

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SDI DARUTTASLIM KOTAWARINGIN TIMUR

Fikry Ardiawan, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
fikriardiawan.fa@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

An educational issue that is often faced in schools is the lack of development and utilization of learning technology that makes it easier for teachers to provide learning according to the needs of students, especially in online learning. In this situation, the teacher becomes the center of learning because he has access to unlimited and easily accessible learning resources for students. The purpose of this study is to gain an understanding of the compatibility and improvement of learning achievement by using interactive teaching materials based on Articulate Storyline as learning material for Islamic Religious Education IV at SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Interactive media development involves several steps, including definition, design, development, and distribution. The implementation of data collection in this study was carried out by conducting interviews, observations, and questionnaires. There are three experts in their fields, two experts in the media sector, and one expert who took part in the media feasibility test. The development of interactive media includes several stages, namely understanding, designing, developing, and disseminating. The data collection process in this study was carried out by interview, observation, and questionnaire methods. It consists of three experts, two media practitioners and one hardware expert, who participated in the evaluation of the feasibility of interactive media. Methods of data analysis using quantitative descriptive analysis. The findings from this research and development indicate that interactive media based on Articulate Storyline on the topic of PAI is very useful and effective in improving learning outcomes. Evaluation of the feasibility of interactive media for media practitioners and material experts showed very positive results, while the learning outcomes on average showed a moderate increase in scores. Therefore, interactive media based on Articulate Storyline is very suitable and can be used as a learning aid for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Interactive Media, Articulate Storyline, PAI.*

Abstrak

Isu pendidikan yang sering dihadapi di sekolah adalah kekurangan pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam pembelajaran online. Dalam situasi ini, guru menjadi pusat pembelajaran karena memiliki akses ke sumber belajar yang tidak terbatas dan mudah diakses oleh siswa. Tujuan dari studi ini ialah untuk memperoleh pemahaman tentang kecocokan dan peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan materi ajar berinteraksi yang didasarkan pada Articulate Storyline sebagai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam IV di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Pengembangan media interaktif melibatkan beberapa langkah, termasuk definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Pelaksanaan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan kuesioner. Terdapat tiga pakar dalam bidangnya, dua orang pakar di bidang media, dan satu orang pakar yang mengikuti uji kelayakan media. Pengembangan media interaktif meliputi beberapa tahapan, yaitu

pengertian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Terdiri dari tiga pakar, dua praktisi media dan satu ahli perangkat keras, yang mengikuti evaluasi kelayakan media interaktif. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Temuan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media interaktif yang berbasis Articulate Storyline pada topik PAI sangat bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Evaluasi kelayakan media interaktif untuk praktisi media dan ahli materi menunjukkan hasil yang sangat positif, sementara hasil belajar secara rata-rata menunjukkan kenaikan skor yang sedang. Oleh karena itu, media interaktif berbasis Articulate Storyline sangat sesuai dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Articulate Storyline, PAI.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya fundamental dan terstruktur guna menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, moralitas manusiawi, kecerdasan, akhlak terpuji, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara. Ini sejalan dengan pendapat menurut Setiawan, Dkk, Pendidikan ialah proses memperoleh pemahaman, keahlian, serta kebiasaan suatu kelompok individu yang diturunkan secara turun-temurun melalui metode pendidikan, pelatihan, dan riset. (Setiawan, Irianto, & Rusminati, 2021, p.15).

Pendidikan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar jika pendidikan dapat terselenggara dengan baik ketika kurikulum menjadi poros sentral proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan memenuhi tuntutan akan metode dan konsep pengajaran yang lebih efisien dan efektif, dan pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Kemajuan teknologi yang pesat sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru.

Menurut Sucherman, target pengajaran keterampilan adalah untuk meningkatkan hasil akhir siswa. Menggunakan pola pengajaran yang menekankan pada hasil dan menguraikan bahwa belajar adalah tujuan dan alatnya. (Sucherman, 2018, p.61). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan Teknologi pembelajaran bertujuan untuk memicu dan

menggalakkan pembelajaran, sistem, atau konsep. Pendidikan yang menggunakan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Media pengajaran interaktif menjadi salah satu alternatif pengajaran daring saat ini. Menurut Ramliyana, perangkat pembelajaran online dapat digunakan di mana saja, kapan saja, bahkan tidak harus menggunakan sistem pembelajaran secara tatap muka atau offline. Sarana pembelajaran online juga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran online seperti yang terjadi saat ini. (Ramliyana, 2021, p. 378). Menurut Mansur, Dkk Pengajaran interaktif media adalah alat untuk mentransmisikan informasi antara guru dan murid, memfasilitasi komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur yang terdiri dari aplikasi program dan penggunaan media elektronik dalam konteks pendidikan. (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021). Pada penelitian sebelumnya, penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* (Nugraheni 2017) yang telah dilakukan sebelumnya dapat diimplementasikan dengan baik. Media memiliki pengaruh yang baik bagi siswa dan guru. Perangkat lunak diperlukan untuk mengembangkan alat pembelajaran interaktif.

Ahli menemukan bahwa dengan memanfaatkan teknologi, peran guru tidak lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran karena sumber daya pendidikan yang terbatas dapat diakses dengan mudah oleh siswa, namun penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang. Penggunaan alat pengajaran interaktif dalam proses pengajaran

sangat membantu guru untuk mentransfer mata pelajaran, dan alat pengajaran interaktif juga memungkinkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari dengan lebih jelas.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran interaktif yang sederhana dan menyenangkan. Dengan tampilan yang ringkas mengingatkan pada Microsoft PowerPoint, sangat user-friendly bahkan bagi guru yang tidak terbiasa dengan pembuatan buku teks interaktif karena tidak membutuhkan bahasa/skrip pemrograman atau banyak alat seperti *Articulate Storyline* yang serupa dengan *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi ini mendukung format multimedia seperti video, gambar, dan garis waktu sehingga memungkinkan Anda untuk membuat presentasi yang menarik tanpa perlu menghabiskan banyak waktu dan energi. (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016)..

Hasil belajar siswa dapat dipahami sebagai nilai-nilai yang diterima siswa dalam menjalani kegiatan pendidikan. Secara umum, hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku dan kapasitas siswa secara keseluruhan setelah belajar yang terlihat dalam bentuk kemampuan kognitif. Emosional dan psikomotor, dikondisikan oleh pengalaman dan bukan salah satu segi potensi. (Wahyuningsih, 2020, p.65).

Pengukuran hasil belajar adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan mereka. Setiap siswa yang mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan telah mencapai keberhasilan akademik. Karena prestasi memang dambaan setiap siswa.

Proses pembelajaran memungkinkan individu untuk mengalami perubahan dalam sikap dan perilaku, yang terdiri dari tiga aspek yang berbeda, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotorik (teknis). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, siswa harus mampu menguasai setidaknya satu aspek kognitif atau ketiga aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Media pengajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat membangkitkan pikiran, emosi, dan

motivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat mempercepat proses belajar mereka (Mansur, H., Rafiudin, R., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A, 2019). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dengan menyediakan beragam alat bantu pengajaran seperti grafik, film, slide, foto, dan teknologi komputer. Dalam pembelajaran, penggunaan perangkat komputer berperan penting dalam transmisi, penyimpanan dan pengolahan informasi, dimana proses pembelajaran bersifat komunikatif, efisien dan efektif. Dengan demikian proses pembelajaran PAI kelas IV dapat didukung dengan materi Aku Cinta Nabi dan Rasul dengan strategi pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur, peneliti mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif masih kurang memadai. Saat ini proses pembelajaran guru secara daring dan luring belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Selama pembelajaran daring guru menggunakan via whatsapp dan video pembelajaran dari youtube, sedangkan offline guru hanya menggunakan buku.

Dalam pelaksanaan pembelajaran masih konvensional dimana guru masih menyukai metode ceramah dalam pembelajaran daring. Guru selalu berpedoman pada buku teks, LKS untuk menyampaikan materi pembelajaran, terkadang guru menggunakan media video pembelajaran. Sedangkan siswa hanya dibekali buku paket dan LKS dimana kadang ada siswa yang tidak mempunyai buku tersebut. Keterbatasan buku menjadi salah satu alasan mengapa siswa kurang memahami topik yang disampaikan jika materinya berasal dari ceramah. Sedangkan materi Pendidikan Agama Islam itu sendiri lebih banyak berupa teks.

Berdasarkan uraian yang telah disajikan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendukung perkembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan *Articulate Storylines*, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat IV SD. Diharapkan bahwa media

pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran daring saat ini khususnya di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur.

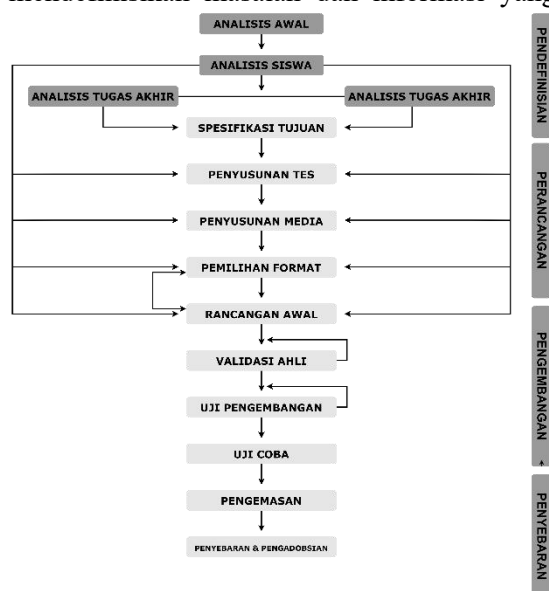
Peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang menggunakan *Articulate*

Metode Penelitian

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang sering disingkat R&D. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah yang mempelajari, merancang, memproduksi dan menguji produk yang akan diproduksi. (Sugiyono, 2019, hal.396).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, dkk. Model 4D disusun berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman praktis dalam perancangan dan pengembangan, evaluasi dan diseminasi media pembelajaran. Seperti namanya, pemodelan 4D terdiri dari empat fase utama: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).

Tahap pendefinisian, nantinya mendefinisikan masalah dan informasi yang



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

sudah diperoleh, serta melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam penyelesaian sebuah masalah.

Storyline untuk Meningkatkan Capaian Pembelajaran di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur diharapkan berguna untuk guru sebagai referensi pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan menjadi solusi untuk pembelajaran saat ini.

Selanjutnya dilakukan tahap perancangan produk apa yang akan di ciptakan untuk solusi dari masalah tersebut yang nantinya dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya bisa disebarluaskan.

Subyek yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, dan dosen pendidikan biologi FKIP ULM dan guru SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur PAI sebagai pakar materi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Penelitian ini dilakukan di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur Jl. Kuini/ Teluk Dalam Sampit, Mentawa Baru Hilir, Kec. Mentawa Baru Ketapang, Kab. Kotawaringin Timur Prov. Kalimantan Tengah.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data: Observasi, survei dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran terjadi dan untuk menemukan masalah yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan dengan guru PAI di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Kuesioner tersebut kemudian digunakan dalam tahap validasi dan dalam menguji media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan uji coba melalui langkah-langkah berikut:

1. Menentukan nilai setiap indeks menggunakan skala Likert.
2. Menghitung setiap skor total masing-masing indikator kuisisioner dengan rumus $T \times P_n$.
3. Menemukan skor yang tertinggi (Y) dan skor terendah (X) dari setiap item penilaian.
4. Menentukan nilai jangkauan untuk setiap skor menggunakan rumus :

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

5. Interpretasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut :

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	0%-19,99%	Sangat Kurang Baik (Revisi Total)
2	20%-39,99%	Kurang Baik (Revisi)
3	40%-59,99%	Cukup Baik (Perlu Revisi)
4	60%-79,99%	Baik (Tidak Revisi)
5	80%-100%	Sangat Baik (Tidak Revisi)

6. Hasil nilai interpretasi kemudian di hitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut

$$\text{Rumus Indeks : } \% = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

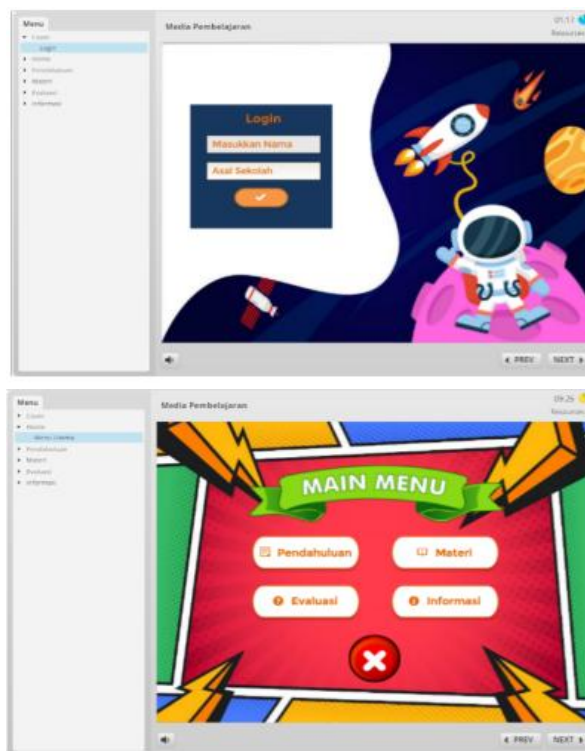
Penelitian ini menghasilkan produk perangkat pembelajaran interaktif dengan menggunakan cerita artikulasi pada Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk untuk menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahap penelitian meliputi pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi.

Pada tahap pendefinisian masalah diidentifikasi dan dianalisis berupa analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perbaikan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap pendefinisian ini mengungkapkan permasalahan yang mengarah pada pengembangan perangkat pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline*.

Pada tahap *design* dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat *flowchart* dan pembuatan *storyboard* merupakan tahap dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap yang telah ditentukan. Selanjutnya menentukan

format desain media setelah jenis media ditentukan.

Tujuan dari fase pengembangan adalah menggunakan *Articulate Storyline* untuk mengubah produk akhir menjadi lingkungan belajar yang interaktif setelah dievaluasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan untuk mengidentifikasi cacat pada media. Hasil validasi media tersebut oleh para ahli dan kemudian direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media diujicobakan kepada sekelompok kecil siswa untuk mempengaruhi kemajuan hasil belajar siswa dan untuk memperoleh umpan balik siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 2 Tampilan Media Tahap Pengembangan

Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi yaitu tahap penyebaran atau pendistribusian. Mendistribusikan materi pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan membagikan materi pembelajaran kepada guru-guru SDI

Daruttaslim Kotawaringin Timur dan Kurikulum Teknologi Pendidikan FKIP ULM.ds

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian tersebut, dinilai bahwa hasil media Interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media dan lingkungan belajar yang interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pemeriksaan ahli materi dan mencapai 98% dalam analisis skala likert. Hasil evaluasi masuk dalam kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, Media Interaktif Alur Cerita Artikulasi dapat dimaknai sesuai dengan mata pelajaran PAI untuk SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur tanpa modifikasi. Setelah ditinjau oleh ahli media, analisis pada skala likert mencapai nilai 90%. Hasil evaluasi masuk dalam kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, sejarah bersama mata pelajaran PAI yang interaktif dapat diartikan cocok untuk SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur tanpa modifikasi.

Berdasarkan pretest IPK siswa sebesar 46,52, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 81,30 pada posttest. Hasil pembelajaran diperoleh nilai gain sebesar 34,78, dan nilai N gain meningkat menjadi 0,64 dengan kategori sedang. Sehingga dapat dimaknai pembelajaran menggunakan media Interaktif *Articulate Storyline* pada kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur mengalami peningkatan. Adanya penelitian ini sedikit membantu siswa untuk belajar menjadi lebih semangat dan berpariatif dalam pembelajaran maka dari itu peneliti mengembangkan produk media Interaktif *Articulate Storyline*.

Penjelasan lebih lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.

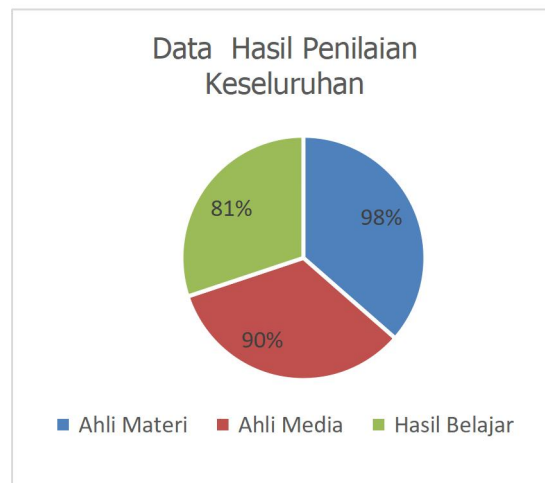


Diagram 1 Data Hasil Penilaian

Simpulan

Berdasarkan hasil Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* di Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur dan melihat hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan suatu topik bahasan. Penilaian ahli dan media adalah 90% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan rata-rata pretest siswa adalah 46,52 sebelum tes, meningkat menjadi rata-rata 81,30 setelah tes. Selanjutnya nilai gain sebesar 34,78, sedangkan nilai gain N menunjukkan gain dengan nilai 0,64 bertipe sedang.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dan kesimpulan penelitian, dapat dikemukakan beberapa saran, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pendidik saya berharap para pendidik terkait SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam kegiatan belajarnya.
2. Bagi peneliti agar lebih mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang baik dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan kebutuhan sekolah dimana media tersebut dikembangkan.
3. Bagi siswa di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur, agar mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif karena udah sudah terdapat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Produk ini nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan dikelas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mansur, H., Rafiudin, R., MASTUR, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, October). PEDATI Learning Design to Develop Asynchronous Online Learning Methods During the Covid-19 Pandemic. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 65-70). IEEE.
- Ramliyana, R. (2021). Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan. Malang: Unisma Press.
- Setiawan, B., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2021). Dasar Dasar Pendidikan Kajian Teoritis untuk Mahasiswa PGSD. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2018). Kurikulum Pembelajaran Penjas. Sumedang: UPI Sumendang Press.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan. Yogyakarta: Deepublish.