



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PEMBELAJARAN PAI SMP PLUS HIDAYATUL MUBTADIIN SINGOSARI

Muh. Aqil Akbar¹, Anwar Sa'dullah², Imam Syafi'i³

Universitas Islam Malang

e-mail: 121801011008@unisma.ac.id, 2anwars@unisma.ac.id,

3imam.safii@unisma.ac.id

Abstract

This study discusses development of Interactive Multimedia Learning Media Using Articulate Storyline Learning PAI Class VIII SMP Plus Hidayatul Muhtadiin Singosari. The background of the problem is that students find it difficult to explore the material if the material only comes from lectures and whiteboard writing from the teacher. Lack of learning media causes students' interest in learning in class to be low. The methodology used is Research and Development (RandD), and the development model is the ADDIE development model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The PAI Class VIII interactive learning media has gone through the validation stage by media experts and material experts, and has been tested on students. The assessment by media experts gets a percentage of 92.25% in the appropriate category. Assessment by material experts gets a percentage of 87.5% in the Eligible category. Assessment by students get a percentage of 78.5% eligible category. Conclusion The average overall assessment is 86% or is included in the appropriate category as a learning medium.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia, media interaktif

A. Pendahuluan

Perubahan teknologi yang cepat menuntut pendidikan untuk dapat beradaptasi agar tetap relevan dengan kebutuhan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Era revolusi industri 4.0 telah mengubah pandangan pendidikan tidak hanya sebagai cara mengajar tetapi juga sebagai hal yang jauh lebih diperlukan, yaitu perubahan cara pandang terhadap konsep pendidikan itu sendiri. Menurut (Sukartono, 2018) dalam jurnalnya Pendidikan setidaknya harus dapat mempersiapkan siswanya yaitu a) mempersiapkan siswa untuk kemampuan bekerja di tempat-tempat yang tidak ada pekerjaan saat ini, b) mempersiapkan siswa untuk kemampuan memecahkan masalah di mana masalah saat ini tidak ada, dan c) mempersiapkan siswa untuk penggunaan teknologi yang belum dijelajahi. Hal tersebut menjadi persoalan serius dalam pendidikan. Untuk bisa menghadapi permasalahan tersebut yaitu bagaimana mempersiapkan kualifikasi

dan keterampilan yang berkualitas yang berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

Hal yang sama diharapkan dalam pendidikan agama Islam, yaitu suatu proses pengembangan kepribadian manusia secara menyeluruh secara menyeluruh, yang meliputi aspek intelektual, mental, emosional dan fisik, menjadi seorang muslim yang siap pakai untuk dapat mewujudkan potensinya dan mampu melaksanakan tugas-tugas esensialnya, baik dalam kehidupan pribadi maupun kolektif. Hal tersebut sebagai perwujudan dari perjuangan menuju pengabdian kepada Tuhan. Peran ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan keyakinan dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting, jika saling mendukung dan melengkapi akan sangat baik untuk masa depan. Perkembangan teknologi yang sangat besar harus dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah teknologi komputer. Inovasi dalam Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam rangka penerapan teknologi pembelajaran khususnya berbasis ICT, sehingga akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Plus Hidayatul Mubtadiin Singosari, Peneliti mengetahui bahwa sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan materi pembelajaran interaktif sudah memadai yaitu tersedianya LCD proyektor dan banyak siswa yang memiliki handphone. Cerdas untuk mendukung kegiatan belajar. Namun dalam kegiatan pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Guru masih menggunakan buku teks dan LKS untuk memberikan materi pembelajaran dan menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi. Hal ini menyulitkan siswa untuk memahami materi jika hanya berasal dari ceramah guru dan papan pengumuman. Modul pedagogik hanya empat jam/minggu mengharuskan guru memberikan materi dalam waktu singkat namun tetap memenuhi tujuan pembelajaran tidaklah mudah. Minimnya bahan ajar melemahkan motivasi belajar siswa. Hingga saat ini keberadaan guru selalu menjadi jantung sumber belajar siswa di luar buku, sehingga guru menjadi fokus interaksi dan tanya jawab bagi siswa. Apakah teknologi berkembang lebih pesat dalam pendidikan. Dengan demikian, guru tidak lagi satu-satunya di jantung kegiatan belajar, karena dengan menggunakan teknologi, sumber belajar menjadi sangat terbatas dan mudah diakses oleh siswa.

Articulate Storyline sebuah software pembuat media pembelajaran interaktif yang bisa menjadi solusi atas minat belajar siswa yang kurang. Tampilannya yang sederhana memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menjadikan lebih mudah karena dalam produksinya tidak membutuhkan

bahasa/script pemrograman, juga tidak banyak tools di Articulate Storyline. Articulate Storyline sangat bagus untuk dijadikan media pembelajaran multimedia interaktif. Di dalamnya terdapat menu-menu yang praktis seperti dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video hingga kuis, sehingga siswa yang menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan materi yang sedang dipelajari..

Peneliti mencoba untuk meneliti media pembelajaran PAI kelas VIII berbentuk multimedia interaktif articulate storyline, dengan harapannya membuat inovasi-inovasi menarik dalam media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk mempelajarinya. Hasil akhir dari pengembangan bahan ajar ini berupa bahan ajar interaktif yang dapat digunakan atau diakses melalui website maupun dikemas dalam aplikasi smartphone. Penelitian ini akan dikembangkan dengan baik dan harapannya hasil produk media pembelajaran ini dapat disebarluaskan secara meluas dan bermanfaat bagi sekolah, pendidik, peserta didik, masyarakat, pakar, dan awam. Karena itu, melalui judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Articulate Story Line Pembelajaran Pai Kelas VIII Smp Plus Hidayatul Mubtadiin Singosari" akan dikaji tentang hasil-hasil penelitian yang tidak hanya berimplikasi teoritis, tetapi juga berimplikasi praktis yang mempunyai nilai-nilai ekonomis dan sosiologis.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (RandD). Penelitian dan pengembangan Metode penelitian adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi, dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Pengembangan ini, Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi banyak tahapan, yaitu: Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (aplikasi), Evaluation, price (review). Untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan, menggunakan Skala Persentase yang dicontohkan oleh Arikunto (dalam Riyadi, 2011) yaitu tidak layak, kurang layak, cukup layak, dan layak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline PAI Kelas VIII

a. Analisis (Analisis)

Tahapan ini terdiri dari mengumpulkan data berupa standar kompetensi PAI, indikator, dan materi pelajaran. Pengumpulan data dengan menganalisis materi

PAI kelas VIII di SMP Plus Hidayatul Muhtadiin Singosari menggunakan kurikulum 2013, dengan materi tentang Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang Bertakwa. Selain itu juga mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada pembelajaran PAI. Penelitian dilakukan dengan cara observasi di SMP Plus Hidayatul Muhtadiin Singosari dengan wawancara kepada M. Naufal Ulil A. S.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI kelas VIII.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa konsep media pembelajaran multimedia interaktif PAI kelas VIII perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Cahyanto dkk (2021) berpendapat guru memiliki kebebasan untuk menentukan strategi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan guru kelas VIII selama ini menggunakan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas, dan peran guru sangat dominan dalam pembelajaran. Media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung menggunakan papan tulis, buku paket, serta LKS yang menjadi sumber belajar. Sehingga pengembang menyimpulkan perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Maka diputuskan pengembang membuat media pembelajaran Interaktif PAI kelas VIII dengan menggunakan Aplikasi Articulate Storyline. Di dalam media pembelajaran Interaktif PAI kelas VIII ini mencakup beberapa hal antara lain, kompetensi dasar, materi "ibadah puasa membentuk pribadi yang bertakwa", dan latihan soal berupa pilihan ganda.

b. Design (Perencanaan)

Media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk menaikkan kualitas pendidikan yang semakin berkembang. Salah satu penggunaan media pembelajaran yakni media pembelajaran yang menggunakan *software* Articulate Storyline. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mempermudah proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran dengan menggunakan *software* Articulate Storyline pada mata pelajaran PAI kelas VIII bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menaikkan motivasi siswa pada materi Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang Bertakwa. Dilihat dari media pembelajaran interaktif PAI kelas VIII dibuat berdasarkan kurikulum dan silabus PAI kelas VIII.

c. Development (Pengembangan)

1) Validasi Ahli Media

Media confirmer adalah Bpk. Indhra Mustofa, M.PdI. Beliau adalah dosen Program Studi Pendidikan Islam di UNISMA. Validasi ahli media berfungsi untuk melihat pendapat ahli media untuk perbaikan dan peningkatan performa media

pembelajaran. Validasi oleh para profesional media dilihat dari dua perspektif, tampilan dan pemrograman. Berdasarkan penjelasan di atas, rasio tampilan adalah 92,5%. Persentase ini termasuk dalam kriteria kelayakan. Berdasarkan penjelasan di atas, aspek pemrograman menyumbang 92%, untuk dimasukkan ke dalam kriteria kelayakan berbasis tabel. Rata-rata rating keseluruhan kendaraan ini mencapai persentase 92,25%. Persentase ini termasuk kriteria yang sesuai digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi adalah Bpk. Naufal Ulil A.S.Pd. sebagai Guru Materi PAI di SMP Plus Hidayatul Mubtadiin Singosari. Validasi bahan ajar oleh ahli mata pelajaran untuk tujuan mengumpulkan pendapat ahli mata pelajaran sebagai dasar perbaikan dan peningkatan kualitas bahan ajar. Validasi bahan ajar oleh ahli dokumen dilihat dari segi isi dokumen dan strategi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, aspek isi dokumen mencapai 85%. Persentase ini termasuk dalam kriteria kelayakan. Berdasarkan pengertian di atas, aspek pemrograman menyumbang 90% untuk masuk dalam kriteria kelayakan. Rata-rata penilaian aspek fisik secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 87,5%. Persentase ini termasuk kriteria yang sesuai digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

d) Implementasi

Pengujian media dilakukan pada 33 siswa kelas VIII SMP Plus Hidayatul Mubtadiin Singosari. Responden peserta didik kepada media pembelajaran PAI interaktif dengan software Articulate Storyline ditinjau dari 2 aspek, yaitu aspek strategi pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Keseluruhan aspek strategi pembelajaran mendapat skor 79%. Artinya media interaktif Articulate Storyline dianggap cocok digunakan sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, aspek umum dari komunikasi visual menyumbang 78%. Artinya media interaktif Articulate Storyline dianggap cocok untuk digunakan sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, secara keseluruhan strategi pembelajaran mendapat persentase sebesar 78,5%. Artinya media interaktif Articulate Storyline dianggap cocok digunakan sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan (Afifulloh & Cahyanto, 2021) bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar mengajar.

2. Produk akhir dari media pembelajaran multimedia interaktif PAI kelas VIII

Produk dari media pembelajaran multimedia interaktif PAI kelas VIII ini menghasilkan dua tipe produk yaitu berupa website internet yang dapat di akses

di laptop, komputer dan berupa aplikasi yang dapat di akses di smartphone. Tentunya dari kedua produk tersebut memiliki persamaan seperti isi dari kompetensi, materi, dan latihan soal. Untuk perbedaan, kelebihan dan kekurangan dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Dari segi tampilan produk dari aplikasi lebih fullscreen dari pada yang ada di website.
- b. Dari segi responsif pergantian tampilan, dari website lebih cepat dari pada yang ada di aplikasi, karena dari aplikasi membutuhkan waktu 4- 7 detik, sedangkan dari website cukup 1-2 detik saja.
- c. Dari segi kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, aplikasi yang dari smartphone lebih praktis dari pada website yang ada di komputer/laptop. Mulai dari keringanan, smartphone lebih mudah dipegang kemana-mana dari pada laptop/komputer.
- d. Dari segi harga smartphone lebih murah dari pada laptop/komputer, dibuktikan dengan masyarakat rata-rata sudah memiliki smartphone dari pada laptop/komputer.
- e. Untuk tampilan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan LCD dan proyektor, lebih mudah dengan menggunakan laptop/komputer dari pada hp/smartphone, sehingga secara umum dapat menyesuaikan dengan perkembangan siswa (Putrawangsa & Hasanah, 2018).

D. Simpulan

Materi pembelajaran interaktif PAI Kelas VIII dari validasi ahli media dan ahli materi, diujicobakan pada siswa. Terlihat bahwa materi pembelajaran interaktif PAI Kelas VIII telah melalui beberapa tahapan evaluasi yaitu: 1) spesialis komunikasi, 2) spesialis materi, 3) mahasiswa. Penilaian ahli media mencapai 92,25% atau tergolong baik. Skor tinjauan ahli materi sebesar 87,5% atau termasuk dalam kategori kualifikasi. Siswa dinilai 78,5% atau tergolong baik. Rata-rata nilai keseluruhan adalah 86% atau dimasukkan ke dalam daftar yang sesuai sebagai media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era*. 1-6.
- Cahyanto, B., Lutfia, M. S., Muawana, N., Ilmi, I. N., & Malang, U. I. (2021). *Teacher Strategies in Online Learning During the Covid-19 Pandemic: A Practice in Elementary School*. 262-269.

- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Riyadi, Amru Salam. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin Cnc Dasar Di Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik UNY
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukartono, S. (2018). *Revolusi industri 4.0 dan dampaknya terhadap Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit.