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh penulis ada pada jenis penelitian yaitu menggunakan R&D sedangkan perbedaannya antara lain:

- a. Peneliti terdahulu menggunakan desain dari Dick and Cary sedangkan penulis menggunakan desain dari Borg and Gall
- b. Peneliti terdahulu mengembangkan media autoplay 8 sedangkan penulis menggunakan *Articulate Storyline*
- c. Peneliti terdahulu mengembangkan pada mata pelajaran SKI sedangkan penulis pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti

Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Fokus	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Annas Ribab Sibilana. 2016. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan</i>	Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang dan	Hasil yang pertama menunjukkan prosedur pengembangan media berbasis android. Hasil kedua media pembelajaran ini terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didapatkan dengan hasil angket validator ahli materi	Peneliti pertama mengembangkan media berbasis android sedangkan peneliti menggunakan <i>Articulate Storyline</i> .

1	2	3	4	5
	<i>Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang</i>	bagaimana efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa	sebesar 73,5%, ahli media 86,6%, ahli pembelajaran 1 84,6%, ahli pembelajaran 2 86,4% dan tanggapan siswa sebesar 88,1%.	
2.	Nia Apriani. 2018. <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika.</i>	Bagaimana pengembangan multimedia interaktif <i>powerpoint</i> serta efektivitas dan respon siswa terhadap media tersebut?	Pengembangan multimedia interaktif <i>powerpoint</i> ini melalui 5 tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Efektivitas penggunaan multimedia mencapai 74% siswa mencapai nilai di atas KKM. Respon siswa terhadap penggunaan multimedia mencapai angket 3.68 yaitu menarik dan mudah dipahami.	Perbedaan pada media yang dikembangkan. Peneliti terdahulu mengembangkan media <i>powerpoint</i> sedangkan peneliti mengembangkan media Articulate Storyline Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model Borg and Gall
3.	Rumanur. 2016. <i>Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah</i>	Bagaimana pengembangan media autoplay studio 8 serta tingkat kemenarikan dan keefektivananya dalam mata pelajaran	Pembelajaran menggunakan autoplay memiliki tingkat keefektivan dan kemenarikan yang tinggi dengan nilai ulangan harian mereka meningkat 18,49% dari 69,96 menjadi 82,90.	Dalam penelitian terdahulu media yang dikembangkan adalah Autoplay studio 8 sedangkan peneliti adalah Articulate Storyline. Model pengembangan menggunakan model Dick and

1	2	3	4	5
	Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang.	SKI?		Cary sedangkan peneliti menggunakan model Borg and Gall

Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline*.

B. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media belajar dari bahasa latin "*modus*" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Gerlach & Ely menyatakan bahwa secara garis besar media adalah atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Sharon E. Smaldino mengatakan bahwa:

A medium (plural, media) is a mean of communication and source of information. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers to anything, that carries information between a source and a receiver. Example include video, television, diagrams, printed materials, computer

*programs, and instructors. These are considered instructional media when they provide messages with an instructional purpose.*²⁶

Yang berarti media adalah sarana komunikasi yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Contohnya video, Televisi, diagram, materi cetak, program computer dan instruktur. Semua ini dianggap sebagai media pembelajaran saat mereka membawa pesan dengan tujuan pembelajaran.

David Buckingham berpendapat *“a medium is something we use when we want to communicate with people indirectly, rather than in person on by face to face contact. The media intervene they provide us with selective versions of the world, rather than direct acces to it.”*²⁷ Media adalah sesuatu yang kita gunakan saat kita ingin berkomunikasi dengan orang secara tidak langsung, bukans secara langsung atau dengan tatap muka. Media dapat membuat kita melihat dunia tanpa harus pergi ke sana.

Media pembelajaran menurut Yudhi Munadi adalah alat segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien.²⁸ Apapun yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari sumber belajar kepada siswa sebagai pebelajar dalam proses belajar mengajar bisa disebut sebagai media pembelajaran.

²⁶ Sharon E. Smaldino, James D. Russel Heinich, Michael Molenda, *Instructional Teaching and Media for Learning* (Columbus: Pearson, 2004), 9.

²⁷ David Buckingham, *Media Education* (Malden: Polity Press, 2003), 3.

²⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Referensi, 2013,), 7.

Adapun fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada medianya terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni : (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik dan (3) fungsi maipulatif. Kedua, fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio-kultural.²⁹ Fungsi media pembelajaran baik itu didasarkan pada medianya maupun pada penggunaannya, keduanya sama-sama membantu proses pembelajaran untuk siswa.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mulyanta dalam buku Rayandra Asyhar menyebutkan ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan.³⁰ Sedangkan menurut Bachtiar, beberapa kriteria dalam pemilihan media antara lain kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan siswa, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru dan mutu teknis.³¹

Tidak semua media cocok digunakan dalam semua materi pembelajaran. Namun guru harus mampu memilih media sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, mengingat banyaknya media pembelajaran yang saat ini sudah tersedia secara online. Lebih baiknya lagi jika guru

²⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta; GP Press Group, 2013), 36

³⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), 81.

³¹ Harsyarja W. Bachtiar, *Media Guruan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010), 85.

mampu membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa menggunakan media yang menuntut siswa untuk ikut berperan aktif dan berinteraksi selain melihat dan mendengarkan.³²

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif antara lain:

a. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menghindari atau mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa yang ditimbulkan dari adanya penafsiran yang berbeda antar guru.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media pembelajaran interaktif dapat menampilkan gambar, suara, gerakan dan warna sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media ini bisa menimbulkan adanya komunikasi dua arah secara aktif.

³² Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan KOMunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada, 2011), 63 (Jakarta Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada, 2011), 63

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Seorang guru bisa menjelaskan materi sekaligus memberikan gambaran kepada siswa melalui media sehingga siswa akan lebih mudah memahaminya.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyerap materi pelajaran dengan baik.

f. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung oleh guru.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan dan bakat yang dimiliki.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Seorang guru bisa menjadi tenaga pendidik yang lebih kompeten karena mampu memanfaatkan teknologi dengan tepat guna.

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dilihat dari jumlah siswa menurut Schramm dalam buku Yamin dibagi menjadi 3 yaitu massal (banyak yang tersebar di area yang luas), klasikal (cukup sempit dan terpusat di suatu tempat) dan individual. Media untuk audiens besar terdiri

dari televise, radio dan *facsimile*. Media untuk audiens kecil terdiri dari film suara, film bisu, videotape, filmstrip suara, slide, audiotape, audiodisc, foto dan poster. Sedangkan media untuk individual adalah media cetak, telepon dan CAI (*Computer Assisted Instruction*).³³

3. *Articulate Storyline*

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Tidak jauh beda dengan Microsoft Power Point, namun *Articulate Storyline* memiliki kemampuan lebih unggul dengan bisa menghasilkan presentasi lebih komprehensif dan kreatif. Perangkat lunak ini mempunyai fitur seperti *timeline*, *picture*, *character* dan lainnya tentu dengan bahasa pemrograman yang tidak rumit sehingga memudahkan pengguna.³⁴

Articulate Storyline juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis html5 (web). *Software* ini merupakan salah satu tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi dari *Software Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan diberbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphome maupun handphone.³⁵ Produk dari *software* ini bisa juga bisa dipublish secara offline, sehingga

³³ Yamin, Martinis dan Maisah, *Standarisasi Kinerja Guru* (Jakarta: Persada Press, 2010), 205.

³⁴ Pustekom, "*Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Guru SD*" <https://pustekom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/> (Diakses pada 25 Agustus 2019)

³⁵ <http://nenyjos.blogspot.com/2019/01/membuat-media-pembelajaran-dengan.html> digilib.uinkhas.ac.id

memudahkan pengguna memformatnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing* dan *learning Managemenet System (LMS)*. Format output dari *software* ini sangat beragam bahkan tersedia juga untuk pengguna iPad, dekstop, laptop dan berbagai macam media lainnya. Hal ini dikarenakan program sudah support dengan format flash sebagai salah satu media portable yang populer saat ini.³⁶

b. Fitur Articulate Storyline

Beberapa fitur yang terdapat dalam *Articulate Storyline* antara lain:³⁷

1) Intuitive User Interface

Software ini dirancang untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sehingga user tidak memerlukan pelatihan khusus untuk menggunakannya. Menu yang disediakan pun tidak jauh berbeda dengan microsoft powerpoint sehingga ketika membuka *Articulate Storyline* sama seperti membuka Microsoft powerpoint.

2) Slide Templates

Beberapa model dan bentuk slide templates sudah disediakan namun user bisa membuat templates sendiri sesuai keinginan mulai dari nol.

³⁶ Giga Purbalingga “*Articulate Storyline 3.6.18134.0*” <https://gigapurbalingga.net/articulate-storyline-full/> (diakses pada 25 Agustus 2019)

³⁷ IPeenk “*Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version*” <https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-full-version.html> (diakses pada 30 Agustus 2019)

3) **Insert Characters**

Character adalah salah satu yang disediakan oleh *software* ini sehingga tidak perlu lagi membuat karakter sendiri atau harus online untuk mencari sebuah karakter. Cukup dengan klik sudah bisa memilih karakter dan mengubah berbagai bentuk pose. Tersedia juga paket karakter tambahan yang dapat memperluas perpustakaan karakter user.

4) **Slide Layer**

Jika sudah pernah menjalankan program *Adobe Photoshop* maka tidak akan asing lagi dengan kata layer. Ini merupakan cara baru yang interaktif yaitu dengan menggabungkan slide menjadi sebuah lapisan sehingga membuat menjadi lebih cepat karena tidak perlu mengelolah beberapa slide.

5) **Tringgers**

Bagian ini memungkinkan untuk lompat ke slide tertentu. Hampir mirip dengan *hyperlink* pada *Microsoft Power Point*

6) **States**

Fitur ini memungkinkan untuk mengubah warna pada point yang sudah dikunjungi atau mengubah ekspresi karakter saat siswa mengklik objek yang salah dan lain sebagainya.

7) **Variabels**

Variabel bisa digunakan untuk membuat sebuah tampilan aplikasi menjadi sangat menarik dan interaktif. Biasanya variabelas digunakan untuk membuat user login atau penilaian di sebuah game.

8) HTML5, Flash, and Mobile Devices

Software ini memungkinkan untuk diakses dimana pun oleh user karena *Articulate Storyline* telah menerbitkan Flash yang telah didukung oleh sebagian besar komputer pribadi, *Storyline* juga menerbitkan HTML5 yang dapat diakses dengan online di sebuah web.

c. Keunggulan *Articulate Storyline*

Dengan fitur tersebut maka *software Articulate Storyline* memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media yang biasa digunakan untuk presentasi yaitu *powerpoint*. Kelebihan tersebut antara lain: a) Dapat dibuat dalam bentuk aplikasi; b) Dapat dibuat dalam bentuk web sehingga dapat digunakan di HP atau Gadget Android user; c) Disertai dengan aplikasi yang dapat merekam layar (*record screen*); d) Dilengkapi dengan perintah-perintah sederhana untuk membuat *link*; e) Dilengkapi dengan berbagai macam karakter yang dapat membuat presentasi menjadi semakin menarik³⁸.

Dalam penginstallan *software* ini mempunyai beberapa syarat dalam sistemnya antara lain:³⁹

- 1) CPU: 2.0 gigahertz (GHz) processor atau lebih tinggi (32-bit or 64-bit)
- 2) Memory: 2 GB RAM
- 3) Hard Disk : 500 MB ruang Disk kosong

³⁸Suryadi, "Workshop *Articulate Storyline*" <http://suryadi-aryadewa.blogspot.com/2017/09/workshop-articulate-storyline.html> (diakses pada 30 Agustus 2019)

³⁹Ipenk "Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version" <https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-full-version.html> (diakses pada 30 Agustus 2019)

- 4) Display: 1,024 x 768 screen resolution (1,280 x 800 atau lebih tinggi yang direkomendasikan)
- 5) Multimedia: Sound card, microphone, and webcam untuk merekam video/narasi
- 6) Sistem Operasi : Windows 10, windows 8, windows 7 SP1, windows Vista SP2
- 7) Net Framework NET 4.0 atau lainnya
- 8) Adobe Flash Player 10 atau versi terbaru

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian PAI dan Budi Pekerti

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagigie* yang berarti “pendidikan” dan *paedagogia* yang berarti “pergaulan dengan anak-anak”. Sedangkan istilah untuk orang yang membimbing atau mendidik disebut *paedagogos*. Istilah *paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing). Dari istilah di atas pendidikan bisa diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk membimbing perkembangan jasmani dan rohani ke arah kedewasaan.⁴⁰

Menurut etimologi kata agama (Din) mengandung arti menguasai, ketaatan dan balasan. Sedangkan menurut terminologi agama (Din)

diartikan sebagai sekumpulan keyakinan, hukum dan norma yang akan membawa manusia kepada kebahagiaan dunia dan akhirat.⁴¹

Sehingga pengertian PAI dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam.

b. Tujuan PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan Islam pada dasarnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya dan mengembangkan seluruh potensi manusia baik jasmani maupun rohani. Potensi jasmani manusia adalah yang berkenaan dengan seluruh organ fisik sedangkan potensi rohani manusia meliputi akal, kalbu, roh, nafsu dan fitrah.⁴²

Secara lebih rinci tujuan pendidikan Islam dan Budi pekerti adalah untuk:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah dengan pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt. demi mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis,

⁴¹ Ahmad Wahyuddin, *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2009), 12

⁴² Ahmad Wahyudin, *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*, 16.

santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.

- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama dan lingkungan secara harmonis
- 4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga Negara dan warga dunia

c. Materi PAI dan Budi Pekerti

Ruang lingkup pendidikan agama Islam dalam Permendikbud RI No. 64 tahun 2013 Ruang lingkup PAI dan Budi Pekerti SMP meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak dan Budi Pekerti, Fiqih dan Sejarah Peradaban Islam.⁴³ Dilihat dari ruang lingkup pembahasannya, mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk tingkat SMP ini pada umumnya berisi tentang pengajaran keimanan (aqidah), akhlak, al-Qur'an dan Hadits, fiqih dan *tarikh* atau sejarah kebudayaan Islam.

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memfokuskan pada materi *tarikh* atau sejarah kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam berisi tentang kejadian peristiwa yang kompleks di masa lalu yang berkaitan dengan agama Islam. Materi sejarah kebudayaan Islam ini dinilai penting untuk diajarkan,

⁴³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam terdahulu siswa bisa mengambil ibrah dan bisa dijadikan pedoman hidup.⁴⁴

Menurut Sugeng dalam bukunya tujuan mempelajari Sejarah kebudayaan Islam antara lain:

- d. Memberi pengetahuan tentang sejarah Agama Islam kepada para siswa
- e. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah
- f. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk berdasarkan mencermati kisah sejarah yang ada
- g. Membekali siswa untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.
- h. Untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan manusia

5. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan sebagai inovasi-inovasi baru untuk meningkatkan proses pembelajaran, hasil belajar dan mutu pendidikan. Berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan diperlukan untuk memfasilitasi penyampaian informasi kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan dimengerti. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas

digilib.uinkhas⁴⁴ Sugeng, SIswardi, dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Hilmi Putra, 2014), 7 | digilib.uinkhas.ac.id

pesan yang disampaikan guru (*teaching aids*) dan untuk pembelajaran individual.⁴⁵

Pembelajaran pendidikan agama islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran agama islam yang dibarengi dengan kerukukan antar umat beragama. Mengingat pentingnya konsep dalam pembelajaran pendidikan agama islam, maka media pembelajaran berbasis multimedia yang ideal harus mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif dan umpan balik langsung.⁴⁶

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.⁴⁷

Warsito juga menjelaskan dalam Depdiknas bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang positif dan permanen pada diri seseorang yang telah mengalami proses belajar.⁴⁸ Jihad dan Abdul

Haris menambahkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan

⁴⁵ Agus Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia", *Jurnal Forum Tarbiyah*, vol 9. No.2 Desember 2011.

⁴⁶ Nispi Syahbani, "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal At-Ta'lim*, Vol 4 2013

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 22.

⁴⁸ Depdiknas, *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas, 2006),

perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.⁴⁹

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Pada umumnya klasifikasi hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain namun penekanannya berbeda. Kognitif menekankan pada pemahaman, psikomotorik menekankan pada keterampilan dan praktek sedangkan afektif menekankan pada kedua ranah tersebut yaitu kognitif dan psikomotorik.⁵⁰

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri).⁵¹ Adapun faktor internal meliputi faktor fisiologis (kondisi fisik), psikologis dan kematangan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial (baik sekolah maupun sosial masyarakat dan keluarga) dan faktor lingkungan nonsosial seperti lingkungan alam dan instrumental.

d. Macam-Macam Tes Hasil Belajar

Menurut peranan dan fungsinya, tes hasil belajar dibagi menjadi empat yaitu tes formatif, tes sumatif, tes diagnostik dan tes penempatan.⁵²

⁴⁹ A. Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), 14.

⁵⁰ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 22.

⁵¹ Dalyono, *Psikologi Guruan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 55.

⁵² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 67-70

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan penggunaan produk tersebut.⁵³

Borg and Gall berpendapat:

*“Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until the meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”*⁵⁴

Pernyataan Borg and Gall di atas memiliki arti bahwa penelitian dan pengembangan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu. Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru PAI dan Budi Pekerti.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

⁵⁴ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall dan Walter R. Borg, *Educational Research An Introduction*, seventh edition, 2003, 569.

Metodologi penelitian dan pengembangan erat kaitannya dengan teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar.⁵⁵ Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan diperlukan untuk menghasilkan produk tertentu. Diperlukan uji keefektifan produk untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran. Jadi, penelitian ini bersifat longitudinal atau bertahap.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall adalah salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang cukup populer. Jika seseorang ingin mengembangkan sebuah produk pendidikan bisa menggunakan model ini. Menurut Borg and Gall, *research based development* adalah sebuah riset yang dilakukan untuk mengembangkan serta mengevaluasi produk untuk keperluan pendidikan.

1. Karakteristik Model penelitian dan Pengembangan Borg and Gall

Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall memiliki empat ciri utama yang memberikan gambaran bahwa ciri utama dari R & D adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kemudian produk pendidikan dirancang dan dikembangkan untuk selanjutnya diuji dan direvisi.

⁵⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Guruan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), 228.

Karakteristik model penelitian dan pengembangan Borg and Gall memiliki empat ciri utama, yaitu:

- a. Mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (*Studying research findings pertinent to the product to be develop*)
- b. Mengembangkan basis produk temuan tersebut (*Developing the product base on this findings*)
- c. Bidang pengujian dalam pengaturan wilayah yang akhirnya digunakan (*field testing in the setting where it will be use eventually*)
- d. Merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang di temukan dalam tahap uji coba lapangan (*revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*)

2. Kekurangan dan kelebihan model peneltian dan pengembangan Borg and Gall

Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini mempunyai beberapa kelebihan, antara lain; (1) mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (*real needs in the here-and-now*) melalui pengembangan solusi dari suatu masalah sembari menghasilkan produk pengetahuan bisa digunakan di masa mendatang; (2) mampu menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan validasi dari ahli; (3) mendorong proses inovasi produk yang tiada henti sehingga diharapkan akan selalu ditemukan dan dikembangkan

produk yang sesuai dengan tuntutan kekinian; (4) merupakan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis dan lapangan.⁵⁶

Sedangkan kekurangan yang ada pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini antara lain; (1) memerlukan waktu yang relative panjang, karena prosedur yang ditempuh relative kompleks; (2) tidak digeneralisasikan secara utuh, karena penelitian R&D ditujukan untuk pemecahan masalah "here and now", dan dibuat berdasarkan sampel bukan populasi; (3) mode penelitian pengembangan memerlukan sumber dana dan sumber daya yang cukup besar.⁵⁷

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall seperti dikutip dalam bukunya yaitu:

*"The major step in the R & D cycle used to develop minicourses are as follows: Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field, Final product revision, Dissemination and implementation"*⁵⁸

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall antara lain penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk awal, pengujian lapangan awal (validasi ahli), revisi hasil dari pengujian lapangan awal (validasi ahli), uji lapangan (uji coba perorangan), revisi hasil uji coba lapangan (uji coba perorangan), uji

⁵⁶ Pasu Itang Situmorang, 2013

⁵⁷ Pasu Itang Situmorang, 2013.

⁵⁸ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall dan Walter R. Borg, *Educational Research An Introduction,*

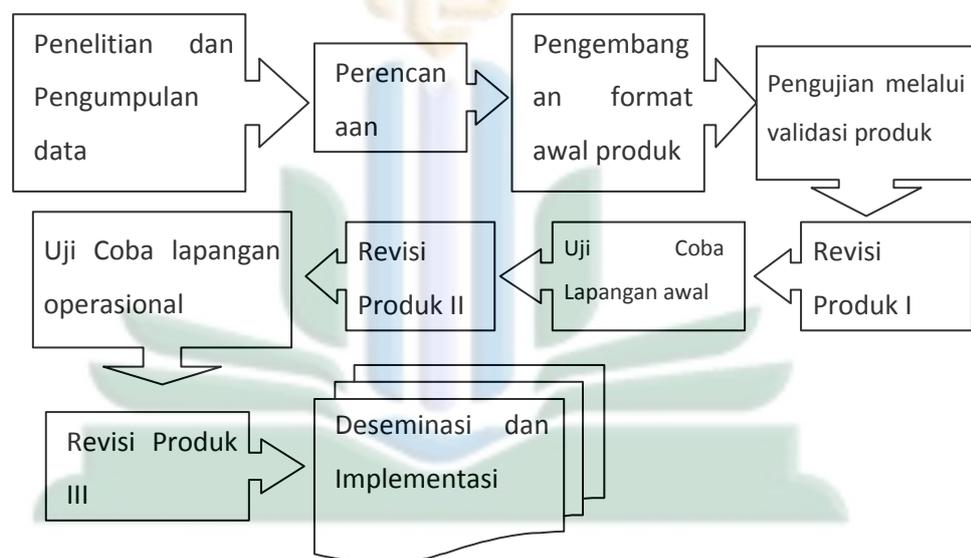
lapangan operasional (pada kelas eksperimen), revisi akhir, diseminasi dan implementasi.

Berdasarkan kutipan di atas langkah-langkah pengembangan R&D menurut Borg and Gall sebagai berikut:

- a. *Research and information collecting –Include needs assesment, review of literature, small-scale research study, and preparation of report on state of the art.*
- b. *Planning –Include defining skills to be learned, stating and sequencing objectives, identives, identifying learning activites, and small scale feasibility testing.*
- c. *Develop preliminary form of product –Includes preparation of instructional materials, prosedures, and evaluation instrument.*
- d. *Preliminary field testing –conducted in from 1 to 3 schools, using 6-12 subjects, interview, observational, and questionnaire data collected and analyzed.*
- e. *Main product revision – revision of product as suggested by the preliminary field-test result.*
- f. *Main field testing (uji coba lapangan awal atau perorangan).*
- g. *Operational product revision –revision of product suggested by main field-test result*
- h. *Operational field testing (uji coba lapangan operasional).*
- i. *Final product revision –revision of products suggested by main field-test result.*

- j. *Dissemination and implementation –report on product at professional meeting and in journals. Work with publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.*⁵⁹

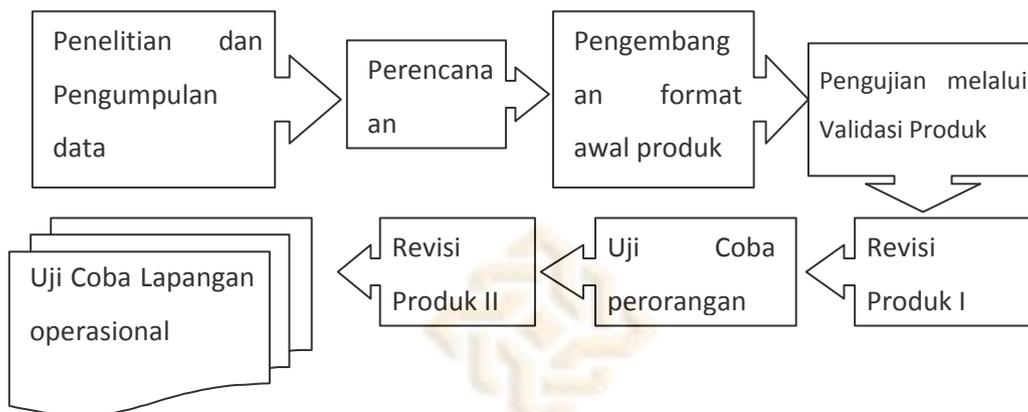
Secara umum, proses *Research and Development (R&D)* menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Proses R&D

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam penelitian ini dilakukan sampai tahap kedelapan yaitu dengan tidak melakukan tahapan pada nomor 9 dan 10. Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu penelitian. Untuk lebih jelasnya maka bagan dalam penelitian ini akan menjadi seperti berikut:

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan research and development*, (Bandung: ALFABETA, 2015), 35-37



Gambar 3.2 Bagan R&D dalam penelitian

Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dan pengumpulan informasi meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini. Penelitian disini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan media dan mengumpulkan data. Kebutuhan akan diidentifikasi dengan melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru dan siswa. Identifikasi kebutuhan berkaitan dengan kesulitan yang dihadapi kepala sekolah, guru dan siswa dalam menemukan media yang dibutuhkan, kesulitan guru dan siswa dalam menggunakan media yang sudah ada, dan harapan siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

2. Perencanaan

Beberapa perencanaan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator materi PAI dan Budi Pekerti kelas VII bab Selamat Datang Nabiku Wahai Kekasih

Allah Swt. Dengan ini diharapkan peneliti bisa mengembangkan media dengan menarik dan sesuai dengan target yang akan dicapai.

3. Pengembangan Produk Awal

a. Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran interaktif ini menampilkan video dari Dinas pendidikan.

b. Judul Media Pembelajaran

Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang yang akan dipelajari selama belajar menggunakan program ini.⁶⁰ Judul dalam media ini sesuai dengan materi yang akan ditampilkan yaitu “Selamat Datang Nabiku Wahai Kekasih Allah Swt”.

c. Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama dalam media pembelajaran ini terdiri dari 11 submenu yang meliputi, a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, b) Indikator, c) Tujuan Pembelajaran, d) Materi Pembelajaran, e) Profil Pengembang, f) Daftar pustaka, g) Petunjuk penggunaan media, h) Latihan soal, i) Evaluasi, j) Video, k) Cerita Singkat.

d. Materi Pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk uraian yang disertai gambar animasi, video dan audio yang mendukung materi.

⁶⁰Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 143

e. Latihan Soal

Untuk menunjang pembelajaran, siswa bisa memanfaatkan latihan soal dan evaluasi yang ada dalam program sebagai bentuk pemantapan dalam memahami materi terkait.

4. Pengujian Lapangan Awal melalui Validasi Produk

Setelah pengembangan media pembelajaran selesai, maka akan dilakukan validitas oleh beberapa ahli. Ahli tersebut meliputi ahli media pembelajaran, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran (Guru PAI).. Dengan diadakannya uji validitas oleh ahli ini, diharapkan produk media pembelajaran yang ada memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validitas ini tidak dilakukan satu kali, namun beberapa kali, sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

5. Revisi Produk I

Revisi pertama dilakukan apabila masih banyak kelemahan dan kekurangan yang ada pada media pembelajaran. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan hasil angket yang diisi oleh para ahli. Berbagai kritik dan saran dari akan dianalisis dan hasilnya akan digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

Setelah para ahli sudah menyatakan produk media pembelajaran siap untuk diadakan uji coba perorangan, kemudian akan dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

6. Uji Coba Lapangan Awal atau Perorangan

Uji coba perorangan sebanyak 5-7 responden. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

7. Revisi Produk II

Revisi produk kedua dilakukan setelah dilakukannya uji coba perorangan. Revisi dilakukan berdasarkan data angket dari uji coba perorangan.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba di lapangan dilakukan setelah selesai melakukan revisi produk. Uji coba di lapangan ini diperlukan untuk menilai media yang dikembangkan untuk siswa. Dalam uji coba lapangan ini, nantinya akan diperoleh data kuantitatif dari tes belajar siswa. Data kuantitatif tersebut akan dikembangkan untuk menilai apakah produk tersebut benar-benar layak digunakan.

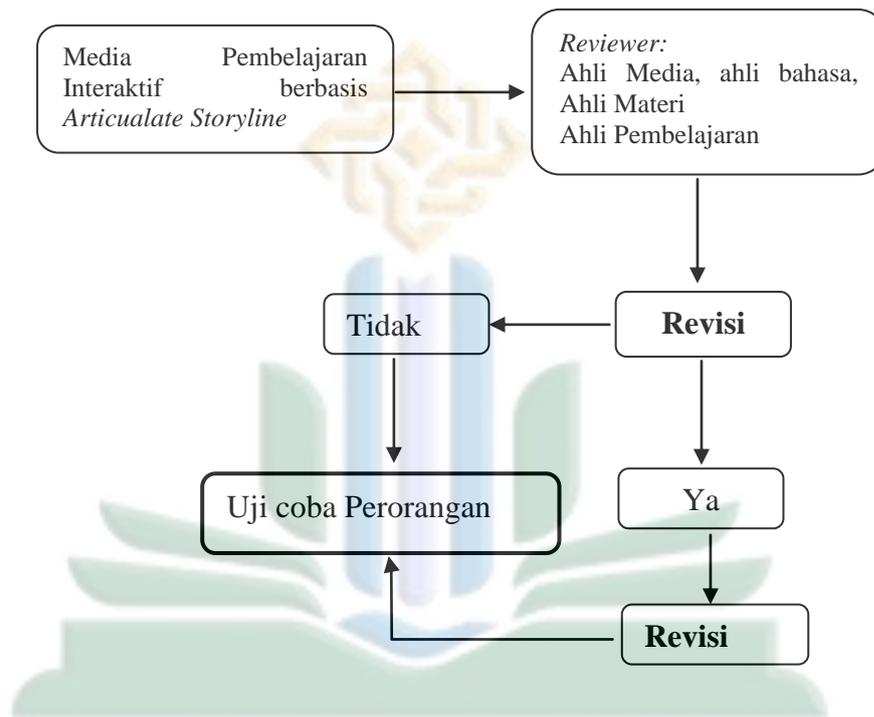
C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar memiliki kualitas yang cukup.

Tahap uji coba produk dalam penelitian ini nantinya akan dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan.

Berikut desain validasi ahli yang akan dilakukan:



Gambar 3.3 Bagan Validasi Ahli

Keterangan:

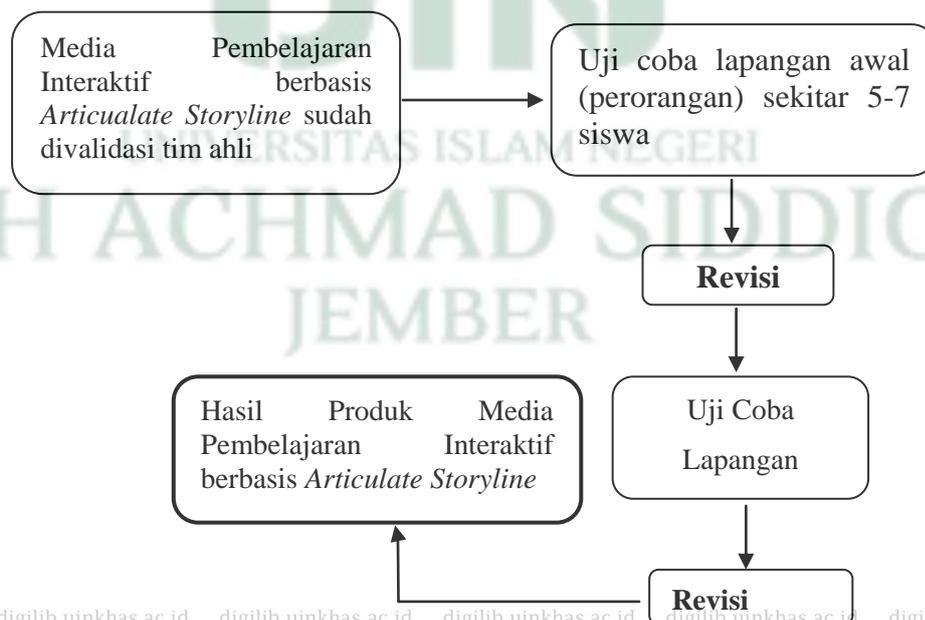
- Ahli Media bertugas untuk menilai aspek tampilan, dan kesesuaian terhadap materi dan karakteristik siswa
- Ahli Materi bertugas untuk menilai media pembelajaran yang dibuat terkait dengan isi materi.
- Ahli Bahasa bertugas untuk menilai aspek bahasa yang digunakan dalam tampilan media pembelajaran

- Praktisi Lapangan/ahli pembelajaran bertugas untuk menilai isi materi dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan anak SMP.

Sedangkan untuk uji lapangan desain uji coba produk ini dilakukan untuk menguji kelayakan penggunaan produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Uji coba dilakukan dengan uji perorangan dan uji lapangan operasional. Validator yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan uji kelayakan, sehingga data yang diperoleh bisa dipertanggungjawabkan untuk proses perbaikan dan revisi.

Proses uji coba produk tersebut antara lain: (a) produk awal berupa Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang telah validasi tim ahli, (b) Uji Perorangan, (c) Revisi I, (e) Uji coba lapangan, (f) analisis dan revisi II, (g) produk akhir media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari bagan di bawah ini:

Gambar 3.4 Bagan Uji Coba Lapangan



Data tersebut dianalisis untuk memperoleh informasi tentang kekurangan produk bagi siswa SMP. Produk tersebut direvisi sebagai produk akhir yaitu berupa produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan siswa kelas VII SMP “Plus” Darus Sholah.

Adapun yang dimaksud dalam Subjek pada tahap ini, yaitu:

a. Ahli media

Ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran/bidang IT. Ahli media juga merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan s-2 teknologi guruan atau sistem informasi.

b. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan dosen guruan Agama Islam di perguruan tinggi yang telah menyelesaikan s-2 guruan agama Islam.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang dimaksudkan di sini adalah dosen yang mempunyai keahlian dalam bidang tata bahasa Indonesia sesuai dengan aturan EYD.

d. Ahli pembelajaran (Guru PAI dan Budi Pekerti)

Praktisi lapangan dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP “Plus” Darus Sholah yang sudah berkompoten dalam bidang mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

e. Siswa

Setelah media pembelajaran interaktif selesai divalidasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, maka dilakukan uji coba perorangan sebanyak 5-7 responden. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Sedangkan uji coba lapangan dengan subjek Siswa kelas VII SMP “Plus” Darus Sholah sebanyak 2 kelas yaitu satu sebagai kelas kontrol dan satu sebagai kelas eksperimen.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada tahap ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta masukan dari para validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan perbandingan hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Instrumen Pengumpul Data

Selain dengan observasi dan wawancara, pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan cara angket.

a. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara *semi structured*. Peneliti mula-mula menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.⁶¹

b. Observasi

Observasi mengharuskan peneliti terlibat langsung untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.⁶²

Observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur dimana peneliti telah merancang secara sistematis tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya.

c. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang dalam belajar dengan media pembelajaran ini.

Adapun pada penelitian ini akan dilakukan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Soal tes digunakan untuk mengetahui

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Satuan Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 270.

⁶² M. Djunaidi Ghony, *Media Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 165.

perbandingan prestasi antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

d. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tujuan pemberian angket ini adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dari pengisian daftar pertanyaan.

Adapun angket yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada 3, yaitu:

- (1) Angket tanggapan ahli materi
- (2) Angket tanggapan ahli media pembelajaran
- (3) Angket tanggapan ahli bahasa
- (4) Angket tanggapan ahli pembelajaran (Guru PAI)
- (5) Angket tanggapan siswa

Dalam penelitian ini, jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang telah disediakan jawabannya sehingga tinggal memilih jawaban mana yang sesuai, dengan cara memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan. Berikut kisi-kisi angket yang akan digunakan:

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Meteri

No	Pernyataan	1	2	3	4
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Relevansi Materi dengan KD				
2	Materi yang disajikan sistematis				
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan				
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
6	Kejelasan uraian materi				
7	Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas				
8	Materi jelas dan spesifik				
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				
10	Contoh yang diberikan sesuai materi				
11	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibahas				
12	Perintah jelas dan mudah dimengerti				

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	1	2	3	4
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Teks dapat terbaca dengan baik				
2	Pemeliharaan grafis background				
3	Ukuran teks dan jenis huruf				
4	Warna dasn grafis				
5	Gambar pendukung				
6	Sajian animasi				
7	Sajian video				
8	Suara terdengar dengan jelas				
9	Kejelasan uraian materi				
10	Kejelasan petunjuk				
11	Penempatan dan penggunaan button				
12	Kemudahan penggunaan media				

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	1	2	3	4
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Tulisan pada slide pembuka sesuai dengan EYD				
2	Kesesuaian tulisan dengan materi				
3	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD				

<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
4	Bahasa yang digunakan bersifat formal				
5	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				
6	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital</i>) tidak berlebihan				
7	Penempatan gambar dan hiasan latar belakang tidak mengganggu pemahaman				
8	Jenis huruf sesuai dengan isi materi				
9	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan gambar tidak mengganggu pemahaman				
10	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan				
11	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf				
12	Kreatif dan dinamis				

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	1	2	3	4
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Media yang digunakan sesuai dengan materi				
2	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Penggunaan media sesuai dengan kompetensi dasar				
4	Penampilan media menarik perhatian				
5	Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru				
6	Desain media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> yang digunakan menarik				
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> sangat mudah				
8	Video yang ada pada media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> mendukung untuk menguasai materi				
9	Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini mudah di pahami				
10	Media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman siswa				
11	Penyajian materi membantu siswa untuk menjawab latihan soal				
12	Bentuk model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				

Tabel 3.5 Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Saya senang dengan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> yang menarik				
2	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> sangat mudah untuk digunakan				
3	Saya suka dengan video yang ada dalam media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i> karena dapat membuat saya lebih memahami materi				
4	Saya lebih termotivasi untuk belajar PAI dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i>				
5	Saya senang dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> karena lebih interaktif				
6	Saya bisa menguji pemahaman terhadap materi karena di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> terdapat latihan-latihan soal yang bisa di ulang-ulang				
7	Saya merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> karena bisa digunakan untuk pembelajaran daring				
8	Saya dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i>				
9	Saya menyukai inovasi media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran PAI				
10	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> tanpa bantuan orang lain				
11	Saya merasa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah				
12	Saya merasa hasil belajar saya akan meningkat dengan adanya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> ini				

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibagi menjadi 3 yaitu analisis hasil validasi ahli, analisis hasil angket siswa dan analisis data efektivitas.

a. Analisis Hasil Validasi Ahli

Teknik analisis yang digunakan adalah Analisis Kuantitatif Persentase. Data yang berupa data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data berupa hasil uji ahli dilakukan secara kuantitatif. Data verbal deskriptif didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dan dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data
- 2) Mentranskrip data verbal lisan
- 3) Menghimpun, menyeleksi dan mengklasifikasi data
- 4) Menganalisis dan menyimpulkan hasil sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan *rating scale*.

Dalam *rating scale*, responden tidak menjawab salah satu dari jawaban kualitatif namun langsung menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan sehingga lebih fleksibel. Untuk pengolahan data menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

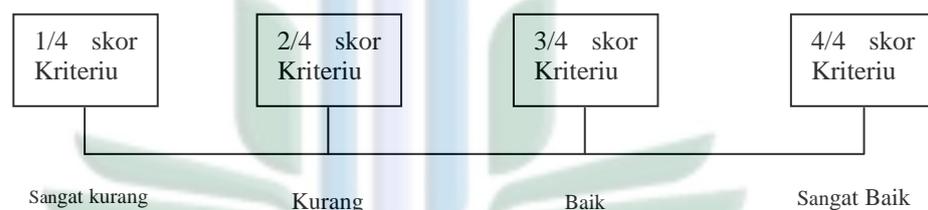
p : Prosentase kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_1 : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Selanjutnya data hasil perhitungan diterjemahkan menjadi data kualitatif menggunakan skala interpretasi. Skala tersebut diperoleh dengan cara membagi skor kriterium (skala ideal) dengan banyaknya interval jawaban. Karena interval jawaban pada instrumen ini ada empat, maka skala interpretasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.5 Skala Interpretasi



Skala interpretasi tersebut dapat disederhanakan ke dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala Interpretasi

Skala Persentase (%)	Interpretasi
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Keterangan:

- 1) Apabila media yang diuji mencapai tingkat persentase 0-25% maka media tersebut termasuk kualifikasi tidak valid
- 2) Apabila media yang diuji mencapai tingkat persentase 26-50% maka media tersebut termasuk kualifikasi kurang valid
- 3) Apabila media yang diuji mencapai tingkat persentase 51-75% maka media tersebut termasuk kualifikasi valid
- 4) Apabila media yang diuji mencapai tingkat persentase 76-100% maka media tersebut tergolong kualifikasi Sangat valid

b. Analisis Hasil Angket Siswa

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Data yang telah disajikan dianalisis menggunakan rumus

menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Prosentase kelayakan

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

$\sum x_1$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berdasarkan prosentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Berikut tabel menentukan kriteria kemenarikan:

Tabel 3.7 Kriteria Kemenarikan Media

Skala Persentase (%)	Interpretasi
0-25	Tidak Menarik
26-50	Kurang Menarik
51-75	Menarik
76-100	Sangat Menarik

c. Analisis Data Efektivitas

Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Group Design* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Desain *Pretest—Posttest Group Design* ini adalah bagian dari jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Tujuan dari penelitian *quasi eksperimen* ini adalah memperoleh data dan informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen sesungguhnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok yang kontrol yang tidak diberikan *treatment* dan kelompok eksperimen yaitu kelompok yang mendapatkan *treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Berikut Ilustrasi desain penelitiannya:

Tabel 3.8 Skema *Pretest-Posttest Group Design*

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Kontrol	T ₁	-	T ₂
Eksperimen	T ₃	X ₀	T ₄

Keterangan:

T₁ : Test Awal (*Pretest*) kelas kontrol

T₃ : Test Awal (*Pretest*) kelas eksperimen

X₀ : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

T₂ : Test Akhir (*Posttest*) kelas kontrol

T₄ : Test Akhir (*Posttest*) kelas eksperimen

Tahap-tahap uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

- 1) Dua kelas dari seluruh kelas VII di SMP “Plus” Darus Sholah dipilih secara acak untuk dijadikan sampel penelitian
- 2) Dari dua kelas tersebut, kemudian dipilih secara acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 3) Memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa
- 4) Pemberian *Treatment* yaitu dengan melaksanakan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada kelas eksperimen.

- 5) Memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengukur kemampuan akhir dan angket pada kelas eksperimen untuk mengukur kemenarikan media yang telah dikembangkan.

Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* nantinya akan pengolahan data menggunakan SPSS 21 yaitu penghitungan N-Gain Score untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan kemudian dilakukan uji Hipotesis.

1) Uji N-Gain Score

Tujuan digunakannya uji *gain* adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan nilai *posttest* kelompok kontrol. *N-Gain Score* merupakan selisih antara skor *pretest* dan *posttest*.

Perhitungan dilakukan dengan rumus:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria peningkatan perlakuan berdasarkan nilai *gain score* dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Pembagian *Gain Score*

Nilai <i>Gain Score</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008: 33

Sementara Pembagian kategori perolehan *N-gain score* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R.R, 1999

2) Uji Hipotesis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi sebaran data. Dalam uji normalitas peneliti menggunakan bantuan SPSS 21 dengan melihat signifikansi. Adapun ketentuannya adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu untuk mengetahui varians kedua sample homogen atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji Levene dengan ketentuan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen), sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen)

c) Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan uji t-test (*Independent Sample Test*). Uji-t (*Independent Sample Test*) dilakukan untuk mengetahui apakah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* bernilai signifikan atau tidak. Uji-t (*Independent Sample Test*) merupakan bagian dari analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai (skor) dua kelompok yang tidak berpasangan, yaitu antara perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun ketentuan uji-t (*Independent Sample Test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam pengolahan data ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi).

Hasil analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 September 2021 dengan kepala SMP “Plus” Darus Sholah yakni Zainal Fanani, mengenai media pembelajaran.

“Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di SMP “Plus” Darus Sholah sudah diterapkan oleh guru-guru dalam proses pembelajaran meskipun belum maksimal. Misalnya memutar video menggunakan proyektor ataupun menggunakan powerpoint. Sehingga sangat perlu untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis IT demi menyiapkan generasi di era yang akan datang yang tentu keadaannya akan semakin maju terutama dalam bidang teknologi”⁶⁴.

Dari hasil wawancara tersebut menjadi sebuah peluang bagi peneliti untuk kemudian mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya untuk memperdalam pengetahuan peneliti tentang media apa yang diperlukan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 28 September 2021 dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, yakni Muslimin.

“Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti selama ini menggunakan media powerpoint, video, demonstrasi dan praktik. Hanya saja guru seringkali kesulitan dalam menerangkan materi terkait sejarah Islam, paling sering guru menggunakan ceramah atau pemutaran video yang diambil dari youtube agar siswa tidak bosan. Padahal materi sejarah ini juga penting tapi sering kali

digilib.uinkhas.ac.id ⁶⁴ Zainal Fanani, wawancara, Jember, 27 September 2021 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

siswa jika hanya mendengarkan maka mereka akan cenderung pasif dan mengantuk. Apalagi sejak pandemic, jam pelajaran dipangkas sehingga perlu ada media yang bisa menarik perhatian mereka baik di kelas maupun ketika belajar di rumah. Karena efek dari pembelajaran daring kemarin fasilitas hp yang diberikan orang tua sering digunakan untuk bermain, sehingga seringkali wali murid mengeluhkan hal tersebut”.⁶⁵

Hasil wawancara dengan kepala Sekolah dan guru PAI di SMP “Plus”

Darus Sholah dapat simpulkan bahwa sekolah sebenarnya sudah menyediakan fasilitas penunjang untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, hanya saja keterbatasan waktu jam pelajaran akibat pandemi. Menurut guru PAI dan Budi Pekerti pembelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan media interaktif terutama pada materi tentang sejarah Islam.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan beberapa siswa salah satunya adalah Muhammad Miftahul Hasan dan Ach. Rizki Rahmatullah:

“Setiap pelajaran PAI materi sejarah selalu merasa mengantuk dan bosan, tidak ada yang bisa dilakukan oleh siswa kecuali mendengarkan. Terkadang siswa ada yang tertidur, ada yang menggambar dan ada yang bermain dengan bolpoin atau pensil mereka. Kadang bapak guru memutar video dari youtube juga tapi siswa hanya bisa menonton”.⁶⁶

“Bapak guru tidak selalu menggunakan media ketika mengajar, terkadang memutar video atau powerpoint namun siswa tetap hanya mendengarkan dan melihat saja tidak bisa ikut menggunakan media tersebut karena laptop hanya satu sedangkan siswanya banyak. Belajar di rumahpun hanya menggunakan buku cetak yang ada dan sering tidak dibaca”.⁶⁷

Tahap awal penelitian ini menjadi sebuah referensi terhadap media yang dikembangkan, meliputi desain media dan isi materi yang akan disampaikan. Sehingga guru mampu memanfaatkannya dalam proses

⁶⁵ Muslimin, *Wawancara*, Jember, 28 September 2021

⁶⁶ M. Miftahul Hasan, *wawancara*, Jember 28 September 2021

⁶⁷ Ach. Rizki Rahmatullah, *Wawancara*, Jember, 28 September 2021

pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar 3.11 memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Mekkah. Materi pada KD ini berjudul selamat datang Nabiku wahai kekasih Allah Swt. Pemilihan materi ini didasari pada beberapa alasan, antara lain a) Materi PAI & BP semester 1 untuk kelas VII yang berkaitan dengan sejarah Islam adalah tema selamat datang nabiku wahai kekasih Allah Swt., b) Hasil wawancara dengan guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam mengatakan bahwa siswa perlu tau bagaimana Rasulullah hadir ke dunia, bagaimana masa kecil hingga rasulullah diangkat menjadi rasul agar anak-anak mampu meneladani sifat beliau.

Berikut perencanaan dari hasil identifikasi Kompetensi Dasar 3.11 memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Mekah, materi selamat datang Nabiku wahai kekasih Allah Swt. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui indikator apa saja yang harus dikuasai siswa sehingga perlu mengembangkan media sesuai dengan target yang akan dicapai.

a. Mengidentifikasi Kompetensi Inti

- 1) Menghayati dan mengamalkan agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif, dan proaktif, sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan

dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- 3) Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- 4) Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

b. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar

- 3.11 Memahami Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Makkah

c. Mengidentifikasi Indikator

- 3.11.1 Menjelaskan sejarah lahir dan silsilah nabi Muhammad Saw.
- 3.11.2 Menjelaskan kegiatan nabi Muhammad Saw. di waktu anak-anak dan dewasa.

3.11.3 Menyebutkan kepribadian nabi Muhammad Saw. dalam berdagang

d. Tujuan Pembelajaran

3.11.1 Siswa dapat menjelaskan sejarah lahir dan silsilah Nabi Muhammad Saw.

3.11.2 Siswa dapat menjelaskan kegiatan Nabi Muhammad Saw. di waktu anak-anak dan dewasa

3.11.3 Siswa dapat menyebutkan kepribadian Nabi Muhammad Saw. dalam berdagang

e. Materi

Bab Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah Swt.

3. Develop Preliminary Form of Produk (Mengembangkan Produk Awal)

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate Storyline* akan diuji cobakan di SMP “Plus” Darus Sholah membutuhkan waktu sekitar 15-23 hari. Adapun tampilan pada produk media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

a. Pertama video pembuka dari kemendikbud



Gambar 4.1 Video Pembuka

- b. Kedua judul materi



Gambar 4.2 Judul Materi

- c. Ketiga halaman username



Gambar 4.3 Halaman Username

- d. Keempat halaman selamat datang



Gambar 4.4 Selamat datang

e. Kelima menu utama



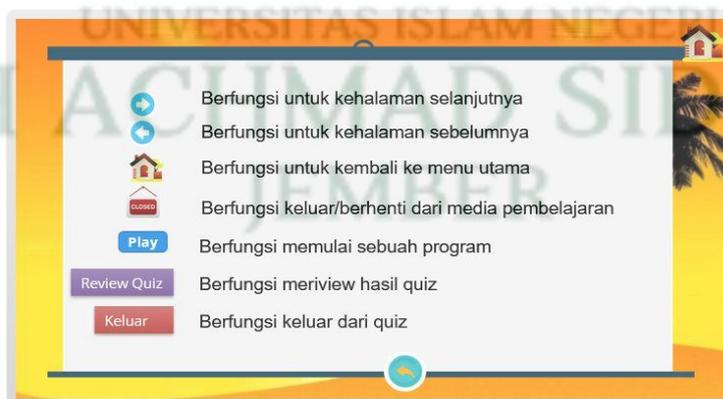
Gambar 4.5 Menu Utama

f. Keenam KI, KD dan tujuan pembelajaran



Gambar 4.6 KI, KD dan Tujuan Pembelajaran

g. Ketujuh petunjuk penggunaan



Gambar 4.7 petunjuk penggunaan

h. Kedelapan Materi



Gambar 4.8 Materi



Gambar 4.9 materi

i. Kesembilan Video



Gambar 4.10 Video

j. Kesepuluh Evaluasi



Gambar 4.11 Evaluasi



Gambar 4.12 Hasil Evaluasi

k. Kesebelas ada latihan soal



Gambar 4.13 Latihan Soal

1. Kedua belas daftar pustaka



Gambar 4.14 Daftar Pustaka

4. Preliminary Field Testing (Pengujian Lapangan Awal)

Setelah melakukan tahap pengembangan produk awal, selanjutnya produk yang sudah dikembangkan diuji kelayakannya melalui validasi produk. Validasi dilakukan oleh validator ahli sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain media pembelajaran dan ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukannya validasi dan revisi mengenai isi materi dalam pembuatan program media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd, berikut hasil tanggapan ahli materi terhadap produk ini.

Tabel 4.1 Tanggapan Ahli Materi tahap pertama

No	Pernyataan	Skor
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Relevansi Materi dengan KD	3
2	Materi yang disajikan sistematis	3
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	3
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	3

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3
6	Kejelasan uraian materi	3
7	Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas	2
8	Materi jelas dan spesifik	2
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	2
10	Contoh yang diberikan sesuai materi	3
11	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibahas	2
12	Perintah jelas dan mudah dimengerti	3

Dari tabel 4.1 dapat dilihat hasil dari validasi ahli materi tahap pertama dengan perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{29}{48} \times 100\% = 60,42\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 29

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 60,42%, angka tersebut berada pada kualifikasi baik dengan beberapa catatan yang diberikan oleh validator. Berikut catatan yang dari validator ahli materi:

- a. Materi yang disampaikan terlalu luas.
- b. Latihan soal yang diberikan terlalu susah untuk anak SMP

Tabel 4.2 Tanggapan Ahli Materi tahap kedua

No	Pernyataan	Skor
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Relevansi Materi dengan KD	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	3
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	3
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
6	Kejelasan uraian materi	4

<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
7	Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas	4
8	Materi jelas dan spesifik	4
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
10	Contoh yang diberikan sesuai materi	3
11	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibahas	4
12	Perintah jelas dan mudah dimengerti	4

Berdasarkan tabel 4.2 Hasil yang diperoleh adalah hasil setelah dilakukannya revisi sebanyak satu kali. Ahli materi bidang pendidikan agama Islam dan budi pekerti berpendapat bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang disajikan di dalamnya layak untuk diterapkan.. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung dengan prosentase menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{48} \times 100\% = 93,75\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 45

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 93, 75%, angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui beberapa proses validasi

dari ahli bahasa. Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Khotibul Umam, M.A. Berikut hasil tanggapan dari ahli bahasa terhadap produk:

Tabel 4.3 Tanggapan Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor
1	2	3
1	Tulisan pada slide pembuka sesuai dengan EYD	3
2	Kesesuaian tulisan dengan materi	3
3	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD	3
4	Bahasa yang digunakan bersifat formal	4
5	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	3
6	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital</i>) tidak berlebihan	4
7	Penempatan gambar dan hiasan latar belakang tidak mengganggu pemahaman	3
8	Jenis huruf sesuai dengan isi materi	4
9	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan gambar tidak mengganggu pemahaman	3
10	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan	4
11	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	3
12	Kreatif dan dinamis	3

Berdasarkan tabel 4.3 di atas ahli bahasa berpendapat bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan oleh peneliti secara umum telah menggunakan bahasa yang sesuai dengan beberapa revisi penulisan . Sedangkan untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung dengan prosentase menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{48} \times 100\% = 83,33\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 40

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 83,33%, angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan perlu diadakan revisi.

d. Validasi Ahli Media

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui proses penelitian dan pemeriksaan oleh para ahli. Penilaian dalam aspek media pembelajaran dilakukan oleh Dr. H. Mundir, M.Pd. Validasi produk media oleh beliau telah dilakukan sebanyak dua kali revisi. Berikut deskripsi hasil penilaiannya terhadap produk.

Tabel 4.4 Tanggapan Ahli Media Tahap Pertama

No	Pernyataan	Skor
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Teks dapat terbaca dengan baik	3
2	Pemilihan grafis background	2
3	Ukuran teks dan jenis huruf	3
4	Warna dan grafis	2
5	Gambar pendukung	3
6	Sajian animasi	2
7	Sajian video	3
8	Suara terdengar dengan jelas	3
9	Kejelasan uraian materi	3
10	Kejelasan petunjuk	3
11	Penempatan dan penggunaan button	2
12	Kemudahan penggunaan media	3

Dari tabel 4.4 dapat dilihat hasil dari validasi ahli media tahap pertama dengan perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{32}{48} \times 100\% = 66,67\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 32

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 66,67%, angka tersebut berada pada kualifikasi baik dengan beberapa catatan yang diberikan oleh validator. Berikut catatan yang dari validator ahli media:

- a. Penambahan KI, KD dan tujuan pembelajaran
- b. Gambar yang disajikan menyesuaikan usia dan tingkatan sekolah peserta didik.
- c. Memperbaiki fungsi icon yang belum optimal

Tabel. 4.5 Tanggapan Ahli Media Tahap Kedua

No	Pernyataan	Skor
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Teks dapat terbaca dengan baik	4
2	Pemilihan grafis background	4
3	Ukuran teks dan jenis huruf	4
4	Warna dan grafis	3
5	Gambar pendukung	4
6	Sajian animasi	3
7	Sajian video	4
8	Suara terdengar dengan jelas	4
9	Kejelasan uraian materi	4
10	Kejelasan petunjuk	4
11	Penempatan dan penggunaan button	4
12	Kemudahan penggunaan media	4

Berdasarkan tabel 4.5 di atas ahli media pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Sedangkan untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung dengan prosentase menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{48} \times 100\% = 95,83\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 46

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosentase pencapaian produk sebesar 95,83%, angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

e. Validasi Ahli Pembelajaran

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti ini, sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran telah dilakukan penilaian oleh ahli pembelajaran yang dalam hal ini dilakukan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP “Plus” Darus Sholah. Beliau adalah bapak Muslimin, S.HI. Berikut hasil angket yang telah dinilai oleh bapak Muslimin selaku guru Pendidikan Agama Islam dan sebagai validator ahli pembelajaran:

Tabel. 4.6 Tanggapan Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
1	2	3
1	Media yang digunakan sesuai dengan materi	4

1	2	3
2	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Penggunaan media sesuai dengan kompetensi dasar	3
4	Penampilan media menarik perhatian	3
5	Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru	4
6	Desain media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> yang digunakan menarik	4
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> sangat mudah	4
8	Video yang ada pada media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> mendukung untuk menguasai materi	4
9	Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini mudah di pahami	4
10	Media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman siswa	4
11	Penyajian materi membantu siswa untuk menjawab latihan soal	4
12	Bentuk model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	4

Berdasarkan tabel 4.6 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti berpendapat bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan materi yang ada di dalamnya layak untuk diterapkan di kelas VII. Kemudian untuk tingkat pencapaian produk dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum \text{jawaban Validator}}{\sum \text{jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{48} \times 100\% = 95,83\%$$

Dimana:

Jumlah jawaban validator : 46

Jumlah jawaban tertinggi : 48

Hasil hitung prosesntase pencapaian produk sebesar 95,83%, angka tersebut berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

5. *Main Product Revision (Melakukan Revisi Utama)*

Hasil evaluasi dari validasi yang dilakukan para validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi terhadap produk. Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran, masukan dan kritik dari validator.

Adapun bagian yang direvisi adalah penambahan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, menggunakan gambar sesuai dengan usia dan tingkatan sekolah siswa, memperbaiki fungsi icon dalam media, mengubah kalimat dan kata sambung yang kurang tepat dalam materi, dan mengubah latihan soal yang lebih ringan untuk siswa.

6. *Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal/Perorangan)*

Setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli, kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan yang pertama adalah uji coba perorangan yakni dilakukan oleh 5-7 siswa. Uji coba perorangan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut hasil tanggapan dari uji coba perorangan

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Prosentase (%)
1	Abdil Muchtar	38	79,2
2	Bagaz Zuan Amir	40	83,3
3	Hokky Putra Dharmawan	36	75
4	Moch. Rizqi Mubarok	42	87,5

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Prosentase (%)
5	Muhammad Yusuf Ardiansyah	39	81,2
6	R. Abdan Syakuran Ghayata Amali	43	89,5

Jumlah keseluruhan hasil respon siswa yaitu 238, sedangkan jumlah keseluruhan skor ideal yakni $4 \times 6 \times 12 = 288$. Jadi prosentase kemenarikan media pembelajaran yaitu

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\
 &= \frac{238}{288} \times 100\% \\
 &= 82,6\%
 \end{aligned}$$

Hasil uji coba perorangan yang melibatkan 6 siswa diperoleh hasil 82,6% termasuk ke dalam kategori sangat menarik untuk digunakan. Beberapa siswa memberikan masukan tentang media yang coba mereka gunakan. Masukan tersebut antara lain:

- a. Siswa merasa terganggu dengan adanya animasi yang bergerak ditengah teks materi

7. Operational Produk Revision (Melakukan revisi terhadap produk yang telah siap digunakan)

Tahap ini adalah tindak lanjut dari tahap sebelumnya yaitu dengan melakukan perbaikan dengan memperhatikan hasil temuan berupa kritik dan saran dari siswa melalui uji coba lapangan awal atau uji coba perorangan.

Adapun bagian yang direvisi dalam tahap ini adalah menghapus animasi bergerak yang terdapat dalam materi.

8. *Operational Field Testing (Uji Coba Lapangan)*

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti yang sudah dikembangkan oleh peneliti kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan laptop dan proyektor kemudian meminta beberapa siswa untuk mencoba mengoperasikan serta membagikan link media kepada siswa agar siswa bisa belajar dari rumah. Dipertemuan selanjutnya, peneliti memberikan angket tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam uji coba lapangan diperoleh hasil respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil respon siswa pada uji coba lapangan

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Prosentase (%)
1	Abdil Muchtar	43	89.58
2	Ach. Maulana Ariel Haq	42	87.50
3	Ach. Rizki Rahmatullah	40	83.33
4	Achmad Ubaydillah Akbar	40	83.33
5	Ahmad Syaif Arrosid	42	87.50
6	Aldan Wira Yudha	42	87.50
7	Bagaz Zuan Amir	42	87.50
8	Danial Fajri Alif Mutawakkil	41	85.42
9	Dimas Cipta Prayoga	42	87.50
10	Fathurrizqi dwi Prasetya	42	87.50
11	Hokky Putra Dharmawan	40	83.33
12	M. Malka Firdaus	41	85.42
13	M. Nayyef Dhilal Billahis Salam	39	81.25
14	Moch. Rizqi Mubarak	43	89.58
15	Mochammad Cahya Sandi Eka P.	42	87.50
16	Moh. Anas	41	85.42
17	Muhammad Alfarizi	41	85.42
18	Muhammad Jefri	42	87.50
19	Muhammad Haidar Ali	43	89.58
20	Muhammad Ishaq Maulana Hakim	42	87.50
21	Muhammad Miftahul Hasan	43	89.58

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Prosentase (%)
22	Muhammad Rayan Isrof	39	81.25
23	Muhammad Sufyian Arifin	42	87.50
24	Muhammad Yusuf Ardiansyah	42	87.50
25	R. Abdan Syakuran Ghayata Amali	42	87.50
26	Raditya Putra Pratama	40	83.33
27	Raffi Ahmad Agustin	41	85.42
28	Rasydan Achmad Fachriansyah	41	85.42
29	Rifki Putra Ramadhani	38	79.17
30	Riyanur Rizqi Al A'la	41	85.42
31	Rizky Dwi Hidayat	42	87.50
32	Syahril Barik Fardan Fatayil Humam	41	85.42

Jumlah keseluruhan hasil angket respon siswa adalah 1.322, sedangkan jumlah keseluruhan skor ideal adalah 1.536. Skor yang didapatkan dari skor maksimal pernyataan dikalikan jumlah pernyataan dan dikalikan jumlah siswa $4 \times 12 \times 32 = 1.536$. Jadi prosentase kemenarikan media pembelajaran yaitu:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\
 &= \frac{1.322}{1.536} \times 100\% \\
 &= 86,06\%
 \end{aligned}$$

Hasil kemenarikan yang diperoleh dari angket siswa mendapatkan prosentase 86,06%, angka ini termasuk ke dalam kategori sangat menarik. Jadi uji coba produk yang dilakukan oleh siswa dengan jumlah 32 orang termasuk sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Lebih jelasnya angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini dideskripsikan sebagai berikut:

Gambaran Tanggapan siswa terhadap produk

Tabel 4.9 Pernyataan Item 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	25	78.1	78.1	78.1
SS	7	21.9	21.9	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 1 tentang kemenarikan tampilan siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, tanggapan siswa 100% menjawab menarik dengan rincian 25 (78,1%) menjawab menarik dan 7 (21,9%) siswa menjawab sangat menarik.

Tabel 4.10 Pernyataan Item 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid CS	1	3.1	3.1	3.1
S	15	46.9	46.9	50.0
SS	16	50.0	50.0	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 2 tentang kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, tanggapan siswa 96,9% menjawab mudah dan 3,1% menjawab cukup mudah, dengan rincian 1 (3,1%) menjawab cukup mudah, 15 (46,9%) menjawab mudah dan 16 (50%) menjawab sangat mudah.

Tabel 4.11 Pernyataan Item 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid CS	1	3.1	3.1	3.1
S	11	34.4	34.4	37.5
SS	20	62.5	62.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 3 tentang kemenarikan video yang ada dalam media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Tanggapan siswa 96,9% menjawab menarik dan 3,1% menjawab cukup menarik dengan rincian 1(3,1%) menjawab cukup menarik, 11 (34,4%) menjawab menarik dan 20 (62,5) menjawab sangat menarik.

Tabel 4.12 Pernyataan Item 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	18	56.3	56.3	56.3
SS	14	43.8	43.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 4 tentang motivasi belajar PAI setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. 100% siswa menjawab termotivasi dengan rincian 18 (56,3%) menjawab termotivasi dan 14 (43,8%) siswa menjawab sangat termotivasi.

Tabel 4.13 Pernyataan Item 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid CS	1	3.1	3.1	3.1
S	16	50.0	50.0	53.1
SS	15	46.9	46.9	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item rasa senang siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Jawaban dari siswa 1 (3,1%) menjawab cukup senang dan 96,9% siswa menjawab senang dengan rincian 16 (50%) siswa menjawab senang, 15(46,9%) siswa menjawab sangat senang.

Tabel 4.14 Pernyataan Item 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid CS	1	3.1	3.1	3.1
S	19	59.4	59.4	62.5
SS	12	37.5	37.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 6 tentang adanya latihan soal yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Tanggapan siswa adalah 1 (3,1%) siswa menjawab cukup setuju, 19 (59,4 %) siswa menjawab setuju dan 12 (37,5%) siswa menjawab sangat setuju.

Tabel 4.15 Pernyataan Item 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	23	71.9	71.9	71.9
SS	9	28.1	28.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 7 tentang kemudahan belajar daring menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tanggapan siswa adalah 23 (71,9%) siswa menjawab setuju dan 9 (28,1%) siswa menjawab sangat setuju.

Tabel 4.16 Pernyataan Item 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	15	46.9	46.9	46.9
SS	17	53.1	53.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 8 berisi tentang kemudahan pemahaman materi ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* .

tanggapan siswa adalah 15 (46,9%) menjawab setuju dan 17 (53,1%) menjawab sangat setuju.

Tabel 4.17 Pernyataan Item 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	16	50.0	50.0	50.0
	SS	16	50.0	50.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Item 9 tentang rasa suka siswa dengan adanya inovasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tanggapan siswa 16 (50%) siswa menjawab setuju dan 16 (50%) siswa menjawab sangat setuju.

Tabel 4.18 Pernyataan Item 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CS	1	3.1	3.1	3.1
	S	16	50.0	50.0	53.1
	SS	15	46.9	46.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Item 10 tentang adanya kemudahan siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* tanpa bantuan orang lain. 1 (3,1%) siswa menjawab cukup setuju, 16 (50%) siswa menjawab setuju dan 15 (46,9%) menjawab sangat setuju.

Tabel 4.19 Pernyataan Item 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	15	46.9	46.9	46.9
	SS	17	53.1	53.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Item 11 rasa senang siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tanggapan siswa adalah 15 (46,9%) siswa menjawab senang dan 17 (53,1%) siswa menjawab sangat senang.

Tabel 4.20 Pernyataan Item 12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S	15	46.9	46.9	46.9
SS	17	53.1	53.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Item 12 tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Tanggapan siswa adalah 15 (46,9%) siswa menjawab setuju dan 17 (53,1%) siswa menjawab sangat setuju.

B. Analisis Data Uji Coba

1. Paparan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berikut paparan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.21 Daftar Nilai Kelas VII A (Kelas Kontrol)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Achmad Murhansah Ramadhani	20	60
2	Adinda Halimah	40	47
3	Aditya Ilham Ramadhan	47	67
4	Ahmad Mahzum Syairofi	33	60
5	Alika Khaisa Iqtifarin	73	73
6	Anindya Indri Damayanti	03	60
7	Dinda Alica Dwi Putri Ariefin	27	03
8	Faradila Afkarina Putri	27	67
9	Geysa Aulia Kamilah	20	67
10	Hanun Shafa Makkiyah	27	80

No	Nama	Pre Test	Post Test
11	Julia Renindea Assyfa	٧٣	٥٣
12	Kiara Natasya Putri	٦٠	٧٣
13	Lintang Rania Zahira	٥٣	٨٠
14	Luklu'ul Maghfiroh	٢٠	٥٣
15	M. Alif Thufal Habibi	٢٠	٥٣
16	M. Hiqmal Maulana	٣٣	٥٣
17	Mayyadah Safinatun Najah	٤٧	٧٣
18	Muhamad Irfan Syarifuddin	٥٣	٦٠
19	Muhammad Muqorrobin	٤٧	٧٣
20	Muhammad Raja Pasha	٣٣	٧٣
21	Nabilla Septwo Hariyadi	٥٣	٦٧
22	Nova Amira Azwa Safrina	٤٠	٥٣
23	Putri Farren Alesya	٥٣	٦٠
24	Radhika Ahmad Nashiril A.	٥٣	٦٠
25	Rafif Yusuf Chairul Alam	٦٠	٧٣
26	Robby Ahsin Huluqi	٢٧	٦٠
27	Savira Nur Fauziah	٢٧	٦٧
28	Siti Nur Aini	٦٠	٧٣
29	Syafa Salsabila	٤٧	٥٣
30	Tabita Zenila Fatma	٥٣	٦٧
31	Tiara Arisa Putri	٥٣	٧٣
32	Yuda Dwi Permana	٦٠	٦٧

Tabel 4.22 Daftar Nilai Kelas VII B (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Abdil Muchtar	٥٣	٨٠
2	Ach. Maulana Ariel Haq	٦٧	٨٧
3	Ach. Rizki Rahmatullah	٤٧	٨٧
4	Achmad Ubaydillah Akbar	٥٣	٨٠
5	Ahmad Syaif Arrosid	٦٠	٨٧
6	Aldan Wira Yudha	٨٠	٨٧
7	Bagaz Zuan Amir	٦٠	٨٧
8	Danial Fajri Alif Mutawakkil	٥٣	٨٠
9	Dimas Cipta Prayoga	٤٠	٨٠
10	Fathurrizqi dwi Prasetya	٧٣	٩٣
11	Hokky Putra Dharmawan	٧٣	٩٣
12	M. Malka Firdaus	٦٠	٨٧
13	M. Nayyef Dhilal Billahis S.	٤٧	٩٣
14	Moch. Rizqi Mubarak	٤٧	٨٧
15	Mochammad Cahya Sandi Eka	٤٧	٨٠
16	Moh. Anas	٤٧	٨٠
17	Muhammad Alfarizi	٥٣	٨٠

No	Nama	Pre Test	Post Test
18	Muhammad Jefri	٦٠	٨٣
19	Muhammad Haidar Ali	٤٧	٧٣
20	Muhammad Ishaq Maulana H.	٦٠	٧٣
21	Muhammad Miftahul Hasan	٥٣	٧٣
22	Muhammad Rayan Isrof	٦٠	٨٧
23	Muhammad Sufyian Arifin	٥٣	٩٣
24	Muhammad Yusuf Ardiansyah	٤٧	٧٣
25	R. Abdan Syakuran Ghayata A.	٦٠	٨٧
26	Raditya Putra Pratama	٢٧	٩٣
27	Raffi Ahmad Agustin	٦٠	٨٠
28	Rasydan Achmad Fachriansyah	٦٠	٦٧
29	Rifki Putra Ramadhani	٨٠	١٠٠
30	Riyanur Rizqi Al A'la	٦٧	٨٠
31	Rizky Dwi Hidayat	٦٠	٧٣
32	Syahril Barik Fardan Fatayil H.	٦٧	٨٠

2. Perhitungan *NGain Score*

Tabel 4.23 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score			
No.	Kelas Eksperimen	No.	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1	57.45	1	50.00
2	60.61	2	11.67
3	75.47	3	37.74
4	57.45	4	40.30
5	67.50	5	.00
6	35.00	6	14.89
7	67.50	7	35.62
8	57.45	8	54.79
9	66.67	9	58.75
10	74.07	10	72.60
11	74.07	11	42.55
12	67.50	12	32.50
13	86.79	13	57.45
14	75.47	14	41.25
15	62.26	15	41.25
16	62.26	16	29.85
17	57.45	17	49.06
18	57.50	18	14.89

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score				
No.	Kelas Eksperimen		No.	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)			N-Gain Score (%)
19	49.06		19	49.06
20	32.50		20	59.70
21	42.55		21	29.79
22	67.50		22	21.67
23	85.11		23	14.89
24	49.06		24	14.89
25	67.50		25	32.50
26	90.41		26	45.21
27	50.00		27	54.79
28	17.50		28	32.50
29	100.00		29	11.32
30	39.39		30	29.79
31	32.50		31	42.55
32	39.39		32	17.50
Rata-Rata	60,154		Rata-Rata	35,666
Minimal	17.50		Minimal	0.00
Maksimal	100.00		Maksimal	72.60

Tabel 4.24 Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Persen Eksperimen	32	60.1545	18.45015	3.26156
Kontrol	32	35.6662	17.36222	3.06924

Pada tabel output Group Statistik di atas diketahui nilai Mean N-Gain score untuk kelas eksperimen adalah 60,154%. Sedangkan nilai N-Gain score pada kelas kontrol adalah 35,666%. Untuk mengetahui apakah nilai ini termasuk kategori efektif atau tidak maka bisa dilihat dari tabel tafsiran efektivitas N-Gain score di bawah ini:

Tabel 4.25 Tafsiran efektivitas N-Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan tafsiran efektivitas nilai N-Gain Score pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada kelas eksperimen dengan nilai 60,154% termasuk kategori cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penggunaan media pembelajaran konvensional dengan nilai 35,666% termasuk kategori tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Artriculate Storyline* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi selamat datang Nabiku wahai Kekasih Allah Swt. Sementara penggunaan media pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matta pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi selamat datang Nabiku wahai Kekasih Allah Swt.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Berikut disajikan hasil uji normalitas.

Tabel 4.26 Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post	Eksperimen	.165	32	.027	.942	32	.087
Test	Kontrol	.170	32	.020	.923	32	.025

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-wilk karena jumlah sampel (N) yang digunakan untuk kedua kelas tersebut kurang dari 50 buah. Sementara jika sampel yang digunakan dalam penelitian jumlahnya lebih dari 50 maka uji normalitas dilakukan dengan mengacu pada nilai Sig. Uji kolmogorov smimov. Berikut dasar keputusan uji normalitas Shapiro Wilk, yaitu:

- a. Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- b. Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan data pada tabel uji normalitas nilai Sig. untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah lebih besar dari 0,05 dengan nilai 0,87 dan 0,25. Dengan nilai ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa data berdistribusi normal sehingga uji-t independent sample test dapat dilakukan karena telah memenuhi syarat.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas bisa dilihat pada tabel independent sample test. Berdasarkan tabel independent sample test diketahui nilai Sig. pada

Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar $0,213 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa varians data N-Gain Score (%) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Berikut ini disajikan data hasil uji-t *independent sample test*:

4.26 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post Test	Equal variances assumed	1.580	.213	9.000	62	.000	18.500	2.056	14.391	22.609
	Equal variances not assumed			9.000	60.601	.000	18.500	2.056	14.389	22.611

Berdasarkan tabel output independent sample test tersebut, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Dari hasil itu maka 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara kelas yang diberikan *treatment* dengan kelas yang tidak diberikan *treatment* dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti materi selamat datang wahai Nabiku kekasih Allah Swt.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar *post-test* siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif

berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti kelas VII.



BAB V

ANALISIS PEMBAHASAN

A. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline

Produk hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini berupa link html5 (web) dan dalam bentuk CD pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini telah digunakan dan dipraktikkan di kelas VIIB SMP “Plus” Darus Sholah dan telah dilakukan validasi baik validasi isi/materi, validasi desain media pembelajaran, validasi bahasa dan validasi ahli pembelajaran. Masing-masing hasil validasi pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* ini telah dijelaskan dalam bab IV.

Berdasarkan produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dilihat ciri khas media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah melalui penambahan media berupa CD pembelajaran interaktif maupun melalui link html5 (web).

Hasil validasi ahli materi seperti yang tercantumkan pada bab IV, diketahui prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran adalah 93,75% dengan kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa media telah valid untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Materi yang disampaikan cukup jelas dan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan yang disampaikan Kustandi dan Sutjipto tentang pengertian media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan

berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.⁶³

Kemudian menurut ahli bahasa prosentase pencapaian media pembelajaran interaktif berbasis *articulate Storyline* adalah 83,33% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Menurut ahli desain media pembelajaran pencapaian produk media pembelajaran ini sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Hasil ini diperoleh setelah melakukan beberapa revisi pada media yang dikembangkan. Salah satu revisi dilakukan pada aspek gambar. Gambar yang digunakan sudah memenuhi 1) ketepatan gambar dalam memperjelas isi materi, 2) Gambar digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi. Menurut Kustandi dan Sutjipto lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.⁶⁴

Validator keempat adalah ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, prosentasi penilaian produk yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Menurut ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran PAI, media pembelajaran yang dikembangkan menekankan pada kelayakan isi materi dan soal latihan. Hal ini sesuai dengan prinsip yang harus diperhatikan agar media pembelajaran dapat digunakan dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wina

⁶³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 50

⁶⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, 49

Sanjaya media tidak digunakan sebagai alat hiburan atau tidak semata-mata untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.⁶⁵

Berdasarkan skor penilaian keempat ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini tergolong kategori sangat valid. Maka produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kelayakan. Meski demikian, juga terdapat saran dan masukan untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan.

B. Analisis Respon Siswa terhadap Keterbacaan dan Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Dalam kegiatan belajar mengajar secara teknis guru merencanakan agar siswa terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran baik di kelas ataupun di luar kelas. Hal ini dimulai dengan menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan waktu kepada siswa untuk ikut berfikir dan bergerak aktif, sampai pada pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang interaktif yang menarik. Penekanan pada aktivitas fisik ini mengarahkan agar siswa lebih semangat menerima materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Sehingga peran guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini sebagai fasilitator, dimana guru menyampaikan materi dan siswa merespon dengan cara melihat, mendengar dan menjawab soal yang ditayangkan melalui LCD dan proyektor.

⁶⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2008), 39.

Siswa juga bisa langsung mencoba menggunakan aplikasi di rumah melalui link yang sudah dibagikan oleh guru mata pelajaran melalui grup whatsapp.

Selama pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di SMP “Plus” Darus Sholah berlangsung, diawali dengan menetapkan masalah yang diperoleh melalui hasil observasi awal dan wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut ditemukan ada dua masalah mendasar, yaitu *pertama*, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih mengalami kesulitan membuat siswa untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses penggalian dan penelaahan bahan pelajaran. *Kedua*, sebagian siswa yang memandang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama materi sejarah Islam ini sebagai pelajaran yang konseptual, teoritis dan membosankan.

Akibatnya ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama materi tentang Sejarah Islam, siswa merasa cukup mencatat teori dan menghafal konsep-konsep yang disampaikan oleh guru oleh guru. Tugas-tugas dikerjakan dengan secara tidak serius dan hanya sekedar memenuhi formalitas saja. Kondisi seperti ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi sejarah Islam di SMP “Plus” Darus Sholah tidak berjalan secara aktif dan interaktif. Karena materi diberikan kepada siswa hanya melalui ceramah saja tanpa adanya dukungan media pembelajaran lainnya.

Kebiasaan belajar siswa kelas VIIB SMP “Plus” Darus Sholah ini terlihat kurang aktif. Siswa hanya bersikap diam, monoton dan tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dilakukan siswa selama belajar di kelas. Guru perlu menyelidiki

penyebab dari hal tersebut, bisa jadi siswa merasa tidak senang dengan pelajarannya, tidak nyambung dengan materi yang disampaikan atau mungkin ada masalah lainnya. Jika demikian, artinya pada diri siswa belum terjadi perubahan energi (motivasi), tidak terangsang untuk melakukan sesuatu. Hal ini terjadi karena siswa tidak memiliki semangat akan tujuan atau kebutuhan belajar. Masalah seperti ini penting untuk diperhatikan sebab motivasi merupakan keaktifan siswa yang didorong oleh kemauan belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai.

Di samping motivasi, penyebab lainnya terkait proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Keluhan terjadi disaat proses pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah, sehingga siswa hanya bisa mendengarkan dan mencatat saja. Sehingga untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah guru dituntut kreatif dalam membuat media pembelajaran interaktif. Inilah yang kemudian membuat peneliti melakukan pengembangan media pembelajar interaktif berbasis *articulate storyline*.

Berdasarkan hasil uji lapangan, memberikan informasi yang cukup jelas atas keberadaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Pada uji coba perorangan yang dilakukan oleh siswa sebanyak 6 anak diperoleh hasil 82,6% sedangkan pada uji coba lapangan dilakukan oleh 32 siswa diperoleh hasil 86,06%. Hasil ini termasuk kategori sangat menarik.

C. Analisis Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pada Hakekatnya proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar. Memperhatikan kreativitas dan aktivitas siswa merupakan hal yang penting bagi seorang guru yang nantinya akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah membutuhkan keuletan, kesabaran dan perencanaan yang matang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia dari peserta didik. Dari waktu yang telah direncanakan sebelumnya pun masih dianggap kurang memadai karena pada saat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* di SMP “Plus” Darus Sholah pada awalnya masih terbawa pada suasana pembelajaran sebelumnya yang menggunakan cara konvensional.

Oleh karena itu, pembelajaran di kelas diupayakan agar tidak terlalu menekankan hanya pada aspek kognitif saja, namun juga harus diarahkan kepada aspek afektif dan psikomotorik. Kondisi ini nantinya berguna bagi siswa agar dapat memahami materi pelajaran tanpa adanya paksaan dari guru, karena kehadiran siswa di kelas adalah sebagai subjek belajar. Siswa sebagai faktor penentu segala sesuatu yang menjadi kebutuhannya selama belajar.

Dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di kelas VIIB SMP “Plus” Darus Sholah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam dan luar individu. Tugas guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas adalah mengkondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan membagi aktivitas menjadi tiga tahapan yaitu pretest, proses atau *treatment*, dan posttest.

Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Adapun hasil pretest ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan. Dan masih nampak bahwa siswa merasakan kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana. Setelah itu diadakan proses atau *treatment* yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Pada pembelajaran ini guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan slide-slide yang menunjukkan teks, warna, dan gambar. Begitu pula pada saat pemberian soal, soal dibuat dengan tampilan yang simple dan mudah dimengerti sehingga siswa mudah mengaplikasikan dan menjawab soal dengan semangat.

Adapun data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIB sebagai kelas eksperimen di SMP “Plus” Darus Sholah ini menunjukkan adanya perbedaan, seperti ditunjukkan dalam tabel N-Gain score bahwa untuk kelas kontrol rata-rata nilai N-Gain score sebesar 35,666% termasuk ke dalam kategori tidak efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain score untuk

kelas eksperimen adalah 60,154% termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Hasil ini diperkuat dengan dilakukannya uji *Independent Sample Test* pada hasil *Post-test* baik kelas kontrol dan kelas eksperimen dan diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama pada materi Selamat datang Nabiku wahai kekasih Allah Swt. cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIIB SMP “Plus” Darus Sholah.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran adalah 95,83%, ahli materi 93,75%, ahli bahasa 83,33% dan ahli pembelajaran 95,83%. Hasil dari para validator termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah 86,06% dan angka ini termasuk ke dalam kategori sangat menarik.
3. Efektivitas hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata 60,154% angka ini termasuk kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun beberapa saran

yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini antara lain:

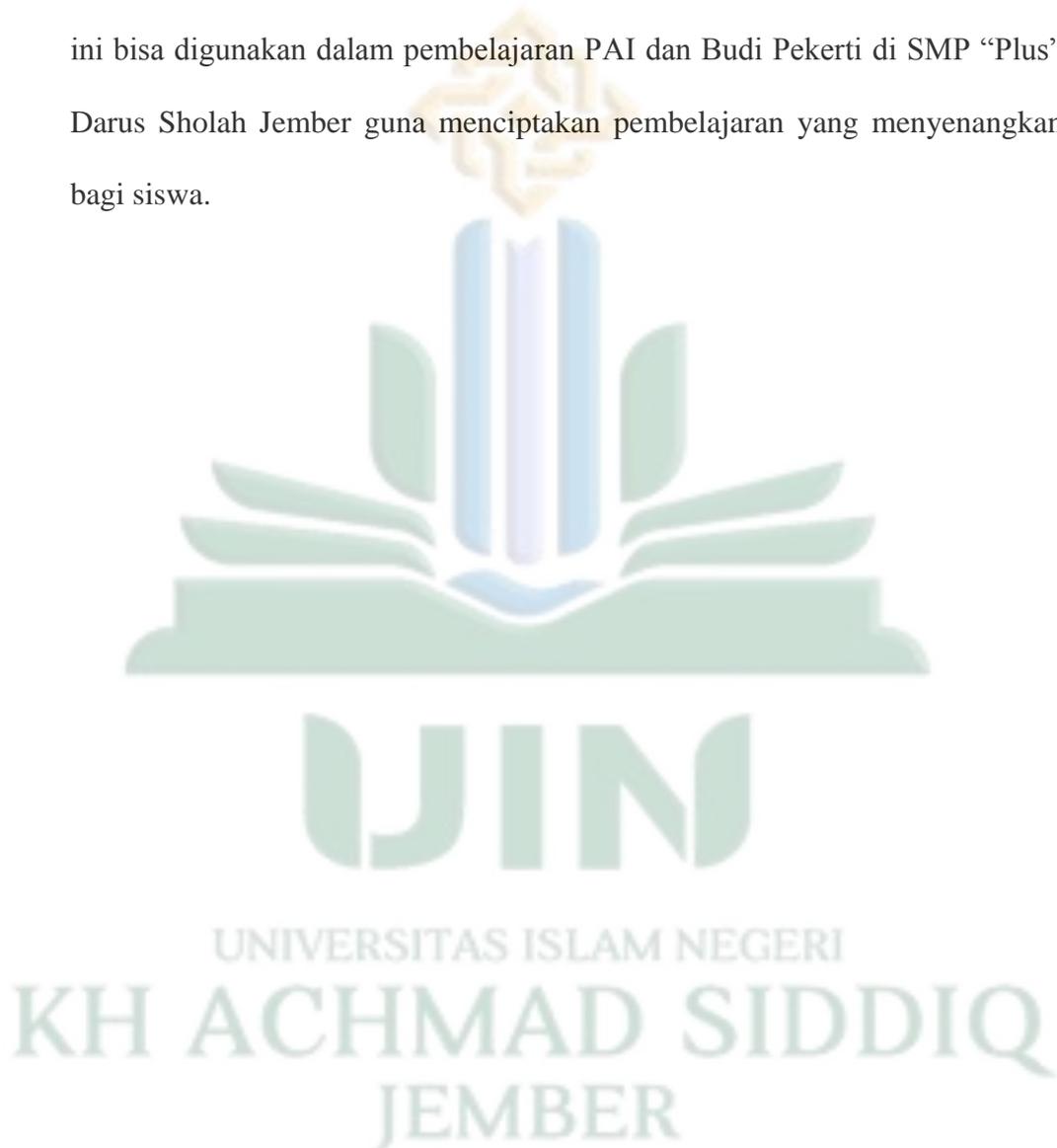
1. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini masih memiliki keterbatasan diantaranya: media hanya diuji coba pada kelompok kecil, waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat dan mengambil sampel satu pokok bahasan karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pengembangan dan pemanfaatan dikemudian hari disarankan produk diuji coba pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
- b. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini sebaiknya dikembangkan untuk materi lain berkaitan dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Apapun jenis pendekatan yang digunakan sebaiknya mengikuti prosedur pengembangan dengan teliti dan cermat.
- c. Diharapkan bisa mengembangkan produk media pembelajaran interaktif untuk mengukur psikomotrik dan afektif siswa, tidak terbatas hanya pada kognitif saja.

2. Saran Desiminasi Bagi SMP “Plus” Darus Sholah Jember

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMP kelas VII di SMP “Plus” Darus Sholah. Semoga media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini bisa digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.



DAFTAR RUJUKAN

- Agus Arwani. 2011. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia", *Jurnal Forum Tarbiyah*, vol 9. No.2.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Annas Ribab Sibilana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Guruan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Apin Nafisah Yasin dan Nur Ducha, 2017. Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA, *BioEdu Berkala Ilmiah Guruan Biologi*, vol 6. No. 2.
- Apriani, Nia. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*. Tesis Universitas Lampung.
- Arief, Armai. 2007. *Reformulasi Pendidikan Islam*. Ciputat: Ciputat Press Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan Basyiruddin usma. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bactiar, Harsyarja W. 2010. *Media Guruan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Buckingham, David. 2003. *Media Education*. Malden: Polity Press.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Guruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- David Rivers, Up and Runnin wih Articulate Storyline 2. <https://www.lynda.com/storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 15 Mei 2020)
- Deni Darmawan. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

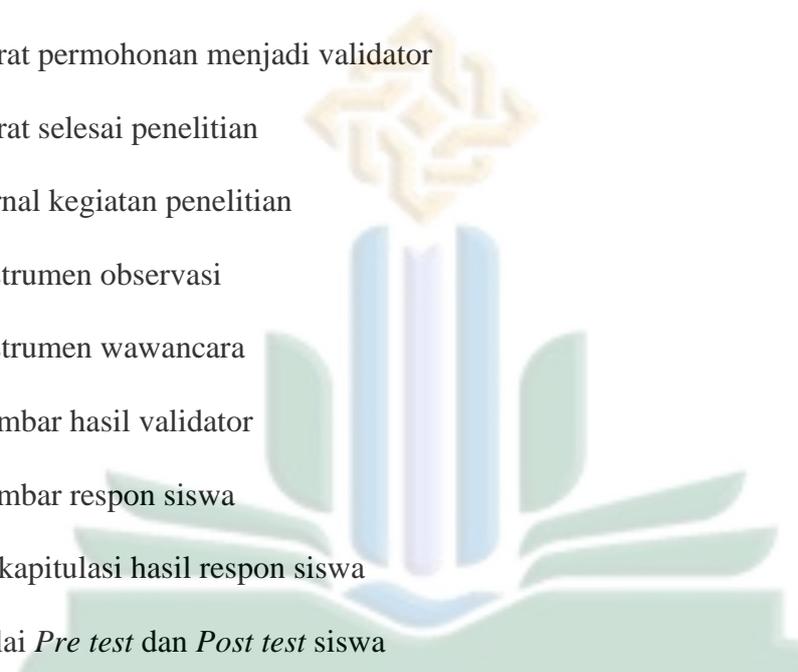
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Stratei Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ghony, M. Djunaidi. 2012. *Media Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Giga Purbalingga “*Articulate Storyline 3.6.18134.0*” (<https://gigapurbalingga.net/articulate-storyline-full/>. Diakses pada 25 Agustus 2019)
- Haryati, Mimin. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pkn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, vol.5 no.1.
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, dan Alfiandra. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI SMA Srijaya Palembang, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Vol. 5 No. 1.
- <http://nenyjos.blogspot.com/2019/01/membuat-media-pembelajaran-dengan.html>
- IPeenk “*Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version*” (<https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-full-version.html>, diakses pada 30 Agustus 2019)
- Ipenk “*Articulate Storyline 2.8.1605.515 Full Version*” (<https://download.ipeenk.com/articulate-storyline-2-flull-version.html>, diakses pada 30 Agustus 2019)
- Jihad, A. dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi pembelajara*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kurniawati, Ayu. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Martinis, Yamin dan Maisah. 2010. *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press.

- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall dan Walter R. Borg. 2003. *Educational Research An Introduction*, sevenyh edition.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Mulyasa. E. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta; GP Press Group.
- Nispi Syahbani. 2013. "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal At-Ta'lim*, Vol 4.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Guruan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pustekkom, "Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Guru SD" (<https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>. Diakses pada 25 Agustus 2019)
- Rheea-Mc-Hanna, *Karakteristik Media Slide*, <http://Rheea-Mc-Hanna.blospot.com/2012/01/karakteristik-media-slide.html> (diakses pada 09 September 2020)
- Rumainur. 2016. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan KOMunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada
- Ryan Angga Pratama, Al-Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline, *AdMathEdu*, vol 8 No. 2 (desember 2018)
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Sharon E. Smaldino, James D. Russel Heinich, Michael Molenda. 2004. *Instructional Teaching and Media for Learning*. Columbus: Pearson.
- SIberman, Melvin L. 2014. *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Penerjemah, Raisul Muttaqien, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa AKtif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugeng, SIswandi, dkk. 2014. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Surabaya: Hilmi Putra.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan research and development*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, “*Workshop Articulate Storyline*” (<http://suryadi-aryadewa.blogspot.com/2017/09/workshop-articulate-storyline.html>, diakses pada 30 Agustus 2019)
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Guruan Nasional
- Wahyuddin, Ahmad. 2009. *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Warsita, Bambang. 2013. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat pernyataan keaslian
2. Surat ijin penelitian
3. Surat permohonan menjadi validator
4. Surat selesai penelitian
5. Jurnal kegiatan penelitian
6. Instrumen observasi
7. Instrumen wawancara
8. Lembar hasil validator
9. Lembar respon siswa
10. Rekapitulasi hasil respon siswa
11. Nilai *Pre test* dan *Post test* siswa
12. RPP
13. Soal *pre test* dan *post test*
14. Dokumentasi kegiatan
15. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rizka Dwi Aryani

NIM : 0849318061

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN Khas Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 23 Mei 2022

Saya yang menyatakan,



Rizka Dwi Aryani
NIM. 0849318061

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode
Pos: 68136

No : B.2.62/In.20/PP.00.9/PS/9/2021 27 September 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

Kepada Yth.
Kepala SMP Plus Darus Sholah

di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Rizka Dwi Aryani
NIM : 0849318061
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berkas Articulate Storyline dan Efektivitas
Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI
dan Budi Pekerti di SMP Plus Darus Sholah
Pembimbing 1 : Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
Pembimbing 2 : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di
terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur



Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
NIP. 196101041987031006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode
Pos: 68136

No : B.2062/In.20/PP.00.9/PS/9/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

27 September 2021

Kepada Yth.

-

di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Rizka Dwi Aryani
NIM : 0849318061
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berkas Articulate Storyline dan Efektivitas
Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI
dan Budi Pekerti di SMP Plus Darus Sholah
Pembimbing 1 : Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
Pembimbing 2 : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di
terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur



Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
MP. 196101041987031006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005
KodePos: 68136

No : B.2121/In.20/PP.00.9/PS/9/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

27 September 2021

Kepada Yth.
Muslimin, S.HI.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Rizka Dwi Aryani
NIM : 0849318061
Program Studi : Pendidikan Agama
Islam Jenjang : S2
Program : Magister S2 PAI
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Plus Darus Sholah

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih. Wassalamualaikum wr. wb.

KH ACHMAD SIDDIQ
JEM



Direktur

Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
NIP. 196101041987031006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005
KodePos: 68136

No : B.2121/In.20/PP.00.9/PS/9/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

27 September 2021

Kepada Yth.
Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Rizka Dwi Aryani
NIM : 0849318061
Program Studi : Pendidikan Agama
Islam Jenjang : S2
Program : Magister S2 PAI
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada
Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Plus Darus
Sholah

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih. Wassalamualaikum wr. wb.

KH ACHMAD SIDDIQ
Direktur



Prof. Dr. H. Abd. Halim Soebahar, M.A.
NIP. 196101041987031006



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM SMP PLUS DARUS SHOLAH JEMBER

NPSN : 20523962 Status : Terakreditasi "A"
SEKOLAH STANDART NASIONAL (SSN)

Jl. Moh. Yamin No. 25 Tegal Besar Kaliwates Telp: 0331-334639 Jember 68132

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 111/A/SMP Plus DS/XII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. ZAINAL FANANI, M.Pd.
Jabatan : Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizka Dwi Aryani
Nim : 0849318061
Fakultas / Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Plus Darus Sholah**

Adalah benar – benar telah melakukan Pengambilan data penelitian di SMP Plus Darus Sholah Jember pada tanggal 27 September 2021 sampai dengan 28 Desember 2021 dalam rangka memenuhi Tugas Tesis.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 28 Desember 2021
Kepala SMP Plus Darus Sholah Jember



Drs. H. ZAINAL FANANI, M. Pd.



Mail failure - rejected by local scanning code

1 pesan

Mail Delivery System <Mailer-Daemon@srv39.niagahoster.com>
Kepada: rizka.dwi.aryani@gmail.com

Sel, 8 Mar 2022 pukul 14:50

A message that you sent was rejected by the local scanning code that checks incoming messages on this system. The following error was given:

This message was classified as SPAM and may not be delivered

----- This is a copy of your message, including all the headers. -----

Received: from u2152220 by srv39.niagahoster.com with local (Exim 4.94.2)
(envelope-from <rizka.dwi.aryani@gmail.com>)
id 1nRUc1-00040o-TK
for suhardiandi8@gmail.com; Tue, 08 Mar 2022 14:50:29 +0700
To: Andi Suhardi <suardiandi8@gmail.com>
Subject: [IJIT] New notification from Indonesian Journal of Islamic Teaching
X-PHP-Script: jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/submission/saveStep/4 for
120.188.86.208
X-PHP-Filename: /home/u2152220/public_html/ejournal/index.php REMOTE_ADDR: 120.188.86.208
Date: Tue, 8 Mar 2022 07:50:29 +0000
From: Rizka Dwi Aryani <rizka.dwi.aryani@gmail.com>
Reply-To: "Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I." <mukniah@gmail.com>
Message-ID: <4d0b3591ba87a4b595c0e2c8efc77782@jurnalpasca.iain-jember.ac.id>
X-Priority: 3
X-Mailer: Public Knowledge Project Suite v2
X-Originating-IP: 120.188.86.208
MIME-Version: 1.0
Content-Type: multipart/alternative;
boundary="b1_4d0b3591ba87a4b595c0e2c8efc77782"
Content-Transfer-Encoding: 8bit
Sender: <u2152220@srv39.niagahoster.com>

-b1_4d0b3591ba87a4b595c0e2c8efc77782
Content-Type: text/plain; charset=us-ascii

You have a new notification from Indonesian Journal of Islamic Teaching:

A new article has been submitted to which an editor needs to be assigned.

Link:

<http://jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/workflow/submission/1351>

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Indonesian Journal of Islamic Teaching

-b1_4d0b3591ba87a4b595c0e2c8efc77782
Content-Type: text/html; charset=us-ascii

You have a new notification from Indonesian Journal of Islamic Teaching:

A new article has been submitted to which an editor needs to be assigned.

Link: <a href='http://jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/workflow/submission/1351'
class='url-style-class'>http://jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/workf
low/submission/1351

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

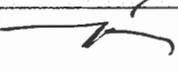
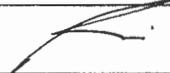
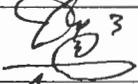
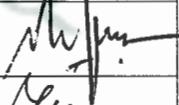
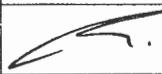
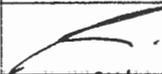
Indonesian Journal of Islamic
Teaching

-b1_4d0b3591ba87a4b595c0e2c8efc77782--

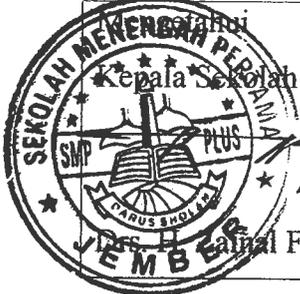


JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

NO	URAIAN	TANGGAL	SUBYEK	TTD
1.	Penyerahan surat izin penelitian	27-09-2021	Kepala Sekolah	
2.	Penelitian pendahuluan tentang media yang dibutuhkan	28-09-2021	Guru Mata Pelajaran PAI	
3.	Pengembangan media	30-09-2021	Peneliti	
4.	Mengadakan pre test	11-10-2021	Siswa Kelas VIIA dan VIIB	
5.	Validasi pertama ahli desain media	26-10-2021	Dr. H. Mundir, M.Pd	
6.	Validasi kedua ahli desain media	01-11-2021	Dr. H. Mundir, M.Pd	
7.	Validasi pertama ahli materi	25-10-2021	Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd	
8.	Validasi kedua ahli materi	29-10-2021	Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd	
9.	Validasi ahli bahasa	22-10-2021	Dr. Khotibul Umam, M.A	
10.	Validasi ahli pembelajaran	30-10-2021	Muslimin, S.HI	
11.	Revisi produk	01-11-2021	Peneliti	
12.	Uji coba perorangan	02-11-2021	5 Siswa Kelas VIIB	
13.	Revisi produk	03-11-2021	Peneliti	
14.	Uji coba lapangan	8-11-2021	Siswa Kelas VIIB	
15.	Pengisian angket respon siswa	15-11-2021	Siswa Kelas VIIB	

16.	Post test	15 - 11 - 2021	Siswa Kelas VIIB VII A	
17.	Penyerahan surat selesai penelitian	28-12-2021	Kepada Sekolah	

	Jember, 28 Desember 2021 Peneliti
	Rizka Dwi Aryani



PEDOMAN OBSERVASI

A. Tujuan

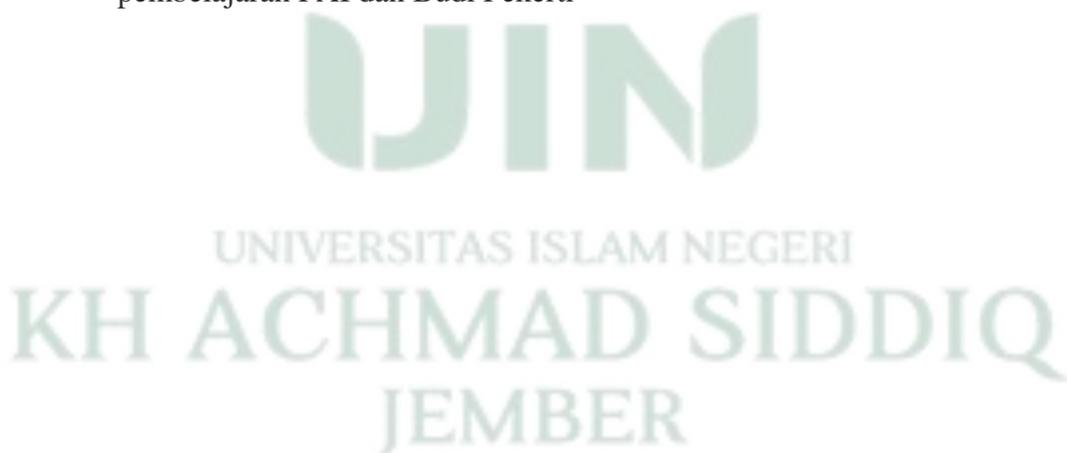
Untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

B. Pelaksanaan Observasi

Waktu : Selama masa penelitian
Tempat : SMP “Plus” Darus Sholh
Alamat : Jl. Moh. Yamin No. 25 Jember
Narasumber : Guru Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP “Plus” Darus Sholah

C. Aspek yang diamati

1. Kurikulum yang digunakan
2. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran
3. Metode pembelajaran yang digunakan
4. Penggunaan media pada saat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti
5. Media pembelajaran interaktif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti



PEDOMAN INTERVIEW

A. Untuk Guru Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

1. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana cara guru menyiapkan media dalam pembelajaran?
3. Media apa yang sering guru gunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
4. Apa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran?
5. Bagaimana pola pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas? (perorangan, kelompok, atau didemonstrasikan oleh guru?)
6. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran?
7. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam memanfaatkan media pembelajaran?
8. Adakah kesulitan-kesulitan siswa dalam menggunakan media pembelajaran?
9. Apakah media sudah dimanfaatkan secara maksimal?
10. Bagaimana bentuk evaluasi dari hasil penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru?

B. Untuk Kepala Sekolah

1. Adakah hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran?
2. Adakah keluhan dari guru dalam pemanfaatan media pembelajaran?
3. Apakah media pembelajaran sudah dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

C. Untuk Siswa

1. Apakah dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti guru selalu menggunakan media pembelajaran?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran?
3. Apa saja media yang pernah digunakan?
4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran?
5. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan media pembelajaran?
6. Setelah menggunakan media pembelajaran apa kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?



Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd.I.

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Relevansi Materi dengan KD			✓	
2	Materi yang disajikan sistematis			✓	
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami			✓	
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan			✓	
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6	Kejelasan uraian materi			✓	
7	Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas		✓		
8	Materi jelas dan spesifik		✓		
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi		✓		
10	Contoh yang diberikan sesuai materi			✓	
11	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibahas		✓		
12	Perintah jelas dan mudah dimengerti			✓	

Pertanyaan Pendukung

1. Adakah saran dalam pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Articulate storyline ini?

- Materi terlalu luas, lebih & spesifikkan lagi.

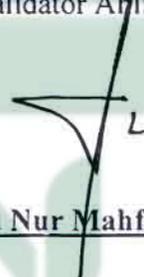
Lakukan soal yang diberikan terlalu susah, ambil dari materi yang dijelaskan dalam media.

Bapak dimohon memberikan tanda *check lis.* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan produk.

Media Belum Dapat Digunakan	
Media Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Jember, 25 Oktober 2021

Validator Ahli Materi


Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd.I.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Ahmad Nur Mahfuda, M.Pd.I.

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Relevansi Materi dengan KD				✓
2	Materi yang disajikan sistematis				✓
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami			✓	
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan			✓	
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓
6	Kejelasan uraian materi				✓
7	Cakupan materi berkaitan dengan subtema yang dibahas				✓
8	Materi jelas dan spesifik				✓
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓
10	Contoh yang diberikan sesuai materi			✓	
11	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dibahas				✓
12	Perintah jelas dan mudah dimengerti				✓

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Dr. Khotibul Umam, Ma

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* () pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Tulisan pada slide pembuka sesuai dengan EYD			✓	
2	Kesesuaian tulisan dengan materi			✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD			✓	
4	Bahasa yang digunakan bersifat formal				✓
5	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
6	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital</i>) tidak berlebihan				✓
7	Penempatan gambar dan hiasan latar belakang tidak mengganggu pemahaman			✓	
8	Jenis huruf sesuai dengan isi materi				✓
9	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	

10	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan				✓
11	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf			✓	
12	Kreatif dan dinamis			✓	

Pertanyaan Pendukung

1. Adakah saran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate storyline* ini?

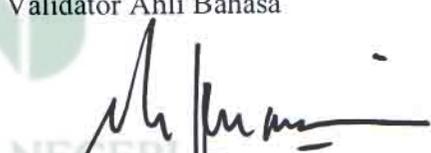
selain warna balasan yang digunakan dalam media pembelajaran sudah baik, meskipun ada beberapa kesalahan dalam penulisannya.

Bapak dimohon memberikan tanda *check list* () untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan produk.

Modul Belum Dapat Digunakan	
Modul Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Modul Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Jember, 22 - Oktober 2021

Validator Ahli Bahasa


 (DR. KHOTIB UL UMAM, M.A.)
 NIP. 197506092007011025

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Dr. H. Mundir, M.Pd.

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

- Skor 4 : Sangat Baik**
- Skor 3 : Baik**
- Skor 2 : Kurang**
- Skor 1 : Sangat Kurang**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Teks dapat terbaca dengan baik			✓	
2	Pemelihan grafis background		✓		
3	Ukuran teks dan jenis huruf			✓	
4	Warna dasn grafis		✓		
5	Gambar prndukung			✓	
6	Sajian animasi		✓		
7	Sajian video			✓	
8	Suara terdengar dengar dengan jelas			✓	
9	Kejelasan uraian materi			✓	
10	Kejelasan petunjuk			✓	
11	Penempatan dan penggunaan button		✓		
12	Kemudahan penggunaan media			✓	

Pertanyaan Pendukung

1. Adakah saran dalam pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate storyline* ini?

- Tampilan menyesuaikan usia (tingkat pendidikan siswa)
- Menambahkan KD dan tujuan pembelajaran
- Memperbaiki fungsi tombol yang belum optimal

Bapak dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan produk.

Media Belum Dapat Digunakan	
Media Dapat Digunakan Dengan Revisi	✓
Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi	

Jember, 26 Oktober 2021

Validator Ahli Media



Dr. H. Mundir, M.Pd.

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Dr. H. Mundir, M.Pd.

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Teks dapat terbaca dengan baik				✓
2	Pemelihan grafis background				✓
3	Ukuran teks dan jenis huruf				✓
4	Warna dasn grafis			✓	
5	Gambar prndukung				✓
6	Sajian animasi			✓	
7	Sajian video				✓
8	Suara terdengar dengar dengan jelas				✓
9	Kejelasan uraian materi				✓
10	Kejelasan petunjuk				✓
11	Penempatan dan penggunaan button				✓
12	Kemudahan penggunaan media				✓

Pertanyaan Pendukung

1. Adakah saran dalam pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate storyline* ini?

Saran sudah di laporkan, Mezza sudah
layak untuk di uji coba.

Bapak dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan produk.

Media Belum Dapat Digunakan	
Media Dapat Digunakan Dengan Revisi	
Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi	✓

Jember, 01 November 2021

Validator Ahli Media



Dr. H. Mundir, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

Validator : Bapak Muslimin

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√
2	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
3	Penggunaan media sesuai dengan kompetensi dasar			√	
4	Penampilan media menarik perhatian			√	
5	Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru				√
6	Desain media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> yang digunakan menarik				√
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> sangat mudah				√
8	Video yang ada pada media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> mendukung untuk menguasai materi				√

9	Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini mudah di pahami				✓
10	Media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i> ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman siswa				✓
11	Penyajian materi membantu siswa untuk menjawab latihan soal				✓
12	Bentuk model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓

Pertanyaan Pendukung

1. Adakah saran dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* ini?

..... Bagus

.....

.....

Bapak dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan produk.

Media Belum Dapat Digunakan	
Media Dapat Digunakan Dengan Revisi	
Media Dapat Digunakan Tanpa Revisi	✓

Jember, 30 - okt 2021

Validator Ahli Pembelajaran

[Signature]

Muslimin

Angket Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah

Penyusun : Rizka Dwi Aryani

PETUNJUK PENGISIAN AGKET

Berikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 : Sangat Sesuai

Skor 3 : Sesuai

Skor 2 : Cukup Sesuai

Skor 1 : Kurang Sesuai

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya senang dengan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> yang menarik				
2	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> sangat mudah untuk digunakan				
3	Saya suka dengan video yang ada dalam media pembelajaran interaktif <i>articulate storyline</i> karena dapat membuat saya lebih memahami materi				
4	Saya lebih termotivasi untuk belajar PAI dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i>				
5	Saya senang dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> karena lebih interaktif				
6	Saya bisa menguji pemahaman terhadap materi karena di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> terdapat latihan-latihan soal yang bisa di ulang-ulang				

7	Saya merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> karena bisa digunakan untuk pembelajaran daring				
8	Saya dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i>				
9	Saya menyukai inovasi media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran PAI				
10	Saya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> tanpa bantuan orang lain				
11	Saya merasa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah				
12	Saya merasa hasil belajar saya akan meningkat dengan adanya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> ini				


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 Jember, 2021
 Siswa Kelas VII

Hasil Angket Siswa

No	Nama	Pernyataan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Abdil Muchtar	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4
2	Ach. Maulana Ariel Haq	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
3	Ach. Rizki Rahmatullah	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3
4	Achmad Ubaydillah Akbar	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3
5	Ahmad Syaif Arrosid	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
6	Aldan Wira Yudha	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
7	Bagaz Zuan Amir	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3
8	Danial Fajri Alif Mutawakkil	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3
9	Dimas Cipta Prayoga	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3
10	Fathurrizqi dwi Prasetya	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3
11	Hokky Putra Dharmawan	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3
12	M. Malka Firdaus	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4
13	M. Nayyef Dhilal Billahis Salam	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4
14	Moch. Rizqi Mubarak	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
15	Mochammad Cahya Sandi Eka Pratama	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
16	Moh. Anas	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
17	Muhammad Alfarizi	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
18	Muhammad Jefri	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4
19	Muhammad Haidar Ali	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4
20	Muhammad Ishaq Maulana Hakim	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3
21	Muhammad Miftahul Hasan	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4
22	Muhammad Rayan Isrof	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3
23	Muhammad Sufyian Arifin	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
24	Muhammad Yusuf Ardiansyah	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3
25	R. Abdan Syakuran Ghayata Amali	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4
26	Raditya Putra Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3
27	Raffi Ahmad Agustin	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4
28	Rasydan Achmad Fachriansyah	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	4
29	Rifki Putra Ramadhani	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
30	Riyanur Rizqi Al A'la	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4
31	Rizky Dwi Hidayat	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
32	Syahril Barik Fardan Fatayil Humam	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3

DAFTAR NILAI KELAS VII A (Kelas Kontrol)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Achmad Murhansah Ramadhani	20	60
2	Adinda Halimah	40	47
3	Aditya Ilham Ramadhan	47	67
4	Ahmad Mahzum Syairofi	33	60
5	Alika Khaisa Iqtifarin	73	73
6	Anindya Indri Damayanti	53	60
7	Dinda Alica Dwi Putri Ariefin	27	53
8	Faradila Afkarina Putri	27	67
9	Geysa Aulia Kamillah	20	67
10	Hanun Shafa Makkiyah	27	80
11	Julia Renindea Assyfa	73	53
12	Kiara Natasya Putri	60	73
13	Lintang Rania Zahira	53	80
14	Luklu'ul Maghfiroh	20	53
15	M. Alif Thufal Habibi	20	53
16	M. Hiqmal Maulana	33	53
17	Mayyadah Safinatun Najah	47	73
18	Muhamad Irfan Syarifuddin	53	60
19	Muhammad Muqorrobin	47	73
20	Muhammad Raja Pasha	33	73
21	Nabilla Septwo Hariyadi	53	67
22	Nova Amira Azwa Safrina	40	53
23	Putri Farren Alesya	53	60
24	Radhika Ahmad Nashiril Arrofiqi	53	60
25	Rafif Yusuf Chairul Alam	60	73
26	Robby Ahsin Huluqi	27	60
27	Savira Nur Fauziah	27	67
28	Siti Nur Aini	60	73
29	Syafa Salsabila	47	53
30	Tabita Zenila Fatma	53	67
31	Tiara Arisa Putri	53	73
32	Yuda Dwi Permana	60	67

DAFTAR NILAI KELAS VII B (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Abdil Muchtar	03	80
2	Ach. Maulana Ariel Haq	67	87
3	Ach. Rizki Rahmatullah	47	87
4	Achmad Ubaydillah Akbar	03	80
5	Ahmad Syaif Arrosid	60	87
6	Aldan Wira Yudha	80	87
7	Bagaz Zuan Amir	60	87
8	Danial Fajri Alif Mutawakkil	03	80
9	Dimas Cipta Prayoga	40	80
10	Fathurrizqi dwi Prasetya	73	93
11	Hokky Putra Dharmawan	73	93
12	M. Malka Firdaus	60	87
13	M. Nayyef Dhilal Billahis Salam	47	93
14	Moch. Rizqi Mubarak	47	87
15	Mochammad Cahya Sandi Eka Pratama	47	80
16	Moh. Anas	47	80
17	Muhammad Alfarizi	03	80
18	Muhammad Jefri	60	83
19	Muhammad Haidar Ali	47	73
20	Muhammad Ishaq Maulana Hakim	60	73
21	Muhammad Miftahul Hasan	03	73
22	Muhammad Rayan Isrof	60	87
23	Muhammad Sufyian Arifin	03	93
24	Muhammad Yusuf Ardiansyah	47	73
25	R. Abdan Syakuran Ghayata Amali	60	87
26	Raditya Putra Pratama	27	93
27	Raffi Ahmad Agustin	60	80
28	Rasydan Achmad Fachriansyah	60	67
29	Rifki Putra Ramadhani	80	100
30	Riyanur Rizqi Al A'la	67	80
31	Rizky Dwi Hidayat	60	73
32	Syahril Barik Fardan Fatayil Humam	67	80

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP “Plus” Darus Sholah
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/ Semester : VII/1
Materi Pokok : Selamat Datang Nabi Kekasihku
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	Menghayati perjuangan Nabi Muhammad SAW. Periode Mekah dalam menegakan risalah Allah SWT	1.11.1. Berperilaku sebagaimana perjuangan nabi Muhammad SAW dalam menegakan risalah Allah SWT
2.	2.11. Meneladani perjuangan nabi Muhammad SAW periode Mekkah	2.11.1. Bersikap jujur seperti yang dicontohkan rasullullah saw 2.11.2 Bersikap semangat seperti yang dicotohkan rasulullah ketika berdakwah

3.	3.11 memahami sejarah perjuangan nabi Muhammad saw periode makkah	3.11.1. Menjelaskan sejarah lahir dan silsilah nabi muhammad saw 3.11.2. Menjelaskan kegiatan nabi muhammad saw di waktu anak-anak dan dewasa 3.11.3. menjelaskan sejarah diangkatnya nabi muhammad menjadi rasul 3.11.4. menyebutkan wahyu pertama yang diterima rasulullah saw 3.11.5 Menjelaskan strategi dakwah nabi secara sembunyi sembunyi 3.11.6 Menjelaskan strategi dakwah nabi secara terang-terangan 3.11.7 Menjelaskan pengertian assabiqunal awwalun 3.11.8 Menyebutkan sahabat yang termasuk assabiqunal awwalun 3.11.9 Menjelaskan Rintangan-rintangan yang dihadapi rasul ketika berdakwah
4.	4.11 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan nabi Muhammad saw periode makkah	4.11.9 Membuat peta konsep tentang strategi dakwah nabi di makkah

C. Materi Pembelajaran

Pertemuan ke-1

1. Masa Kelahiran sampai masa dewasa nabi Muhammad saw
2. Pengangkatan Nabi Muhammad SAW sebagai nabi/Rasul

Pertemuan ke-2

Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah

D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke-1

a. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
- 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan *al-Qur'ān* surah pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
- 3) Guru menanyakan wawasan peserta didik terkait tentang sejarah nabi
- 4) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
- 5) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Kegiatan inti (90 menit)

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1. Orientasi terhadap masalah:	Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik . Guru langsung menyodorkan sebuah masalah dengan cara mengajak siswa mengamati suatu fenomena yang sedang berlangsung yaitu maraknya anak muda yang mengidolakan tokoh dalam sinetron anak jalanan.	10 menit
2. Organisasi belajar:	guru memfasilitasi peserta didik untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan, yaitu dengan mengidentifikasi apa yang perlu mereka ketahui dan apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang sudah diidentifikasi. Dengan hipotesa ; Mengapa generasi muda lebih mengenal artis artis sinetron anak jalanan? Mengapa Genersi muda Islam tidak mengidolakan Nabi SAW, akan tetapi justru mereka lebih mengidolakan para artis sinetron? Bagaimana caranya agar generasi Islam menjadikan Nabi sebagai idola	10 menit
3. Penyelidikan kelompok	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik di bagi menjadi 5 kelompok• Guru membimbing peserta didik melakukan pengumpulan data/informasi(dapat berupa pengetahuan, konsep, teori) mengenai sejarah nabi Muhammad SAW baik itu kelahiran, silihah keluarga, kehidupan masa anak-anak sampai remaja, sampai beliau diangkat menjadi rasul melalui	30 menit

	,membaca, wawancara/bertanya antar teman untuk menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah.	
4. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah:	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik/kelompok untuk menentukan penyelesaian masalah yang dipandang paling tepat dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang peserta didik temukan mengenai sejarah nabi. • Setiap kelompok menyusun laporan hasil penyelesaian masalah, secara tertulis untuk dipresentasikan oleh masing masing kelompok • kelompok lain menanggapi dan memberi komentar 	20 Menit
5. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Lewat presentasi laporan penyelesaian masalah, guru membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah mereka lakukan • Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah tersebut 	20 menit

c. Penutup (20 menit)

- 1) Guru memberikan apresiasi dan penguatan materi.
- 2) Guru bersama peserta didik merumuskan simpulan.
- 3) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 4) Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- 5) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

2. Pertemuan ke-2

a. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
- 2) Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan *al-Qur'ān* surah pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.

- 3) Guru melakukan menanyakan wawasan peserta didik terkait tentang najis dan hadas.

- 4) Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
- 5) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok, masing- masing kelompok terdiri dari 6 orang peserta didik.
- 6) Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Kegiatan inti (90 menit)

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Merumuskan masalah:	Guru membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk merumuskan dan memahami masalah nyata yang akan disajikan.	10 menit
Merumuskan hipotesis:	Guru membimbing peserta didik merumuskan hipotesis dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan untuk memancing jawaban sementara peserta dengan rumusan : Strategi apa yang dilakukan Nabi dalam berdakwah ? Apa itu assabiqunal awwalun? Hambatan apa yang di alami Nabi ? Bagaimana Nabi menghadapi hambatan dan tantangan dari kaum Kafir ?	10 menit
Mengumpulkan data	Guru mengarahkan peserta didik untuk menemukan fakta yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan sementara (hipotesis) yang sudah dirumuskan sebelumnya. dengan : Setiap kelompok bermusyawarah/Diskusi secara mendalam, membaca buku , maupun sumber lain untuk menjawab pertanyaan –pertanyaan Membuat peta konsep strategi dakwah nabi	40 menit
Menguji hipotesis	Guru mengarahkan peserta didik untuk mencocokkan jawaban sementara dengan jawaban yang dibangun dari data yang telah dikumpulkan lewat diskusi kelompok Hasil akhir yang diharapkan adalah menerima jawaban yang berdasarkan data.	20 menit
Merumuskan kesimpulan	Guru membimbing peserta didik mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat guru	10 menit

	menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.	
--	--	--

c. Penutup (20 menit)

- 1) Guru memberikan penguatan materi dan apresiasi.
- 2) Guru dan siswa menyimpulkan materi sejarah nabi
- 3) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 4) Guru memberikan *reward* kepada kelompok terbaik.
- 5) Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- 6) Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 7) Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

E. Penilaian, Remedial dan Pengayaan

1. **Penilaian**

a. Teknik Penilaian:

- 1) Aspek sikap : Observasi, penilaian diri, penilaian antar teman
- 2) Aspek Pengetahuan: Tes tertulis
- 3) Aspek Keterampilan: Kinerja

2. **Pengayaan**

Peserta didik yang sudah menguasai materi, diminta menghafal wahyu pertama Q.S. al ‘alaq ayat 1-5. kemudian menampilkan hafalan. (Soal terlampir).

3. **Remedial**

Peserta didik yang belum menguasai materi diajarkan kembali dengan cara yang lebih sederhana dan dilakukan penilaian kembali tentang sejarah perjuangan nabi periode makkah yang dilaksanakan diluar jam pelajaran setelah pulang sekolah.

F. Media/Alat,Bahan dan Sumber Pembelajaran

1. Media/alat

a. Video dan sejarah nabi

b. Speaker activ

- c. LCD/TV/Laptop
- 2. Bahan
 - a. Buku Tugas kelompok
 - b. Lem/dobel tip
- 3. Sumber Belajar
 - a. Departemen Agama RI. 2005. *al-Qur'āndan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.
 - b. Muhammad Ahsan dan Sumiyati, 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VII/ Buku Siswa* . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - c. Muhammad Ahsan dan Sumiyati, 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VII/ Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jember, 18 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Muslimin, S.HI



Tanggal:

Nama :

Kelas :

Soal Pre Test
Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
Materi Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah Swt.

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Nabi Muhammad Saw. lahir pada....
 - a. Senin, 12 Rabiul Awwal
 - b. Senin, 15 Rabiul Awwal
 - c. Ahad, 12 Rabiul Awwal
 - d. Jum'at, 13 Rabiul Awwal

2. Ayah Nabi Muhammad Saw. bernama....
 - a. Abdullah bin Auf
 - b. Abdullah bin Abdul Aziz
 - c. Abdullah bin Abdul Muthalib
 - d. Abdullah bin Ibrahim

3. Saat bayi , Nabi Muhammad Saw. diasuh oleh seorang perempuan dari kampung pedalaman yang bernama....
 - a. Siti Huzaifah
 - b. Halimatus Sa'diyah
 - c. Ummi Kulsum
 - d. Abdullah bin Ibrahim

4. Setelah ibunya wafat, Nabi Muhammad Saw. diasuh oleh....
 - a. Abu Thalib
 - b. Abdul Muthalib
 - c. Hamzah bin Abdul Muthalib
 - d. Abu Lahab

5. Nabi Muhammad Saw. ikut pamannya berdagang ke Syam ketika berusia....
 - a. 12 tahun
 - b. 15 tahun
 - c. 20 tahun
 - d. 25 tahun

6. Paman Nabi Muhammad Saw. yang sangat benci terhadap Islam adalah....
 - a. Abu Thalib
 - b. Abu Lahab
 - c. Abbas
 - d. Hamzah

7. Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul pada Usia....
 - a. 25 tahun
 - b. 30 tahun
 - c. 35 tahun
 - d. 40 tahun

8. Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul ditandai dengan turunnya wahyu pertama yaitu....
 - a. Q.S. al-Fatihah 1—7
 - b. Q.S al-Falaq 1-5
 - c. Q.S al-‘Alaq 1-5
 - d. Q.S al-Baqarah 1-5

9. Setelah Nabi Muhammad Saw. berdakwah kepada kaum kafir Qurays, sikap mereka adalah....
 - a. Biasa-biasa saja
 - b. Ada yang menerima ada yang menolak
 - c. Menerima semua ajakan Nabi
 - d. Menolak semua ajakan Nabi

10. Di bawah ini sikap yang tidak dimiliki Nabi Muhammad Saw. adalah....
 - a. Menyampaikan dakwah dengan sopan dan ramah
 - b. Memaksakan kehendak agar mereka masuk Islam
 - c. Memberikan kesempatan kepada mereka untuk berfikir
 - d. Berdakwah dengan teladan yang baik

11. Nabi Muhammad Saw. mulai melakukan dakwah secara sembunyi-sembunyi setelah mendapatkan wahyu kedua berupa Q.S. al-mudatsir ayat 1-7. Urutan bunyi Q.S. al-mudatsir ayat 1-7 yang benar adalah....

1) قُمْ فَأَنْذِرْ 3) وَالرَّجْزَ فَاهْجُرْ 5) يَأْتِيهَا الْمُدْتِرُّ 7) وَرَبِّكَ فَكَبِّرْ

2) وَلَا تَمَنَّ أَنْ تَمُنَّ 4) وَلِرَبِّكَ فَاصْبِرْ 6) وَثِيَابَكَ فَطَهِّرْ

a. 1-2-3-4-5-6-7

b. 2-4-5-3-6-7-1

- c. 3-5-6-7-1-2-4
- d. 5-1-7-2-3-6-4

12. Dakwah nabi Muhammad Saw. yang dilaksanakan secara sembunyi-sembunyi bertempat di rumah salah satu sahabat, yaitu....

- a. Abu Bakar As-Shiddiq
- b. Usman bin Affan
- c. Zaid bin Harisah
- d. Arqam bin Abil Arqam

13. Keberhasilan dagang nabi Muhammad Saw. disebabkan karena beliau memiliki pribadi mulia, kecuali....

- a. Semangat kerja tinggi
- b. Memegang teguh amanah
- c. Menyamakan pelayanan kepada pembeli
- d. Sifat rendah diri

14. Perintah dakwah secara terang-terangan dimulai setelah turun surah....

- a. Al-Mudatsir 1-7
- b. Al-‘Alaq 1-5
- c. Al-Hijr 94-95
- d. Al-‘Asr 1-3

15. Setelah gagal menghentikan dakwah Rasulullah, kaum kafir Qurays memboikot Nabi Muhammad Saw. Bani Muthalib, dan Bani Hasyim sehingga umat Islam terkurung di tengah-tengah kota bernama....

- a. Syam
- b. Syiib
- c. Syiria
- d. Yaman



Tanggal:

Nama :

Kelas :

Soal Post Test
Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
Materi Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah Swt.

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Nabi Muhammad Saw. lahir pada....
 - a. Senin, 12 Rabiul Awwal
 - b. Senin, 15 Rabiul Awwal
 - c. Ahad, 12 Rabiul Awwal
 - d. Jum'at, 13 Rabiul Awwal
2. Ayah Nabi Muhammad Saw. bernama....
 - a. Abdullah bin Auf
 - b. Abdullah bin Abdul Aziz
 - c. Abdullah bin Abdul Muthalib
 - d. Abdullah bin Ibrahim
3. Saat bayi , Nabi Muhammad Saw. diasuh oleh seorang perempuan dari kampung pedalaman yang bernama....
 - a. Siti Huzaifah
 - b. Halimatus Sa'diyah
 - c. Ummi Kulsum
 - d. Abdullah bin Ibrahim
4. Setelah ibunya wafat, Nabi Muhammad Saw. diasuh oleh....
 - a. Abu Thalib
 - b. Abdul Muthalib
 - c. Hamzah bin Abdul Muthalib
 - d. Abu Lahab
5. Nabi Muhammad Saw. ikut pamannya berdagang ke Syam ketika berusia....
 - a. 12 tahun
 - b. 15 tahun
 - c. 20 tahun
 - d. 25 tahun

6. Paman Nabi Muhammad Saw. yang sangat benci terhadap Islam adalah....
 - a. Abu Thalib
 - b. Abu Lahab
 - c. Abbas
 - d. Hamzah
7. Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul pada Usia....
 - a. 25 tahun
 - b. 30 tahun
 - c. 35 tahun
 - d. 40 tahun
8. Nabi Muhammad Saw. diangkat menjadi Rasul ditandai dengan turunnya wahyu pertama yaitu....
 - a. Q.S. al-Fatihah 1—7
 - b. Q.S al-Falaq 1-5
 - c. Q.S al-‘Alaq 1-5
 - d. Q.S al-Baqarah 1-5
9. Setelah Nabi Muhammad Saw. berdakwah kepada kaum kafir Qurays, sikap mereka adalah....
 - a. Biasa-biasa saja
 - b. Ada yang menerima ada yang menolak
 - c. Menerima semua ajakan Nabi
 - d. Menolak semua ajakan Nabi
10. Di bawah ini sikap yang tidak dimiliki Nabi Muhammad Saw. adalah....
 - a. Menyampaikan dakwah dengan sopan dan ramah
 - b. Memaksakan kehendak agar mereka masuk Islam
 - c. Memberikan kesempatan kepada mereka untuk berfikir
 - d. Berdakwah dengan teladan yang baik
11. Nabi Muhammad Saw. mulai melakukan dakwah secara sembunyi-sembunyi setelah mendapatkan wahyu kedua berupa Q.S. al-mudatsir ayat 1-7. Urutan bunyi Q.S. al-mudatsir ayat 1-7 yang benar adalah....

1) قُمْ فَأَنْذِرْ 3) وَالرَّجْزَ فَاهْجُرْ 5) يَأْتِيهَا الْمُدَّثِرُ 7) وَرَبِّكَ فَكَبِّرْ

2) وَلَا تَمَنَّ أَنْ تَمُنَّ 4) وَلِرَبِّكَ فَاصْبِرْ 6) وَثِيَابَكَ فَطَهِّرْ

a. 1-2-3-4-5-6-7

b. 2-4-5-3-6-7-1

- c. 3-5-6-7-1-2-4
- d. 5-1-7-2-3-6-4

12. Dakwah nabi Muhammad Saw. yang dilaksanakan secara sembunyi-sembunyi bertempat di rumah salah satu sahabat, yaitu....

- a. Abu Bakar As-Shiddiq
- b. Usman bin Affan
- c. Zaid bin Harisah
- d. Arqam bin Abil Arqam

13. Keberhasilan dagang nabi Muhammad Saw. disebabkan karena beliau memiliki pribadi mulia, kecuali....

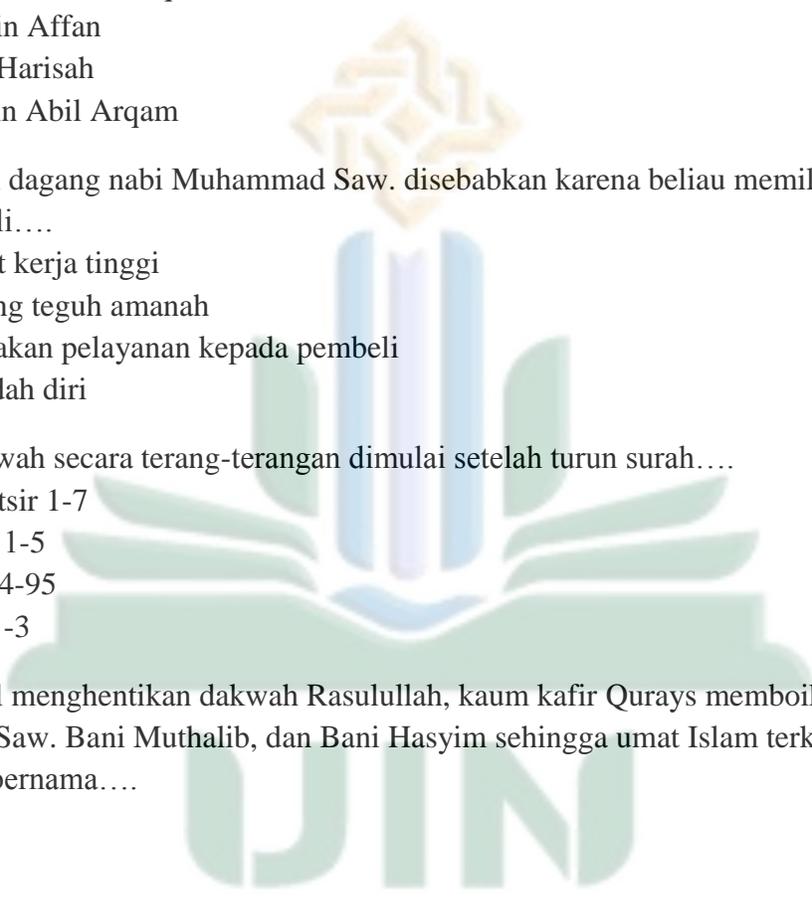
- a. Semangat kerja tinggi
- b. Memegang teguh amanah
- c. Menyamakan pelayanan kepada pembeli
- d. Sifat rendah diri

14. Perintah dakwah secara terang-terangan dimulai setelah turun surah....

- a. Al-Mudatsir 1-7
- b. Al-‘Alaq 1-5
- c. Al-Hijr 94-95
- d. Al-‘Asr 1-3

15. Setelah gagal menghentikan dakwah Rasulullah, kaum kafir Qurays memboikot Nabi Muhammad Saw. Bani Muthalib, dan Bani Hasyim sehingga umat Islam terkurung di tengah-tengah kota bernama....

- a. Syam
- b. Syiib
- c. Syiria
- d. Yaman

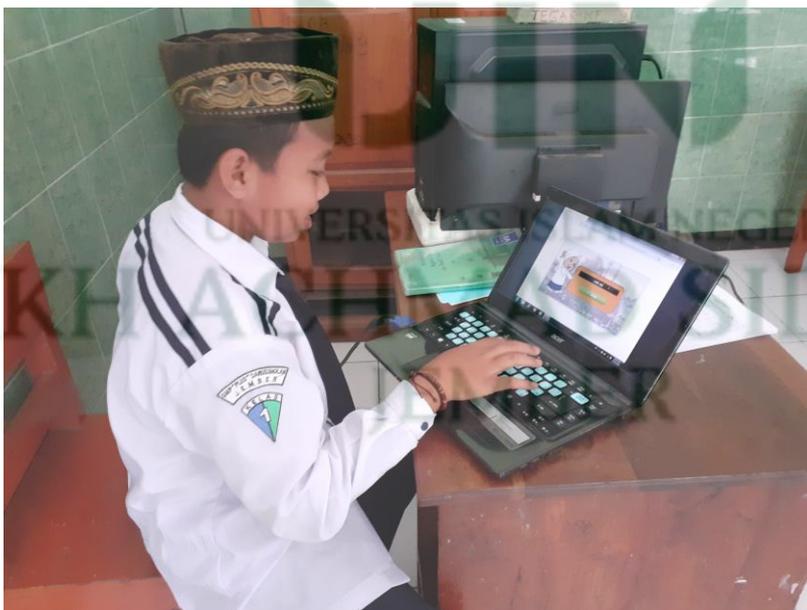


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 1 Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* oleh Guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti



Gambar 2 dan 3 Siswa mencoba mengoperasikan media pembelajaran dan terlihat sangat antusias





Gambar 4 Siswa sedang melakukan pre test



BIODATA PENULIS



Judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dan Efektifitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP “Plus” Darus Sholah Jember.

Nama : Rizka Dwi Aryani
TTL : Lumajang, 16 Januari 1994
Alamat : Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember
NIM : 084 931 8061
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Institusi : UIN KH. Shiddiq Jember

Riwayat Pendidikan

1. TK Dharmawanita Darungan (1998-2000)
2. SDN Darungan 01 (2000-2006)
3. SMPN 01 Kunir (2006-2009)
4. Madrasah Aliyah Syarifuddin, Wonorejo, Lumajang (2009-2012)
5. IAIN Jember (2012-2016)