



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 TAPANULI TENGAH**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister (M.Pd)
Dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam*

TESIS

OLEH :

MUHAMMAD ISWIN

NIM : 2250 1000 18

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 TAPANULI TENGAH**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister (M.Pd)
Dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam*

TESIS

**OLEH :
MUHAMMAD ISWIN
NIM : 2250 1000 18**

Pembimbing I

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 1972070219970320001

Pembimbing II

Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd
NIP. 197012312003121016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

DEWAN PENGUJI

UJIAN SIDANG MUNAQOSYAH

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah

NO NAMA

TANDA TANGAN

1 Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd
Ketua Penguji/ (Penguji Utama)

2 Dr. Muhammad Roihan Daulay, M.A
Sekretaris Penguji/ (Penguji Isi & Bahasa)

3 Dr. Abdusima Nasution, M.A
Anggota/ (Penguji Keilmuan PAI)

4 Dr. Pahri Siregar, M.Pd.I
Anggota/ (Penguji Umum)

Pelaksanaan Ujian Sidang Munaqosyah

Di : Padangsidempuan

Tanggal : 23 Desember 2024

Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai

Hasil/ Nilai : 86,5 (A)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*Data Base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Desember 2024
Yang Menyatakan,



Muhammad Iswin
NIM. 2250100018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertandatangan di dibawah ini:

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali arah tim pembimbing dan beberapa kutipan dan hasil wawancara.

Seiring dengan hal tersebut, bila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini merupakan plagiasi atau sepenuhnya dituliskan kepada pihak lain, maka Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dapat menarik gelar kemagisteran dan ijazah yang telah saya terima.

Padangsidempuan, Desember 2024
Yang Menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDEMPUMAN



Muhammad Iswin
NIM. 2250100018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: 281/Un.28/AL/PP.00.9/08/2024

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Megister Pendidikan (M.Pd)



Padangsidempuan, Desember 2024
Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. Ibrahim Siregar, MCL.
NIP. 19680704 200003 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

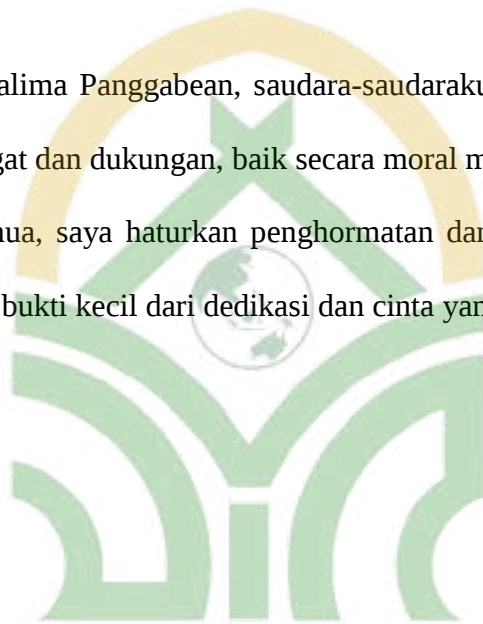
Dengan segenap rasa syukur dan kerendahan hati, tesis ini saya persembahkan kepada:

Ayahanda tercinta, Sutrisno. Terima kasih atas cinta, dukungan, dan teladan yang telah Ayah berikan selama ini. Tanpa Ayah, perjalanan ini tidak akan mungkin tercapai.

Ibunda tersayang, Daryati yang telah berpulang ke pangkuan Ilahi. Terima kasih atas cinta, dukungan, dan teladan yang telah Ibunda berikan selama ini. Semoga Ayah tenang di sisi-Nya.

Istri tercinta, Nurkalima Panggabean, saudara-saudaraku dan seluruh keluarga, yang selalu memberikan semangat dan dukungan, baik secara moral maupun material.

Kepada kalian semua, saya haturkan penghormatan dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Tesis ini adalah bukti kecil dari dedikasi dan cinta yang telah kalian berikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ABSTRAK

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Judul : **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah**

Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perihal yang wajib dimiliki para generasi muda sekarang. Dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi tentang kisah atau cerita mengenai sejarah kebudayaan peradaban Islam, ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan menggunakan media cetak, media gambar, dan buku paket. Rumusan masalah yaitu : Bagaimana proses Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI, bagaimana validasi multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI, bagaimana efektifitas peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran SKI. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media interaktif, menjelaskan hasil validasi yang dilakukan oleh validator media, validator materi, menjelaskan tingkat kemenarikan dan keaktifan media yang digunakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Abu Bakar As-Siddiq pada kelas X. Penelitian yang dilakukan ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya menggunakan teknik observasi, validasi produk, dokumentasi, dan berupa angket kemenarikan media.

Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa: Hasil produk media yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase 88% kategori sangat valid dan dianggap layak, validasi ahli materi 89,6% kategori sangat valid, keduanya menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan, tingkat keefektifan media diperoleh 87,5% kategori sangat efektif. Jadi, pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan pada saat pembelajaran.

Kata Kunci : *Articulate storyline*, Sejarah Kebudayaan Islam, Pengembangan Media

Name : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Title : **The Development of Articulate Storyline-Based Interactive Multimedia on Islamic Cultural History Lessons at State Aliyah Madrasah 3 Tapanuli Tengah.**

Technology skills are a must-have for today's young generation. In the learning of Islamic Cultural History material contains stories or stories about the cultural history of Islamic civilisation that includes several obstacles such as the learning process carried out by educators when viewed in terms of media is still less varied and uses print media, image media, and package books. The formulation of the problem is: How is the process of developing interactive multimedia based on Articulate Storyline in SKI subjects, how is the validation of interactive multimedia based on Articulate Storyline in SKI subjects, how is the effectiveness of students on interactive multimedia based on Articulate Storyline in SKI subjects. The research aims to describe the process and products of interactive media development, explain the results of validation conducted by media validators, material validators, explain the level of attractiveness and activeness of the media used in learning Islamic Cultural History of Abu Bakar As-Siddiq material in class X. The research was conducted by using the ADDIE development model, which is a type of Research and Development (R&D) research. Data collection techniques in this study include using observation techniques, product validation, documentation, and in the form of a media attractiveness questionnaire.

The results show that the results of media products carried out by media validators obtained a percentage of 88% very valid category and considered feasible, material expert validation 89.6% very valid category, both of which showed that the media was valid and feasible to use, the level of media effectiveness obtained 87.5% very effective category. So, the media development developed by researchers is included in the valid category or feasible to use during learning.

Keywords: *Articulate storyline, Islamic Culture History, Media Development*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ملخص البحث

الاسم : محمد إسوين

رقم القيد : 2250100018

عنوان البحث : تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية بناءً على Articulate Storyline في المادة تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية (MAN) 3 تبانولي الوسطى

إن القدرة على استخدام التكنولوجيا أمر يجب أن يتمتع به جيل الشباب اليوم. في تعلم مادة التاريخ الثقافي الإسلامي التي تحتوي على قصص عن التاريخ الثقافي للحضارة الإسلامية، هناك العديد من العقبات مثل عملية التعلم التي يقوم بها المعلم عند عرضها من منظور إعلامي لا تزال أقل تنوعاً وتستخدم وسائل الإعلام المطبوعة ووسائل الإعلام المصورة والكتب المدرسية. صياغة المشكلة هي: ما هي عملية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على Articulate Storyline في المادة SKI، كيف يتم التحقق من صحة الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على Articulate Storyline في المادة SKI، كيف هي فعالية الطلاب تجاه الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على Articulate Storyline في المادة SKI. يهدف البحث إلى وصف عملية ومنتج تطوير الوسائط التفاعلية، وشرح نتائج التحقق الذي قام به مدققو الوسائط، ومدقق المواد، وشرح مستوى جاذبية ونشاط الوسائط المستخدمة في تعلم تاريخ الثقافة الإسلامية عند الموضوع عن أبي بكر الصديق في الصف العاشر. تم إجراء هذا البحث ضمن نوع البحث والتطوير (D&R) باستخدام نموذج التطوير ADDIE. تشمل تقنيات جمع البيانات في هذا البحث تقنيات المراقبة، والتحقق من صحة المنتج، والتوثيق، واستبيانات اهتمام وسائل الإعلام. تظهر نتائج البحث التطويري أن: نتائج المنتج الإعلامي الذي قام به المدقق الإعلامي حصل على نسبة 88% في فئة الصالح جداً والمعتبر ممكناً، أما تصديق خبير المواد فقد حصل على 89.6% في فئة الصالح جداً، وكلاهما والتي تبين أن الوسائط صالحة وصالحة للاستخدام، وقد حصل مستوى فعالية الوسائط على 87.5% فئة فعالة جداً. لذلك، فإن تطوير الوسائط التي طورها الباحثون يندرج في الفئة الصالحة أو المناسبة للاستخدام أثناء التعلم.

الكلمات الرئيسية: Articulate Storyline ، تاريخ الثقافة الإسلامية، تطوير الوسائط

KATA PENGANTAR

بِسْمِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tesis ini dapat diselesaikan, dengan judul: " Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah ". Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, mudah-mudahan kita mendapat syafaatnya dikemudian hari.

Tesis ini merupakan salah satu dari syarat untuk menyelesaikan studi S-2 di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa pasti mempunyai kelemahan dan kekurangan, sehingga apa yang tertulis dalam Tesis ini akan jauh dari kesempurnaan. Peneliti dengan senang hati akan menerima saran dan kritik dari pihak manapun demi kemajuan bidang ilmu secara umum dan khususnya dunia pendidikan. Meski melalui banyak hambatan dan kendala dalam melakukan penelitian ini, namun berkat perjuangan, bantuan dan dorongan dari banyak pihak tesis ini dapat diselesaikan.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, juga memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta seluruh civitas akademik.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Dr. H. Zulhimma, M.Ag, Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta seluruh civitas akademik yang telah memberikan arahan tentang penulisan tesis ini.

3. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing I peneliti dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan tesis ini, semoga Allah membalas kebbaikannya.
5. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd selaku Pembimbing II peneliti dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan tesis ini, semoga Allah membalas kebbaikannya.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Staf Administrasi Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak membantu hingga terselesainya studi ini.
7. Teristimewa kepada Ayah tercinta Alm. Alti Muddin Harahap dan ibu tersayang Siti Muasni Dalimunthe yang tidak pernah mengeluh dan mencurahkan kasih sayang, mendidik, mendoakan dan mencukupi kebutuhan penulis, semoga Allah swt mengampuni dosa keduanya dan melindungi serta memberikan umur panjang lagi berkah. Abang tercinta dan kakak tersayang yang menjadi sumber motivasi bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah beserta dewan guru dan staf-staf madrasah yang telah banyak membantu peneliti dalam mengembangkan penelitian Tesis ini.

Terakhir pada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung selama perkuliahan dan penyusunan tesis ini. Semoga segala kebaikan dan keikhlasan mereka semua mendapatkan balasan dari Allah Swt dan mudahan tesis ini mempunyai manfaat bagi pihak yang memerlukannya. Aamiin.

Padangsidempuan, Desember 2024
Penulis,



Muhammad Iswin
NIM. 2250100018



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
PENGESAHAN DIREKTUR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I Pendahuluan	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Batasan Istilah	8
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan	13
H. Spesifikasi Produk	14
 BAB II Kajian Pustaka.....	 15
A. Landasan Teori	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	24
3. <i>Articulate Storyline</i>	42
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	55
C. Kerangka Berpikir	57
 BAB III Metodologi Penelitian	 60
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	60

B. Jenis Penelitian	60
C. Subjek Penelitian	61
D. Prosedur Pengembangan	62
E. Uji Coba Produk	67
F. Teknik Pengumpulan Data	70
G. Teknik Analisis Data	71
BAB IV Hasil Dan Pembahasan	74
A. Hasil Pengembangan	74
1. Analisis Kebutuhan	75
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	77
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	87
4. Tahap Penerapan (<i>Impementation</i>)	96
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	96
B. Pembahasan	96
1. Rancangan, Validasi Produk dan Keefektifan	98
2. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V Penutup	102
A. Kesimpulan	102
B. Implikasi	103
C. Saran	105
Daftar Pustaka	107


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

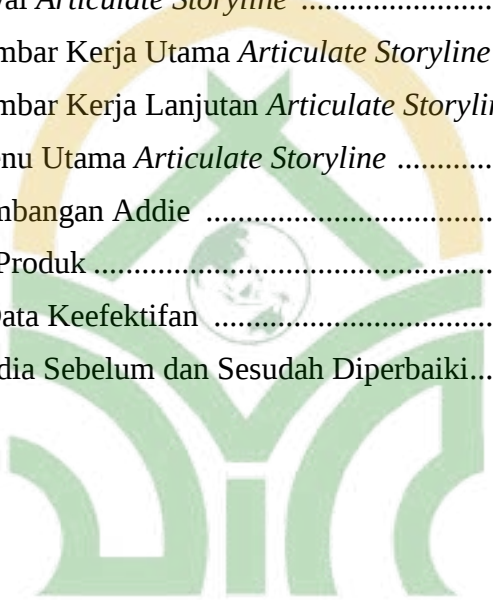
Tabel 2.1 Spesifikasi <i>Software dan Hardware</i>	45
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran SKI	
Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	71
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran SKI Berbasis	
<i>Articulate Storyline</i>	72
Tabel 4.1 Sumber Daya Pengembangan Media <i>Articulate Storyline</i>	77
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	91
Tabel 4.4 Kriteria Keefektifan	92



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Video	29
Gambar 2.2 Navigasi Halaman	30
Gambar 2.3 Kontrol Menu	31
Gambar 2.4 Kontrol Animasi	33
Gambar 2.5 <i>Hypermap</i>	34
Gambar 2.6 <i>Respond-Feedback</i>	36
Gambar 2.7 <i>Drag and Drop</i>	38
Gambar 2.8 Kontrol Simulasi	39
Gambar 2.9 Kontrol <i>Game</i>	41
Gambar 2.10 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	46
Gambar 2.11 Tampilan Lembar Kerja Utama <i>Articulate Storyline</i>	46
Gambar 2.12 Tampilan Lembar Kerja Lanjutan <i>Articulate Storyline</i> ...	46
Gambar 2.13 Tampilan Menu Utama <i>Articulate Storyline</i>	47
Gambar 3.1 Desain Pengembangan Addie	63
Gambar 4.1 Alur Validasi Produk	89
Gambar 4.2 Grafik Hasil Data Keefektifan	92
Gambar 4.3 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	94


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi

Lampiran 2. Angket Penilaian Ahli Materi

Lampiran 3. Angket Penilaian Ahli Media

Lampiran 4. Angket Respon Siswa

Lampiran 5. Lembar Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Lampiran 7. Uji Efektifitas Produk

Lampiran 8. Hasil Produk

Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awalnya, ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia masih relatif sederhana, namun sejak abad pertengahan mengalami perkembangan yang pesat.¹ Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya di dunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi, perlu adanya Sejarah Kebudayaan Islam yang harus dimiliki.² Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan, yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Perkembangan industri ini menyebabkan dampak yang luar biasa terhadap peluang pekerjaan yang akan diperoleh para lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang.³ Kemampuan menggunakan teknologi merupakan perhal yang wajib dimiliki para generasi muda sekarang.

Dunia pendidikan juga dipengaruhi dan terbawa perubahan oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan

¹ Asfiati, *Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta : Kencana, 2021, hlm. 91.

² Ellyzabeth Sukmawati dkk., *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*, Batam : Cendikia Mulia Mandiri, 2022, hlm. 1.

³ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis Hots Edisi Revisi: Higher Order Thinking Sejarah Kebudayaan Islam*, Vol. 1, Tira Smart, 2019, hlm. 49.

memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu seharusnya dilakukan usaha untuk peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut.⁴ Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara kontinyu. Agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya.⁵

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu sumber daya manusia agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat.⁶ Keluasan pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi perkembangan teknologi khususnya dunia komputer yang luar biasa. Kini bagi masyarakat kita ada anggapan bahwa multimedia sudah menjadi bagian hidup. Telah banyak bidang yang memanfaatkan dan menggunakan multimedia diantaranya dunia pendidikan.⁷

Semua orang setuju bahwa proses kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan usaha terencana yang di harapkan berlangsung dengan memiliki sebuah pengetahuan baru yang bisa di dapat oleh peserta didik. Setiap diri pribadi peserta didik di tanamkan beberapa kaidah dan norma yang dapat membentuk karakter yang baik. Kegiatan belajar mengajar merupakan usaha

⁴ Rinto Alexandro, Misnawati, dan Wahidin, *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*, Guepedia, 2021, hlm. 287.

⁵ Ani Setijawati, *Pustakawan Bergerak, Meningkatkan Kompetensi Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat*, Lombok : Penerbit P4I, 2023, hlm. 7.

⁶ Sohibun dan Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive”, *Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2, No. 2, 2017, hlm. 121–29.

⁷ Herman Dwi Surjono, “*Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*”, Yogyakarta : UNY press, 2017, hlm. 21.

tersadar yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena KBM tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalu monoton dan sering duduk belama-lama di kursi saat belajar, peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Berkenaan dengan usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran, tentu keadaan ini akan menjadi masalah yang serius jika dibiasakan.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran tentang sejarah yang menjadikan banyak peserta didik beranggapan bahwa pelajaran ini sangat membosankan bagi mereka. Hal ini bisa terjadi di karenakan ada beberapa hal yang menjadi pemicunya, diantaranya yaitu kurang kreatifnya pendidik dalam mengelola sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran terjadi secara kurang harmonis.⁸ Proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui saluran atau sarana tertentu. Tidak dapat disangkal bahwa pendidikan adalah kunci untuk mengembangkan dan memperkuat kekuatan manusia. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya.

⁸ Andi Rasyid Pananrangi, *Manajemen Pendidikan*, Makasar : Celebes Media Perkasa, 2017, hlm. 54.

Materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) nyaris memiliki muatan materi yang sama dengan pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yang 80% berisi tentang cerita dan sejarah yang terjadi pada masa lampau. Kondisi membosankan akan terjadi pada diri peserta didik dan mereka akan kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahkan sebelum pembelajaran itu dimulai, hal tersebut akan terjadi jika dalam penyampaian materi ini tidak mencoba hal yang baru ataupun cara yang kreatif atau melakukan inovasi.

Dengan tidak adanya motivasi belajar ini, maka prestasi peserta didik pasti akan mengalami kemunduran dan sudah pasti akan banyak tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁹

Berkaitan dengan media pembelajaran menarik, yaitu media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik lebih efisien menerima ilmu pengetahuan. Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan secara monoton. Bahkan ada sebagian pendidik yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran di kelas. Telah disebutkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam berisi materi tentang cerita sejarah akan kurang menarik apabila pembelajaran bersifat

⁹ Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 34–46.

monoton dan kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Pada saat ini kita sudah memasuki zaman industri 4.0, tentunya kita perlu membekali peserta didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman.

Di sisi lain Penggunaan media pembelajaran di harapkan akan mampu membuat peserta didik agar lebih berkesan dengan proses pembelajaran yang menarik. Di dalam al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 44 tentang dasar penggunaan media pembelajaran, yaitu:

﴿بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ﴾

Artinya: Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.¹⁰

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin luar biasa, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada *software Articulate Storyline*. Melalui media ini yaitu berupa kombinasi media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik.

Ada beberapa faktor alasan mengapa menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar di kelas, di antaranya ialah pendidik dapat menarik

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Bandung : Sygma Examedia Arkanleema, 2017, hlm. 272.

minat peserta didik, dengan adanya multimedia materi yang memiliki level yang sulit akan berubah menjadi materi yang bisa dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik.¹¹ Keuntungan yang di dapat dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran yaitu portable, fleksibel, belajar mandiri, membangun kerjasama dalam komunitas, dan sarana mempenggunang dunia lebih luas. Dalam dunia pendidikan multimedia telah banyak digunakan. Menurut teori kognitif multimedia pembelajaran, saat peserta didik belajar suatu materi yang disampaikan melalui multimedia maka didalam pikirannya akan mengalami tiga proses yang disebut sebagai beban kognitif, yakni:

1. Pemrosesan penting (*essential processing*),
2. Pemrosesan generatif (*generative processing*),
3. Pemrosesan tidak relevan (*extraneous processing*).¹²

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan menggunakan media cetak, media gambar, dan buku paket. Padahal dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi tentang kisah atau cerita mengenai sejarah kebudayaan peradaban Islam. Media yang digunakan selama ini belum benar-benar bisa menginterpretasikan materi-materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, sebagian besar pendidik belum mampu membuat media

¹¹ Muhammad Rusli dkk., *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2019, hlm. 8.

¹² Atika Kumala Dewi dkk., *Strategi Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Milenial*, Jawa Barat : Edu Publisher, 2021, hlm. 7.

pembelajaran yang interaktif.¹³ Peserta didik banyak merasa bosan dengan pembelajaran selama ini. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Pendidik seringkali juga meminta peserta didik untuk membaca buku akan tetapi justru banyak yang asik bermain dengan teman sebangkunya.

Media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *Scene* dan *Slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Software ini telah tersedia dengan format *exe* sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak perlu menginstal ulang. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri. Produk yang akan dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau kombinasi dari *slide*, gambar, video, audio, animasi untuk menampilkan materi yang diinginkan selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif. Program *Articulate Storyline* dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7,8 hingga windows 10.¹⁴ Berdasarkan dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri Tapanuli Tengah”.

¹³ Pra riset di MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 Tapanuli Tengah.

¹⁴ Siti Yumini dan Lusya Rakhmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto”, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 4, No. 3, 2015, hlm. 845–849.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka peneliti melakukan pembatasan pada masalah yang akan diteliti pada bagian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada materi Abu Bakar As-Siddiq kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Tapanuli Tengah.

C. Batasan Istilah

Batasan istilah ini digunakan untuk memberi gambaran yang lebih jelas serta terarah pada tujuan yang dimaksud yaitu :

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan jenis teknologi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, dan audio.¹⁵ Dalam pembahasan ini menekankan fokus pada potensi multimedia interaktif dalam pendidikan. Multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui fitur-fitur interaktifnya yang beragam, di mana teknologi ini memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan partisipatif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menempatkan guru sebagai pendamping atau fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁵ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19", *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14, No. 1, 2020, hlm. 19.

Multimedia interaktif memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang efektif, menarik, dan kolaboratif. Dalam penggunaannya, pendidik harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti teknologi, kurikulum, metode pengajaran, dan kinerja siswa dalam kontekstual penerapannya. Harapannya, penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan modern dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

2. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline sebagai alat pembelajaran, yang merupakan perangkat lunak pembuatan *e-learning* yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan mudah.¹⁶ Teknologi ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas pengajaran. *Articulate Storyline* mampu meningkatkan efektivitas pengajaran melalui fitur-fiturnya.

Pembuatan konten pembelajaran interaktif sebelumnya membutuhkan waktu dan biaya yang besar, namun dengan hadirnya *Articulate Storyline*, pembuatan materi pembelajaran menjadi lebih mudah, hemat waktu, dan hemat biaya. *Software Articulate Storyline* memiliki beragam fitur interaktif, seperti simulasi, *quizzing*, dan kursus online, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

¹⁶ Indirawati Leztiyani, "Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 01, 2021, hlm. 24–35.

Sejarah Kebudayaan Islam mencakup periode waktu dari masa pertama munculnya Islam hingga masa modern sekarang. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Islam di masa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan lainnya.¹⁷ Di dalamnya terdapat proses penciptaan dan pengembangan kebudayaan dari wilayah yang luas di bawah pengaruh Islam, meliputi seni, sastra, ilmu pengetahuan, teknologi, arsitektur, dan banyak hal lainnya. Islam sangat menghargai akal manusia untuk berkiprah dan berkembang. Perkembangan kebudayaan yang didasari dengan nilai-nilai keagamaan menunjukkan agama memiliki fungsi yang demikian jelas.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan warisan yang sangat kaya akan nilai-nilai kreativitas, toleransi, dan peradaban. Penerapan nilai-nilai tersebut pada masa kejayaan Islam dapat dilihat dari keberhasilannya dalam membangun berbagai bidang kehidupan, seperti ilmu pengetahuan, perdagangan, dan kebudayaan. Kejayaan Islam di masa lalu memunculkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang masih relevan sampai sekarang, seperti keberagaman kultural, penghargaan terhadap ilmu pengetahuan, dan pengembangan seni yang terinspirasi dari nilai-nilai keagamaan.

¹⁷ HJ Suyuthi Pulungan, *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia*, Jakarta : Amzah, 2022, hlm. 329.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Batasan masalah, Batasan istilah, dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah?
2. Bagaimana validasi multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah?
3. Bagaimana efektifitas peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.
2. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.
3. Untuk mengetahui efektifitas peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a) Pengembangan Konsep Teori Pendidikan: Penelitian ini dapat mengembangkan atau menguji teori-teori terkait penggunaan multimedia dalam pendidikan, seperti teori pembelajaran multimedia dan teori kognitif. Mahasiswa dapat mengeksplorasi bagaimana multimedia interaktif mempengaruhi pemahaman dan retensi informasi.
- b) Kontribusi terhadap Literatur Akademik : Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur tentang penggunaan *Articulate Storyline* dan multimedia dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ini memperluas pemahaman tentang efektivitas alat dan metode baru dalam konteks spesifik.
- c) Evaluasi Model Pembelajaran : Penelitian ini dapat menguji dan mengevaluasi model pembelajaran berbasis multimedia interaktif, memberikan wawasan tentang bagaimana media baru dapat mengubah atau meningkatkan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

- a) Penerapan Teknologi dalam Pendidikan: Mahasiswa belajar cara menerapkan *Articulate Storyline* untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif, praktis, dan menarik. Ini melibatkan keterampilan praktis yang berguna dalam desain instruksional dan teknologi pendidikan.

- b) Peningkatan Kualitas Pengajaran: Dengan pengembangan multimedia interaktif, materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Ini berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- c) Kemampuan Manajerial dan Proyek: Mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam mengelola proyek R&D, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek multimedia. Ini mengasah keterampilan manajerial dan pemecahan masalah mereka.
- d) Penerapan Hasil Penelitian: Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan materi ajar yang siap pakai di lingkungan pendidikan, memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan langsung oleh pendidik dan institusi pendidikan.

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini terarah dan memudahkan penelitian dalam penyusunan, maka sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

Bab I terdapat pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan dan spesifikasi produk.

Bab II terdapat landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III terdapat metodologi penelitian, yang terdiri dari jenis dan metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber

data, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Validitas dan praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdiri dari hasil pengembangan, pembahasan yang mencakup rancangan, validasi produk, keefektifan dan keterbatasan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan, implikasi dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

H. Spesifikasi Produk

1. Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio, dan lain-lain.
2. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi Microsoft PowerPoint.
3. Gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan.
4. Karakteristik produk mencakup semua identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya.
5. Produk yang dihasilkan dapat berupa model pembelajaran (*software* komputer, desain pembelajaran, alat bantu, alat evaluasi) yang dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran.
6. Media ini berperan sebagai media transfer informasi dan interaksi pembelajaran jarak jauh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penggunaan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media ialah segala jenis, perangkat dan saluran yang digunakan sebagai **penyampai** informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan.¹⁸ Media juga disebut perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media. Jadi, dapat disimpulkan untuk menyampaikan sebuah pesan/informasi pembelajaran perlu adanya perantara yaitu sebuah media pembelajaran yang merupakan suatu perangkat dan digunakan kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah upaya mencapai tujuan pembelajaran dan media adalah suatu hal erat kaitannya pada proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari

¹⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *"Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya"*, 2019, hlm. 3.

buku sampai penggunaan perangkat elektronik di kelas. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia. Pendidikan tidak hanya berfokus pada guru dan murid di dalam kelas.¹⁹

Pada dunia pendidikan, dalam menyampaikan suatu ilmu pelajaran kepada peserta didiknya seharusnya pendidik menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan ilmu pelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dipakai tidak harus mahal, melainkan media yang benar-benar efisien sesuai dengan kebutuhan materi dan mampu menjadi perantara pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dan dipahami secara utuh. Enam kategori dasar media adalah berupa teks, audio visual, video, perekayasa dan manusia.²⁰ Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Pada proses pembelajaran ada sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi bertujuan untuk

¹⁹ Sri Hpenggunayani Parinduri, *Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind Untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika*, Padangsidimpuan : Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (UIN Syahada Padangsidimpuan), Vol. 1, No. 2, 2022, hlm. 64-72.

²⁰ Novita Sari, Mumun Nurmilawati, dan Farida Laila Zunaidah, “Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas 5 SDN Satak 2”, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2, 2023, hlm. 5249-5258.

mempermudah penyampaian materi disebut dengan media pembelajaran dan mampu menstimulus peserta didik untuk lebih giat dan terjadinya proses kegiatan belajar mengajar yang ideal, memiliki tujuan, dan terjadi media pembelajaran ialah perantara yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran, yang terdiri dari alat yang membantu pendidik pada kegiatan mengajar serta piranti yang membawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik. Sejalan dengan pendapat Briggs yang dikutip oleh Sumiharsono dan Hasanah, Briggs menyatakan agar terjadi kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang menjadi perantara untuk memberikan stimulus kepada peserta didik.²¹ Di dalam proses kegiatan belajar mengajar harus mencakup adanya materi pembelajaran yang dibantu oleh media pembelajaran untuk mencapai tujuan dan mempermudah penyampaian materi. Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dicerna.

Media pembelajaran yang sering digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai perantara dalam menyampaikan pesan (materi belajar), media pembelajaran disusun sedemikian mungkin agar memberikan kemudahan kepada peserta didik supaya belajar

²¹ Sumiharsono dan Hasanah, *Media pembelajaran*, Jawa Timur : CV Pustaka Abadi, 2017, hlm. 3.

dan memahami apa yang telah ia terima dari pendidiknya. Sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagaimana mestinya.²²

Media pembelajaran secara lebih singkat, yaitu sebuah alat atau sarana yang memiliki fungsi dan dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi pembelajaran yang terkadang secara verbal sulit dijelaskan. Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media utama yang dimanfaatkan untuk keseluruhan proses kegiatan pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.²³ Media pembelajaran tidak hanya menampung satu materi tetapi beberapa materi sekaligus yang diintegrasikan didalamnya.²⁴

Secara keseluruhan, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dengan menawarkan berbagai cara untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pemilihan media yang tepat, disertai dengan evaluasi dan penyesuaian yang berkelanjutan, dapat mengoptimalkan pengalaman belajar dan hasil pendidikan.

²² Sobry Sutikno, *“Strategi Pembelajaran”*, Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2021, hlm. 30.

²³ Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*, Jawa Tengah : NEM, 2021, hlm. 8.

²⁴ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung : Nuansa cendekia, 2023, hlm. 18.

Berdasarkan klasifikasinya, tiap media pembelajaran mempunyai karakter yang berbeda. Klasifikasi berdasarkan sudut penggunaan indra, membagi media menjadi:²⁵

- a) Media visual seperti buku dan media grafis,
- b) Media audio seperti radio tape,
- c) Media audio visual seperti televisi dan film.

Sedangkan berdasarkan pada penggunaannya, media dibagi menjadi tiga bagian yaitu:²⁶

- a) Digunakan secara individual,
- b) Digunakan secara berkelompok,
- c) Digunakan secara masal atau umum.

Klasifikasi media secara bentuk tampilan dan cara penampilannya bisa dibedakan dalam tujuh golongan, yaitu:²⁷

- a) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- b) Media proyeksi diam,
- c) Media audio,
- d) Media audio visual,
- e) Media gambar hidup/film.

²⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*, Bandung : CV. Wacana Prima, 2008, hlm. 13.

²⁶ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran...* hlm. 77.

²⁷ Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran....* hlm. 133.

Perbedaan jenis media pembelajaran menurut Leshin, dkk, yang dikutip oleh Sumiharsono dan Hasanah sebagai berikut:²⁸

1) Media berbasis manusia

Merupakan media yang dilakukan oleh manusia secara langsung dalam mengkomunikasikan sebuah pesan.

2) Media berbasis cetakan

Merupakan jenis media yang sering kita jumpai berupa buku kerja/latihan, buku penuntun, buku teks, surat kabar dan majalah.

3) Media berbasis visual

Berupa gambar atau ilustrasi yang menjadi faktor penting pada proses kegiatan belajar mengajar. Media berbasis visual dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik dengan karakteristiknya yang memberikan gambaran untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.

4) Media berbasis Audio Visual

Merupakan kombinasi antara pemakaian suara dan gambar. Pada penggunaannya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan agar menjadi sebuah media pembelajaran. Contoh media yang berbasis audio-visual ialah televisi, video, slide, dan *tape*.

²⁸ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran....* hlm. 21.

5) Komputer

Komputer merupakan seperangkat *hardware* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer dapat instalasi berbagai macam program yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer mampu menampilkan informasi yang diperlukan dan dapat diakses secara mudah.²⁹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pendidikan bersifat multifaset dan mencakup berbagai bentuk media, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik dan menarik.

Fungsi dari media pembelajaran adalah memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar mengajar dan juga memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif.³⁰ Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pendukung untuk menjelaskan suatu konsep atau topik yang lebih abstrak. Misalnya, ketika guru akan mengajarkan tentang sejarah, guru dapat menggunakan media gambar atau video tentang peristiwa yang dibahas untuk memberikan gambaran yang lebih jelas bagi

²⁹ Aprian Karisman, “*Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*”, JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi), Vol. 6, No. 1, 2019, hlm. 18–30.

³⁰ Agi Ma'ruf Wijaya, Ilfiana Firzaq Arifin, dan Mohamad Il Badri, “*Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah*”, SANDHYAKALA : Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya, Vol. 2, No. 2, 2021, hlm. 1–10.

siswa. Hal ini akan mempermudah siswa untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan evaluasi pembelajaran atau penilaian. Guru dapat menggunakan media berbasis teknologi untuk membuat kuis interaktif atau tes online yang dapat membantu memberikan umpan balik dan penilaian terhadap pemahaman siswa terkait suatu topik

Manfaat dari media pembelajaran adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari media pembelajaran:³¹

1. Memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan interaktif

Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan media lama seperti buku dan tulisan tangan. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, dan akan cenderung mengalami peningkatan hasil belajar.

2. Mempermudah pemahaman materi Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman

³¹ Eka Melati dkk., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Journal on Education*, Vol. 6, No. 1, 2023, hlm. 732–41.

materi. Beberapa siswa mungkin kesulitan untuk memahami materi ketika hanya diceritakan atau dibacakan oleh guru. Media pembelajaran (contoh: gambar, video, animasi, audio) dapat membuat materi menjadi lebih bervariasi sehingga dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

3. Meningkatkan kreativitas siswa Media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa ketika dirancang sebagai tugas untuk siswa dalam pembelajaran. Pada saat siswa diminta untuk membuat video presentasi atau poster sebagai tugas, siswa akan menggunakan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

MeSejarah Kebudayaan Islampun media pembelajaran memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah kurangnya akses ke teknologi dan sumber daya serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan efektif. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya-upaya sistematis untuk meningkatkan akses terhadap teknologi dan sumber daya, serta meningkatkan pelatihan dan pengembangan keterampilan pengajaran bagi guru.

Dalam kesimpulannya, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang pendidikan yang berkualitas. Media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, memberikan pemahaman yang lebih mudah, meningkatkan kreativitas siswa, serta

berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Akan tetapi, sistematis pengembangan dan penggunaannya perlu menjadi satu kesatuan yang terus dievaluasi untuk memastikan bahwa manfaat dari media pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

a. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain.³²

Ada beberapa definisi terkait multimedia pembelajaran menurut ahli diantaranya:³³

- 1) Gabungan minimal dua media input atau output, misalnya animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.

³² Haryanto dan Bagas Friana, “Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif”, Jutis (Jurnal Teknik Informatika), Vol. 6, No. 1, 2018, hlm. 8–16.

³³ Erwin Widiasworo, “Guru Ideal di Era Digital”, Yogyakarta : Noktah, 2019, hlm. 147-148.

- 2) Perangkat yang mampu membuat presentasi bersifat dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar.
- 3) Dalam kutipan Erwin Widiaworo multimedia menurut Hofstetter merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan dan mengombinasikan grafik, audio, teks, video menggunakan alat yang dapat digunakan untuk bisa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi oleh penggunanya.
- 4) Multimedia sebagai kombinasi antara animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak.
- 5) Multimedia adalah gabungan dari data animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi.
- 6) Multimedia (kata sifat) merupakan perangkat elektronik yang dipakai menyimpan dan menampilkan file multimedia.

Dari berbagai definisi diatas bisa diambil kesimpulan multimedia adalah gabungan dari macam-macam media yang berupa animasi, video, grafik, audio, teks, gambar dan interaksi, dan lain-lain.

Pengertian multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan sebuah program pembelajaran yang memuat gabungan animasi, video, grafik, audio, teks, gambar, simulasi secara terpadu dan berkesinambungan melalui dukungan dari perangkat komputer atau sejenisnya yang digunakan mencapai tujuan pembelajaran, User bisa secara aktif berinteraksi dengan program.

Tiga hal utama pada Media Pembelajaran Interaktif yaitu multimedia, pembelajaran, dan interaktif. Ketiga hal utama ini harus ada. Namun, multimedia tidak harus memuat semua komponen animasi, video, grafik, audio, teks, gambar multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI.³⁴

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film, dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.³⁵ Pada pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif baiknya memuat isi pembelajaran yang memiliki muatan materi yang banyak dan luas cakupannya sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran setiap akan memulai kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran ditampilkan dengan gabungan multimedia dalam multimedia pembelajaran interaktif, dan setidaknya evaluasi untuk mengetahui sejauh apa pencapaian hasil pembelajaran contohnya dalam bentuk latihan soal ataupun quiz.³⁶ Oleh sebab itu seharusnya multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu dan kemampuan *User Interface* yang memadai sehingga pengguna bisa terlibat aktif dalam

³⁴ A. Marjuni dan Hamzah Harun, “*Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran*”, Jurnal Idaarah, Vol. 3, No. 2, 2019, hlm. 194–204.

³⁵ Salamah Zainiyati Husniyatus, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*”, Jakarta: Kencana, 2017, hlm 172.

³⁶ Surjono, “*Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*”, Yogyakarta : UNY Press, 2017, hlm. 42.

berinteraksi dengan program. Multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang dengan menu dan kemampuan User Interface (UI) yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat terlibat aktif dan efektif dalam proses belajar.

Permulaan tentang pemakaian teknologi dalam komunikasi pembelajaran. Hal ini diuraikan pada surah An-Naml (27) 28 – 30, yaitu cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis :

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ
(٢٨) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَتِي بِكِتَابٍ كَرِيمٍ (٢٩) إِنَّهُ
مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): “Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”³⁷

Lalu burung hud-hud membawakan surat tersebut lalu datang kepada Ratu Balqis yang saat itu berada di antara balatentaranya. Kemudian burung hud-hud menghantarkan surat tersebut ke pangkuan Ratu Balqis. Lalu ia merasa lemas dan takut saat membuka dan membaca isi surat tersebut. Selanjutnya ia berkata kepada para

³⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Bandung : Sygma Examedia Arkanleema, 2017, hlm. 379.

pengikutnya dan menyampaikan bahwa surat tersebut berisi ”Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang”.³⁸

Ilmu yang bisa dipetik dari kisah tersebut adalah, pada zaman dahulu nabi Sulaiman memanfaatkan kemampuan burung hud-hud untuk meneruskan sebuah informasi kepada Ratu Balqis melalui surat. Seperti yang kita ketahui bahwa pesan tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dari nabi Sulaiman melalui burung hud-hud kepada Ratu Balqis.

b. Level Interaktivitas

Pada umumnya program multimedia dilengkapi beberapa fitur navigasi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang terdapat dalam program. Unsur interaktivitas dalam program multimedia membuat penggunanya dapat memilih dan menentukan informasi yang ingin dipelajari sesuai kebutuhan dan keperluan.³⁹ Tingkat interaktivitas multimedia pembelajaran interaktif memperlihatkan level keaktifan pengguna saat mengoperasikan program. Level interaktivitas multimedia pembelajaran interaktif dapat dibedakan menjadi 9 bagian, yaitu:

1) Navigasi Video/Audio

Pada tingkatan ini termasuk golongan rendah level interaktivitasnya terhadap pengguna. Navigasi ini berupa tombol

³⁸ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an”, Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan, Vol. 6, No. 2, 2018, hlm. 97–117.

³⁹ Gde Putu Arya Oka, *Media Dan Multimedia Pembelajaran*, Tangerang : Pascal Books, 2022, hlm. 20.

untuk memutar, memberhentikan video yang ada di media pembelajaran. Di bawah ini merupakan gambar contoh navigasi untuk video.⁴⁵



Gambar 2.1 Navigasi Video

Navigasi video atau audio ini berfungsi untuk mengatur dan mengontrol video atau audio yang sedang diputar. Pada umumnya, navigasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan tombol pada perangkat pemutar media, seperti play, pause, stop, menu, dan sebagainya.⁴⁰ Selain itu, navigasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan fitur khusus pada aplikasi atau layanan yang digunakan untuk memutar video atau audio.

Navigasi video atau audio juga dapat dilakukan dengan menggunakan fitur subtitle (teks terjemahan), yang memungkinkan pengguna melihat teks terjemahan dari video atau audio yang sedang diputar. Fitur ini sangat berguna bagi orang yang tidak mengerti bahasa yang digunakan dalam video atau audio tersebut.

⁴⁰ Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2010, hlm. 39.

Navigasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan fitur kecepatan, yang memungkinkan pengguna untuk mengatur kecepatan video atau audio. Fitur ini membantu pengguna untuk memutar video atau audio lebih cepat ataupun lebih lambat, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing.

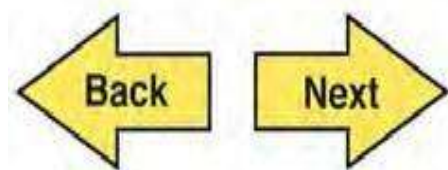
Selain itu, navigasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan fitur Sejarah Kebudayaan Islamp atau loncat, yang memungkinkan pengguna untuk melompati bagian video atau audio yang tidak diinginkan. Fitur lain yang sering digunakan pada navigasi video atau audio adalah fitur jeda (*pause*) dan berhenti (*stop*). Fitur jeda digunakan untuk melakukan penundaan sementara pada pemutaran video atau audio, sedangkan fitur berhenti digunakan untuk menghentikan pemutaran video atau audio secara keseluruhan.

2) Navigasi Halaman

Navigasi halaman merupakan suatu interaksivitas dimana peserta didik bisa mengoperasikannya melalui tombol ini untuk menuju halaman sebelumnya maupun selanjutnya⁴¹, tombol ini juga digunakan melihat halaman/slide dalam multimedia pembelajaran interaktif seperti halnya ia membuka halaman buku cetak. Fungsi navigasi halaman adalah untuk berpindah antar

⁴¹ Imaduddin Al Fikri, “Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wiktude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS”, Jurnal Teknik ITS, Vol. 5, No. 1, 2016, hlm. 48-51.

halaman atau dokumen secara cepat dan efektif. Contoh tombolnya dapat dilihat dibawah.



Gambar 2.2 Navigasi Halaman

Navigasi halaman dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, seperti tombol panah untuk naik dan turun, tombol bilangan untuk melompat langsung ke halaman tertentu, atau tabel isi untuk melihat struktur dokumen secara keseluruhan.⁴² Navigasi halaman sangat berguna untuk saat kita ingin membaca dokumen dengan cepat, mencari informasi penting, atau saat kita ingin mencari halaman tertentu yang sudah kita ketahui nomornya.

3) Kontrol Menu/Link

Kontrol menu merupakan objek yang dimodifikasi menjadi sebuah hyperlink, dan apabila diklik maka akan menampilkan menu yang kita inginkan.⁴³ Objek ini juga bisa menampilkan slide atau halaman atau konsep lain yang kita kehendaki biasanya kontrol ini digunakan membuat menu atau link akan menampilkan seperti gambar berikut:

⁴² Devie Rosa Anamisa dan Fifin Ayu Mufarroha, *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi: HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter*, Madura : Media Nusa Creative (MNC) Publishing, 2022, hlm. 34.

⁴³ Abdul Rosyid, Agus Setia Budi, dan Purnomo Hadi Susilo, "Kontrol Sistem Starter Sepeda Motor Berbasis Mikrokontroler Dengan Smartphone Android Menggunakan Voice Recognition", *Jeecom: Journal of Electrical Engineering and Computer*, Vol. 2, No. 2, 2020, hlm. 7–12.



Gambar 2.3 Kontrol Menu

Kontrol link juga sering digunakan pada website atau aplikasi, dimana pengguna dapat mengklik suatu link untuk memperoleh informasi lebih lanjut. Kontrol link dapat berupa tautan ke halaman lain pada website atau aplikasi yang sedang digunakan, ataupun tautan ke luar website atau aplikasi ke situs web lain.

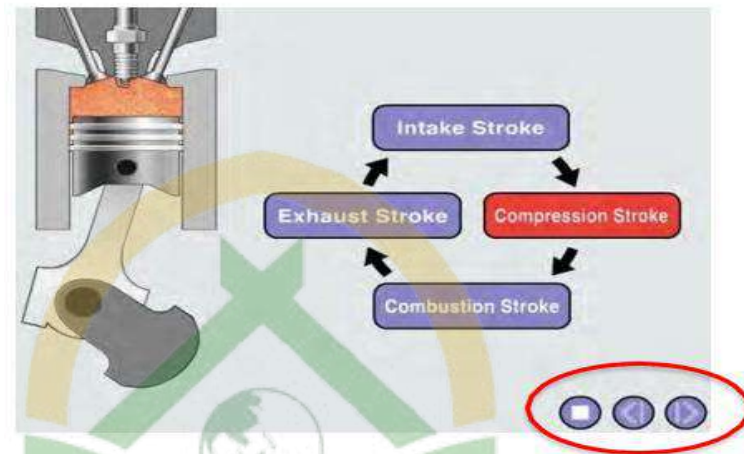
Fungsi kontrol menu atau link ini adalah memberikan akses kepada pengguna untuk menavigasi dan melihat dengan mudah semua isi yang tersedia pada website atau aplikasi.⁴⁴ Menu navigasi memastikan bahwa semua halaman dan fitur-fitur pada website atau aplikasi mudah dijangkau oleh pengguna, dan link memberikan pengguna kemampuan untuk mengeksplorasi halaman atau informasi yang lebih spesifik.

4) Kontrol Animasi

Kontrol animasi merupakan fitur yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi fitur ini memiliki tingkat yang lebih lengkap karena terdapat tombol play dan stop di setiap navigasi

⁴⁴ Sholehul Azis, *Gampang dan Gratis Membuat Website: Web Personal, Organisasi dan Komersil*, Jakarta : Lembar Langit Indonesia, 2013, hlm. 45.

video yang disediakan.⁴⁵ Kontrol animasi dalam fitur dapat berarti bagaimana pengguna berinteraksi dengan animasi, bagaimana animasi mempengaruhi tindakan pengguna, dan bagaimana animasi memberikan umpanbalik kepada pengguna.



Gambar 2.4 Kontrol Animasi

Kontrol animasi tersedia dalam sebuah program animasi untuk mengontrol bagaimana elemen-elemen dalam sebuah animasi bergerak atau merespons terhadap tindakan yang dilakukan oleh pengguna atau sistem. Kontrol animasi dapat mencakup fungsi untuk mengubah kecepatan, durasi, atau arah pergerakan objek dalam animasi. Alat kontrol animasi juga dapat membantu pengguna untuk membuat transisi antara satu adegan dan adegan lainnya menjadi lebih halus. Fitur dari kontrol animasi juga dapat menjadi penting dalam memperbaiki kesalahan atau mengedit bagian animasi yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna.

⁴⁵ Syaiful Zuhri Harahap, Muhammad Sofyan Sitompul, dan Deci Irmayani, "Perancangan Animasi Game Interaktif Puzzle Hewan Untuk Anak Anak Menggunakan Adobe Flash CS6", *Journal of Computer Science and Information System (JCoInS)*, Vol. 3, No. 1, 2022, hlm. 12–29.

Kontrol animasi dapat digunakan pada berbagai jenis animasi, baik itu animasi kartun, animasi film, atau animasi dalam aplikasi dan permainan video.

5) *Hypermap*

Hypermap diartikan sebagai peta atau map interaktif berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memvisualisasikan informasi secara digital.⁴⁶ *Hypermap* juga bisa diartikan sebagai nama untuk produk atau software yang digunakan untuk membuat peta interaktif berbasis web dengan cepat dan mudah. Contoh *hypermap* seperti dibawah ini :



Gambar 2.5 *Hypermap*

Dalam pengembangan *hypermedia maps*, pengguna dapat melihat informasi dalam beberapa bentuk media interaktif dan mempersempit fokusnya pada area tertentu. Sebagai contoh, pengguna dapat melihat citra satelit dan peta dasar dari lokasi tertentu, dan kemudian memperbesar cakupannya untuk

⁴⁶ Kustandi dan Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran....* hlm. 55.

memperoleh rincian yang lebih akurat. Kemudian, pengguna dapat memilih untuk melihat foto-foto, video, atau informasi di dalam teks lebih lanjut mengenai lokasi tersebut. Dengan demikian, *hypermedia* maps memungkinkan pengguna untuk memiliki pengalaman yang lebih informatif dan interaktif dalam menjelajahi wilayah atau kawasan tertentu.

Memanfaatkan teknologi web, *hypermedia* maps dikembangkan untuk menyajikan informasi yang cepat dan efisien serta mudah di akses.⁴⁷ *Hypermedia* maps memberikan pengguna kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat dan berdasarkan data spasial, terutama dalam situasi yang memerlukan penilaian cepat seperti keadaan darurat.

Contoh aplikasi dari *hypermedia* maps adalah peta virtual kota, yang dapat membantu pembangunan kembali kota dan wilayah yang terkena bencana. Peta virtual ini berisi informasi mengenai tata letak kota, lokasi layanan penting seperti rumah sakit atau markas pemadam kebakaran, serta tautan ke foto-foto dan video dari lokasi.

6) Respon - *Feedback*

Respon - *Feedback* adalah aspek krusial dalam multimedia pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan memastikan efektivitas materi. Respon-

⁴⁷ Achmad Sudiro, Perdana Rahadian, dan Nur Prima, *Sistem Informasi Manajemen*, Malang : Universitas Brawijaya Press, 2011, hlm. 30.

feedback merupakan input yang dapat memberikan *feedback* secara langsung kepada penggunaannya.⁴⁸ Biasanya fitur ini digunakan dalam pembuatan kuis program akan menampilkan pertanyaan dan siswa melakukan respon menjawab pertanyaan tersebut, lalu program akan memberi umpan balik berupa jawaban (lihat gambar berikut).



Gambar 2.6 Respond-Feedback

Secara umum, respon *feedback* dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna, sehingga perusahaan atau organisasi dapat mempertahankan pelanggan dan memenangkan pangsa pasar yang lebih besar.⁴⁹ Respon *feedback* dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui situs web, email, kuesioner, atau forum diskusi, atau melalui aplikasi khusus yang didedikasikan untuk *feedback* pengguna.

⁴⁸ Afrizal dan Fitriani, "Pengembangan Sistem Informasi Feedback Pelanggan Hosting Pada CV. E-Padi Corporation Berbasis Web", Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 24–32.

⁴⁹ Heri Sudarsono, *Manajemen Pemasaran*, Jawa Timur : Pustaka Abadi, 2020, hlm. 43.

Respon *feedback* dapat berupa tindakan perbaikan, pengubahan, atau peningkatan produk atau layanan yang akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik di masa depan. Respon memastikan bahwa interaksi pengguna dengan materi adalah dinamis dan responsif, sedangkan *Feedback* memberikan informasi penting tentang hasil interaksi tersebut, membantu pengguna memahami dan meningkatkan pemahaman mereka. Dengan desain yang tepat, kedua elemen ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, memotivasi, dan memperkaya.

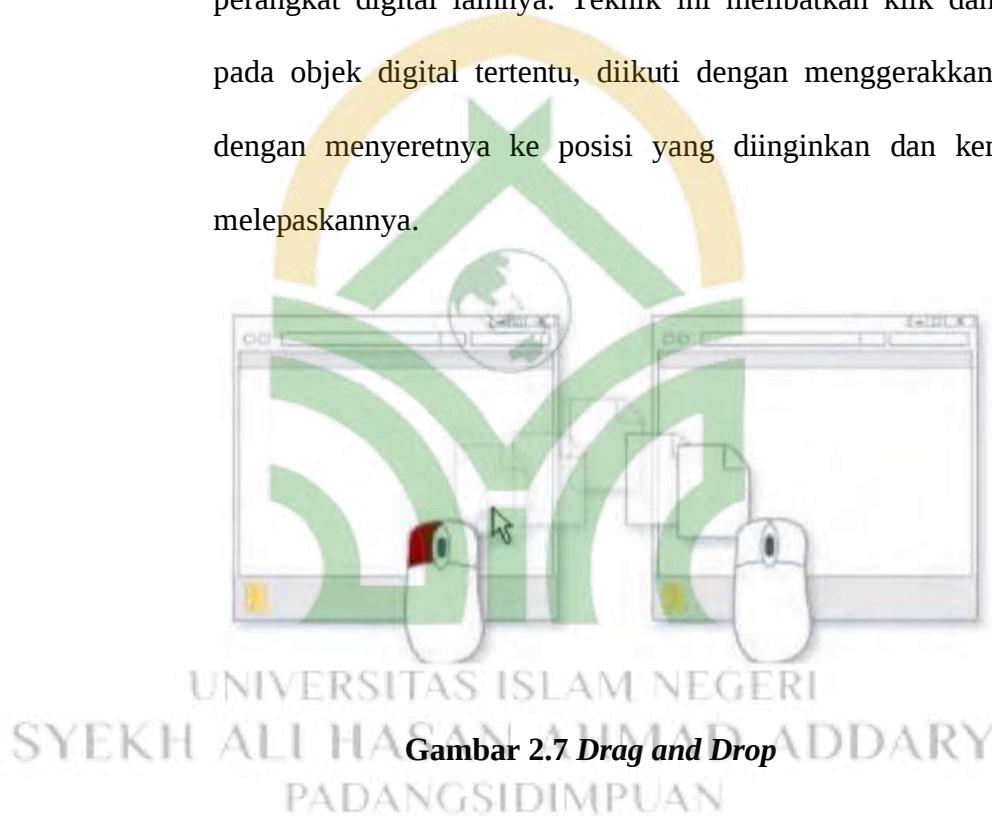
Respon *feedback* yang baik harus cepat, ramah, dan memberikan solusi bagi pengguna. Hal ini juga dapat mencakup memberikan tanggapan atas pertanyaan atau masalah teknis yang dialami pengguna dalam menggunakan produk atau layanan. Dengan melakukan respon *feedback* yang baik, perusahaan atau organisasi dapat membangun hubungan yang baik dengan pelanggan mereka, sehingga dapat memperkuat kepercayaan dan loyalitas dari para pengguna.

7) *Drag and Drop*

Drag and drop merupakan sebuah fitur media pembelajaran interaktif dimana pengguna bisa memindahkan sebuah objek dari

satu sisi ke sisi yang lain.⁵⁰ Fitur ini diterapkan dengan menahan mouse kemudian tarik objek menuju ke tempat yang diinginkan.

Drag and drop juga bisa diartikan sebagai teknik pengoperasian interaktif yang digunakan untuk memindahkan atau menyalin konten digital seperti gambar, teks, atau aplikasi dari satu tempat ke tempat lain di dalam sebuah sistem komputer atau perangkat digital lainnya. Teknik ini melibatkan klik dan tahan pada objek digital tertentu, diikuti dengan menggerakkan objek dengan menyeretnya ke posisi yang diinginkan dan kemudian melepaskannya.



Gambar 2.7 Drag and Drop

Teknik *drag and drop* sering digunakan dalam aplikasi seperti pengolahan kata, pengeditan gambar, atau aplikasi pengembangan web yang membutuhkan cara yang mudah untuk memindahkan elemen-elemen mereka.⁵¹ Selain praktis dan mudah digunakan, teknik *drag and drop* juga memungkinkan pengguna

⁵⁰ Oka, *Media Dan Multimedia Pembelajaran...* hlm. 31.

⁵¹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya....* hlm. 97.

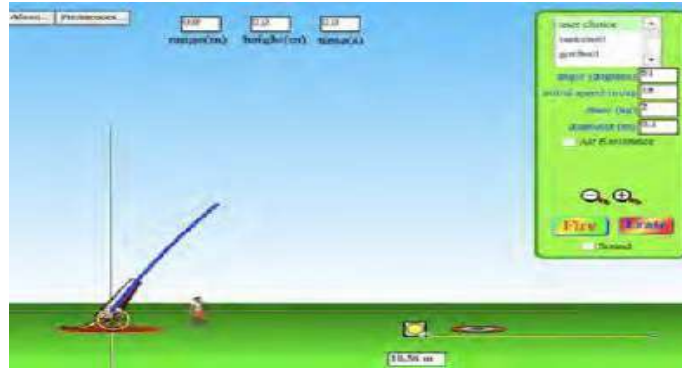
untuk menyalin atau memindahkan konten dengan cepat tanpa memerlukan banyak pengaturan dan konfigurasi yang rumit. Teknik ini juga dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam pengolahan data dan informasi digital.

8) Kontrol Simulasi

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan aplikasi semakin penting sebagai sarana untuk mempermudah berbagai aktivitas. Namun, masalah yang sering muncul dalam aplikasi adalah peningkatan kinerja dan keamanannya. Untuk mengatasi hal ini, kontrol simulasi dalam aplikasi, seperti kontrol simulasi keamanan, digunakan saat pengembangan aplikasi untuk meningkatkan kinerja dan menjamin keamanan para penggunanya.

Kontrol simulasi adalah proses mengontrol dan memanipulasi suatu simulasi ke arah yang diinginkan oleh pengguna atau pemrogram.⁵² Simulasi adalah proses membuat model komputer untuk mewakili sistem atau situasi dunia nyata. Kontrol simulasi memungkinkan pengguna untuk mengubah parameter dan input dalam simulasi, mengamati output dan hasil dari simulasi, dan memahami bagaimana perubahan akan memengaruhi hasil simulasi.

⁵² Sri Mulyani, *Metode Analisis Dan Perancangan Sistem*, Bandung : Abdi Sistematika, 2017, hlm. 45.



Gambar 2.8 Kontrol Simulasi

Kontrol simulasi dapat dilakukan menggunakan berbagai teknik, seperti tombol pengontrol, tampilan grafis, dan bahasa pemrograman. Dalam pengembangan perangkat lunak, kontrol simulasi dapat digunakan untuk menguji kinerja sistem sebelum melepaskannya ke pasar, dan mengidentifikasi masalah dan kesalahan potensial dalam sistem. Selama simulasi berlangsung, kontrol simulasi dapat membantu pengguna untuk memantau situasi dan memberikan respons terhadap perubahan situasi yang terdeteksi di dalam simulasi tersebut.

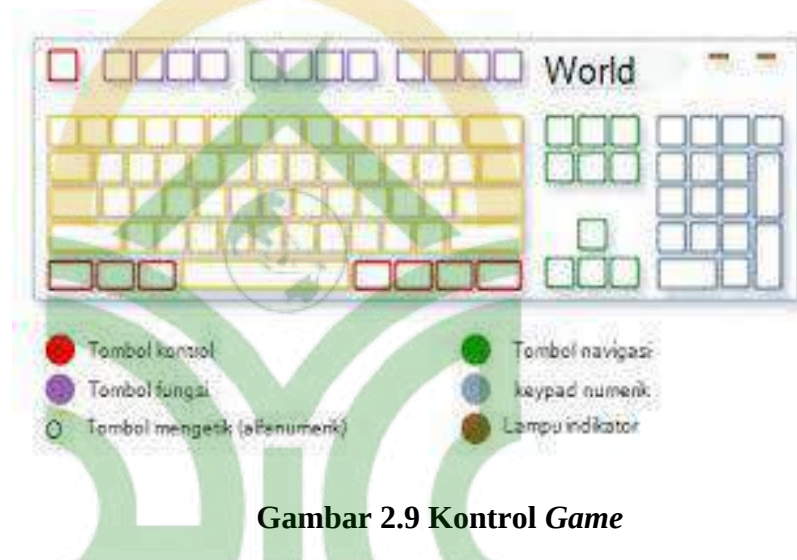
Dalam simulasi interaktif, kontrol simulasi dapat memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan simulasi, dan memilih cara pendekatan atau pemahaman yang paling sesuai dengan tujuan mereka.⁵³ Kontrol simulasi dapat menjadi alat yang sangat penting dalam pengambilan keputusan karena dapat membantu pengguna untuk memperkirakan hasil berbagai skenario

⁵³ Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*, Jakarta : Tiram Media, 2023, hlm. 45.

atau situasi di lingkungan simulasi sebelum menerapkannya dalam dunia nyata.

9) Kontrol *Game*

Tingkat interaktivitas ini dapat dirasakan ketika pengguna dapat melakukan interaktivitas secara aktif fitur ini biasanya digunakan untuk memainkan *game*.⁵⁴ *Game* yang di maksudkan memuat materi pembelajaran.



Gambar 2.9 Kontrol *Game*

Beberapa jenis kontrol *game* memiliki sensasi atau *haptic feedback*, yang memungkinkan pemain merasakan respons fisik saat melakukan tindakan dalam *game*, seperti getaran pada *joystick* saat melewati medan yang tidak rata atau saat menabrak objek dalam permainan.⁵⁵ Kontrol *game* memudahkan gerakan dalam permainan dan memungkinkan para pengguna untuk melakukan

⁵⁴ Zunan Setiawan dkk., *Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, hlm. 35.

⁵⁵ Agung Suprpto, Mei Prabowo, dan M. Kom, “Dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer,” Lemb. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. Inst. Agama Islam Negeri Salatiga, 2021, hlm. 39.

tindakan dalam *game* yang seolah-olah pengguna sedang berinteraksi dengan dunia yang disajikan dalam *game*.

Kontrol *game* melibatkan banyak faktor yang mempengaruhi pengalaman bermain *game*, mulai dari teknologi pendukung dan desain *game* hingga aturan dan batasan. Kontrol *game* yang baik harus intuitif dan mendukung kebiasaan pemain, sambil tetap mempertahankan tingkat kesulitan yang membuat *game* menjadi menantang.

Dari uraian di atas diketahui banyak kelebihan yang ada di program Multimedia Interaktif ini pengguna dapat berinteraksi langsung dengan program komputer dengan adanya tampilan dimonitor yang disebut *Interface*, dimana manusia dapat dengan nyaman, mudah, dan cepat dalam menerima informasi yang telah direncanakan dan materi yang ditampilkan pada multimedia Interaktif dapat menambah wawasan peserta didik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif lagi dalam proses belajar mengajar berlangsung.

3. *Articulate Storyline*

a. Spesifikasi *Software*

Articulate Storyline sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya persentasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fitur menarik dibanding dengan media interaktif lainnya.

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah pendidik dalam mengoperasikan. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (software) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif.

Untuk merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz* kemudian publikasikan *project* yang telah dibuat. Merencanakan, menciptakan, dan mempublikasikan proyek multimedia pembelajaran interaktif di *Articulate Storyline* melibatkan beberapa langkah kunci: perencanaan tujuan dan struktur konten, desain dan pengembangan materi dengan berbagai elemen media, penggunaan fasilitas interaktif dan kuis, serta pengujian dan publikasi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Pengguna dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, efektif, dan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran audiens Pengguna.

Articulate Storyline adalah satu diantara media *authoring tools* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konten

yang berisi gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi, dan video.⁵⁶ *Articulate Storyline* cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis power Point. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan *powerfull*. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut.

Articulate Storyline memang dikenal karena kemampuannya untuk menciptakan presentasi yang menarik dan interaksi yang variatif serta kreatif. Fitur dan alat yang disediakan oleh *Articulate Storyline* memungkinkan pengembang untuk membuat materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga memikat dan interaktif. *Articulate Storyline* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan presentasi menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. Beberapa ada *tools* yang bisa digunakan pada *software* ini seperti *movie*, *timeline*, *picture*, karakter-karakter agar peserta didik lebih berinteraksi dengan media.

Software Articulate Storyline ini sangat menarik dikarenakan memiliki fitur seperti flash pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang *simple*. Banyak template yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik tampilan yang *simple* membuat pengguna tidak terlalu bingung jika dibandingkan dengan Power Point. *Software* ini mempunyai fitur tombol-tombol seperti

⁵⁶ A. Amiroh, "Mahir Membuat Media Interaktif *Articulate Storyline*," Yogyakarta: Pustaka Anpengguna Surva, 2019, hlm. 2.

Zoom tombol next yang melengkapi interaktivitas media ini. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat *slide* materi maupun soal latihan dan kuis.⁵⁷

Articulate Storyline adalah *software* yang dibuat oleh *Global Incorporation* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Format produk akhir yang dihasilkan dari *software* ini terdiri dari media berbasis web atau HTML5, pengguna tablet, Android, dan Mac iOS menurut Rivers (2015) yang dikutip oleh A. Amiroh:

“Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designer and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.” Sistem minimum yang diperlukan untuk menginstalasi program *Articulate Storyline* adalah.⁵⁸

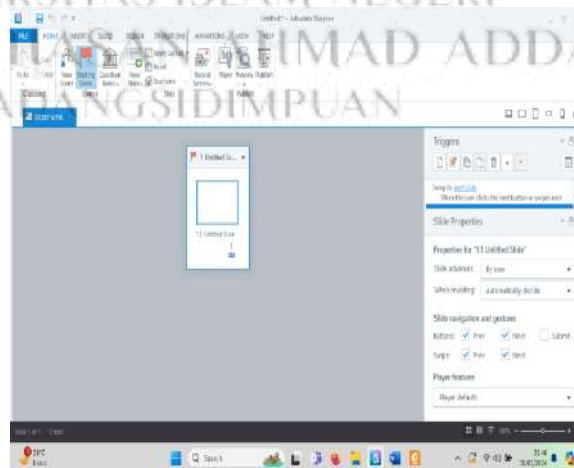
Tabel 2.1 Spesifikasi Software dan Hardware

HARDWARE	SOFTWARE
• CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit) • Memory 2 GB minimum • Display 1,280 x 800 screen resolution or higher • Multimedia Sound card, microphone, and webcam for recording narration and video	• Operating System - Windows 10 (32-bit or 64-bit) - Windows 8 (32-bit or 64-bit) - Windows 7 SP1 or later (32-bit or 64-bit) - Mac OS X 10.6.8 or later with Parallels Desktop 7+ or Vmware Fusion 4+ • NET Runtime

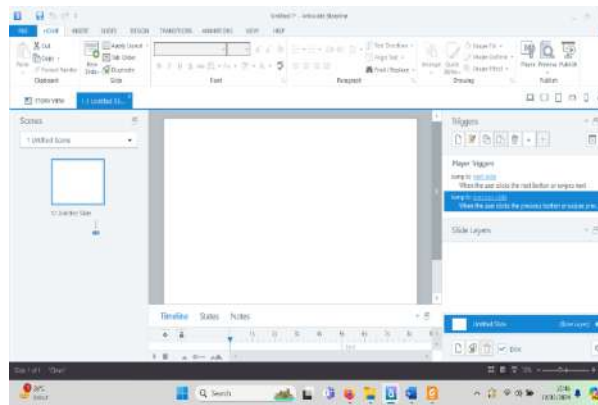
⁵⁷ Yoana Minkova, “Contemporary Multimedia Authoring Tools”, International Journal of Engineering Science and Computing, Vol. 6, No. 10, 2016, hlm. 2586–2588.

⁵⁸ A. Amiroh, “Mahir Membuat Media Interaktif Articulate ... hlm. 4 .

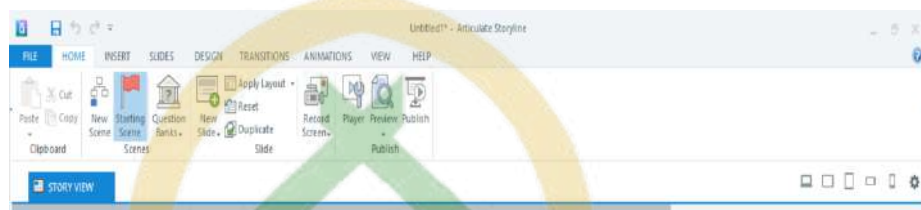
Gambar 2.10 Tampilan Awal *Articulate Storyline*



Gambar 2.11 Tampilan Lembar Kerja Utama *Articulate Storyline*



Gambar 2.12 Tampilan Lembar Kerja Lanjutan Articulate Storyline



Gambar 2.13 Tampilan Menu Utama Articulate Storyline

b. Kelebihan Articulate Storyline

Articulate storyline yang merupakan software *authoring tools* memiliki beberapa persamaan dengan *Microsoft Powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah *quiz*, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk *output*.⁵⁹

Articulate Storyline adalah salah satu alat *e-learning* yang populer, dikenal karena kemampuannya dalam menciptakan materi

⁵⁹ A. Amiroh, "*Mahir Membuat Media Interaktif*", hlm. 9.

pembelajaran interaktif dan menarik. Berikut adalah beberapa kelebihan utama Articulate Storyline:⁶⁰

1. Antarmuka Pengguna yang Intuitif

- a) Drag-and-Drop: Memungkinkan pengguna untuk mengatur elemen dengan cara yang mudah dan intuitif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman.
- b) Desain yang Familiar: Antarmuka yang mirip dengan perangkat lunak Office, seperti Microsoft PowerPoint, mempermudah pengguna baru untuk beradaptasi dengan cepat.

2. Kemampuan Interaktif yang Kuat

- a) Elemen Interaktif: Menyediakan berbagai elemen interaktif seperti tombol, hotspot, dan slider yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan materi.
- b) Kuis dan Latihan: Menyediakan berbagai jenis soal kuis, seperti pilihan gpengguna, benar/salah, dan isian, yang dapat disesuaikan untuk menilai pemahaman siswa.

3. Fitur Multimedia yang Lengkap

- a) Integrasi Video: Memungkinkan impor dan penyuntingan video, serta menambahkan kontrol video untuk pengalaman belajar yang lebih dinamis.
- b) Audio: Mendukung rekaman audio langsung, impor audio, dan sinkronisasi audio dengan elemen lain di presentasi.

⁶⁰ Ika Parma Dewi, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline*, Padang : UNP Press, 2021, hlm. 52.

- c) Gambar dan Grafik: Memungkinkan penggunaan gambar, grafik, dan diagram, serta alat pengeditan untuk menyesuaikan elemen visual.

4. Fleksibilitas Desain

- a) Template dan Tema: Menawarkan berbagai template dan tema yang dapat disesuaikan untuk mempercepat proses desain dan menjaga konsistensi visual.
- b) Pengaturan Kustomisasi: Memberikan fleksibilitas tinggi dalam mendesain interaksi dan alur konten sesuai dengan kebutuhan spesifik.

5. Pengaturan dan Pelacakan Kemajuan Pengguna

- a) Pelacakan SCORM/xAPI : Mendukung stpenggunar SCORM dan xAPI (Tin Can API) untuk melacak kemajuan pengguna dan integrasi dengan Learning Management System (LMS).
- b) Analitik: Mengumpulkan data tentang hasil kuis, waktu yang dihabiskan pada materi, dan kemajuan pengguna untuk analisis lebih lanjut.

6. Kemampuan Beradaptasi dengan Berbagai Perangkat

- a) Responsif: Proyek dapat dioptimalkan untuk berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel, memastikan aksesibilitas yang luas.
- b) Mode Desktop dan Mobile: Menyediakan mode desain yang memastikan konten berfungsi dengan baik di berbagai ukuran layar.

7. Fitur Storyboarding

- a) Pembuatan Storyboard: Memungkinkan pengguna untuk merencanakan dan mendesain alur materi secara visual sebelum mengimplementasikan konten.
 - b) Prapengembangan: Storyboarding membantu dalam perencanaan struktur dan interaksi materi, memudahkan proses pengembangan.
8. Kemudahan dalam Integrasi dan Ekspor
- a) Ekspor ke Berbagai Format: Mendukung ekspor ke format HTML5, SCORM, xAPI, dan lain-lain, memungkinkan penggunaan proyek di berbagai platform *e-learning*.
 - b) Integrasi LMS: Mudah diintegrasikan dengan sistem LMS yang mendukung pelacakan dan manajemen materi pembelajaran.
9. Dukungan dan Komunitas yang Kuat
- a) Sumber Daya: Menyediakan berbagai sumber daya, termasuk dokumentasi, tutorial, dan forum komunitas, untuk membantu pengguna dalam pemecahan masalah dan belajar.
 - b) Dukungan Pelanggan: Menawarkan dukungan teknis yang responsif dan tim bantuan untuk membantu menyelesaikan masalah dan memberikan panduan.
10. Fitur Kustomisasi dan Personalisasi
- a) Pengaturan Kustomisasi: Mengizinkan pengguna untuk membuat pengalaman belajar yang dipersonalisasi, dengan opsi untuk menyesuaikan tampilan dan interaksi sesuai dengan audiens target.

- b) Penyusunan Konten Dinamis: Mendukung penggunaan variabel dan kondisi untuk menyesuaikan pengalaman pengguna berdasarkan input dan keputusan mereka.

Articulate Storyline menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Dengan antarmuka yang intuitif, kemampuan interaktif yang kuat, fleksibilitas desain, dan dukungan multimedia, *Articulate Storyline* adalah alat yang sangat berharga bagi pengembang *e-learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang memadai dan *engaging*. Kelebihan ini menjadikannya pilihan utama dalam pengembangan konten *e-learning* di berbagai industri dan lembaga pendidikan.

c. Kelemahan *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak pembuatan materi *e-learning* yang populer. MeSejarah Kebudayaan Islampun demikian, perangkat lunak ini memiliki beberapa kelemahan yang harus dipertimbangkan oleh pengembang *e-learning*. Biaya lisensi dan kebutuhan akan keahlian teknis yang tinggi, serta pembelajaran yang intens, menjadi tantangan utama bagi pengguna dalam mengembangkan *e-learning*.⁶¹ MeSejarah Kebudayaan Islampun demikian, jika kekurangan tersebut dapat dikelola secara efektif, *Articulate Storyline* tetap menjadi alat yang bermanfaat dan membantu dalam mengembangkan materi *e-learning* yang bermutu tinggi. Jika hal ini terjadi, pengguna tak segan untuk menutup dan meninggalkannya.

⁶¹ A. Amiroh, "Mahir Membuat Media Interaktif", hlm. 9.

Articulate Storyline adalah alat *e-learning* yang kuat, tetapi seperti perangkat lunak lainnya, ia juga memiliki beberapa kelemahan dan batasan. Berikut adalah beberapa kelemahan utama *Articulate Storyline*:⁶²

1. Kurva Pembelajaran untuk Pemula

- a) Kompleksitas Fitur : Sejarah Kebudayaan Islampun antarmuka pengguna intuitif, fitur canggih dapat memerlukan waktu untuk dipelajari, terutama bagi pengguna baru yang belum familiar dengan alat *e-learning*.
- b) Fitur Tingkat Lanjut: Pengguna yang ingin memanfaatkan fitur-fitur canggih, seperti variabel dan pemrograman kondisi, mungkin memerlukan pelatihan tambahan atau waktu untuk memahami cara kerjanya.

2. Kebutuhan Kinerja yang Tinggi

- a) Sumber Daya Komputer: Proyek yang kompleks dengan banyak elemen multimedia dan interaktif dapat memerlukan spesifikasi komputer yang lebih tinggi untuk berfungsi dengan lancar, termasuk RAM dan kapasitas penyimpanan.
- b) Kecepatan Rendering: Pada proyek besar atau dengan banyak elemen, kecepatan rendering dan pemrosesan mungkin menjadi masalah, mempengaruhi waktu pembuatan dan pengujian.

3. Fitur Kustomisasi Terbatas pada Versi Tertentu

⁶² Ika Parma Dewi, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif....* hlm. 53.

- a) Kustomisasi Terbatas: Beberapa fitur kustomisasi mungkin terbatas pada versi stpenggunar dari *Storyline*, memerlukan upgrade ke versi pro atau menggunakan perangkat tambahan untuk fungsionalitas lebih lanjut.
- b) Fitur Premium: Beberapa fitur canggih atau premium mungkin hanya tersedia dalam paket harga yang lebih tinggi.

4. Biaya

- a) Harga Lisensi: *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak berbayar dengan biaya lisensi yang relatif tinggi dibandingkan dengan beberapa alat *e-learning* lainnya, yang mungkin menjadi pertimbangan bagi organisasi atau individu dengan anggaran terbatas.

5. Kompatibilitas dan Integrasi

- a) Kompatibilitas Browser: Sejarah Kebudayaan Islampun Storyline dapat mengekspor ke format HTML5, beberapa elemen mungkin tidak sepenuhnya kompatibel dengan semua browser atau versi browser yang lebih lama.
- b) Integrasi LMS: Sejarah Kebudayaan Islampun Storyline mendukung SCORM dan xAPI, integrasi dengan LMS tertentu mungkin memerlukan penyesuaian tambahan atau troubleshooting untuk memastikan kompatibilitas penuh.

6. Fitur Responsif yang Terbatas

- a) Desain Responsif: Sejarah Kebudayaan Islampun Storyline menawarkan opsi untuk desain responsif, beberapa pengguna

merasa fitur responsifnya tidak sekuat yang tersedia di beberapa alat e-learning lain yang lebih fokus pada desain mobile-first.

- b) Pengalaman Mobile: Proyek yang kompleks atau memiliki banyak elemen interaktif mungkin mengalami masalah tampilan atau fungsionalitas pada perangkat mobile.

7. Keterbatasan dalam Pengeditan Video dan Audio

- a) Fitur Pengeditan Terbatas: Sejarah Kebudayaan Islampun Pengguna dapat mengimpor dan menyinkronkan video dan audio, *Articulate Storyline* tidak memiliki fitur pengeditan multimedia yang mendalam. Untuk pengeditan lanjutan, Pengguna perlu menggunakan perangkat lunak pengeditan multimedia terpisah.

8. Keterbatasan dalam Kolaborasi

- a) Kolaborasi Terbatas: *Articulate Storyline* tidak memiliki fitur kolaborasi real-time bawaan, yang dapat menjadi kendala dalam proyek besar yang melibatkan beberapa pengembang. Kolaborasi biasanya memerlukan penyimpanan berbasis cloud atau alat manajemen proyek tambahan.

9. Kompleksitas Pengelolaan Proyek Besar

- a) Manajemen Proyek: Proyek besar dengan banyak slide dan elemen interaktif bisa menjadi sulit untuk dikelola dan dilacak, memerlukan perencanaan dan pengorganisasian yang hati-hati.

10. Pembaruan dan Dukungan

- a) Pembaruan Perangkat Lunak: Pembaruan perangkat lunak mungkin memerlukan penyesuaian pada proyek yang ada, dan transisi antar versi terkadang dapat menyebabkan masalah kompatibilitas.
- b) Dukungan Pelanggan: Sejarah Kebudayaan Islam pun ada dukungan pelanggan, beberapa pengguna mungkin merasa bahwa waktu respon atau kualitas dukungan tidak selalu sesuai dengan harapan.

Articulate Storyline adalah alat yang sangat kuat dengan banyak fitur dan kemampuan, namun ia juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan. Kelemahan ini meliputi kurva pembelajaran yang mungkin curam untuk pemula, kebutuhan kinerja komputer yang tinggi, keterbatasan dalam fitur responsif dan pengeditan multimedia, serta biaya lisensi yang relatif tinggi. Mengetahui kelemahan ini dapat membantu pengguna untuk membuat keputusan yang lebih baik tentang apakah *Articulate Storyline* adalah alat yang tepat untuk kebutuhan mereka atau apakah mereka perlu mencari alternatif lain.

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelumnya ada beberapa penelitian yang memiliki hubungan relevansi terhadap media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan, yaitu terkait mengenai desain, pengembangan produk, evaluasi produk dan sebagainya dan digunakan sebagai rujukan dan referensi pada penelitian ini.

Mengenai relevansi dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya akan dijelaskan pada uraian berikut :

1. Hasil penelitian Rian Anggara Pratama dengan judul media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan⁶³, telah diperoleh hasil dalam penelitian ini sebagai berikut : berdasarkan pada pencapaian hasil belajar peserta didik menghasilkan rata-rata di atas 75, Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) kevalidan sebesar 87,35%, kepraktisan sebesar 81,53%, dan keefektifan pada uji coba sebesar 90,83% pada skala kecil dan 88,13% pada skala besar terdapat 3 peserta didik yang skor pencapaiannya tepat 75.
2. Hasil penelitian Siti Yumini dan Lusia Rakhmawati yang Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto⁶⁴ menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwasannya media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak dengan rating 87,2%. Kemudian pada angket respon peserta didik dinyatakan sangat baik dengan rating 83,94%.
3. Hasil Penelitian Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto B gang memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Teknik

⁶³ Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan”, Jurnal Dimensi, Vol. 7, No. 1, 2018, hlm. 19–35.

⁶⁴ Yumini dan Rakhmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto”, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 04, No. 03, 2015, hlm. 845 – 849.

Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo.⁶⁵ Media pembelajaran ini dinyatakan layak dan bisa digunakan saat proses pembelajaran pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas X mengacu pada hasil validasi dengan rating sebesar 87%, lalu angket respon peserta didik mendapat rating sebesar 88%.

Merujuk pada beberapa hasil penelitian di atas, peneliti berminat dan tertarik untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian diatas yaitu menggunakan *software Articulate Storyline*, namun yang membedakan yaitu pada penelitian sebelumnya dilakukan pada peserta didik ditingkat SMP-SMA/SMK. Sedangkan penulis mencoba mengembangkan media ini pada peserta didik ditingkat Madrasah Aliyah. Penulis akan mencoba untuk mengembangkan media ini relevan dengan kebutuhan materi serta tingkat usia peserta didik khususnya di Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Kerangka Berfikir

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan minat dan pengalaman belajar siswa. Namun, pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan kerangka berpikir yang tepat agar produk yang dihasilkan bermanfaat dan sesuai dengan tujuannya. Dengan memahami

⁶⁵ Syaiful Nur Rohman, "*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*", (PhD Thesis. UIN Raden Intan), Lampung, 2020.

materi pelajaran yang akan disajikan, peneliti dapat memastikan bahwa produk multimedia interaktif yang dibuat mencakup isi pelajaran secara menyeluruh dan informatif.

Setelah memahami isi pelajaran, peneliti harus merencanakan desain produk multimedia interaktif yang sesuai. Desain produk multimedia interaktif harus mempertimbangkan konten visual seperti gambar, foto, video, animasi, dan grafik. Desain juga harus mencakup teknik interaksi yang efektif, seperti animasi objek interaktif, simulasi interaktif, dan quiz interaktif. Peneliti harus mempertimbangkan bagaimana desain akan membantu siswa memahami pelajaran dan mengembangkan kepentingan mereka pada materi.

Dalam pengembangan multimedia interaktif untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, konten yang disajikan dalam produk tersebut harus relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Konten yang disajikan dalam multimedia interaktif harus mudah dipahami, terstruktur dengan baik, dan sejalan dengan tujuan pembelajaran. Konten yang berkualitas dan memiliki relevansi yang tinggi dapat membantu meningkatkan minat dan pengalaman belajar siswa.

Penggunaan teknologi dalam produk harus mudah digunakan dan terintegrasi dengan baik dengan produk multimedia interaktif. Selain itu, peneliti harus memastikan bahwa teknologi yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan memungkinkan pengalaman belajar yang efektif.

Melibatkan stakeholder dalam setiap tahap pengembangan juga merupakan hal yang sangat penting. Hal ini meliputi siswa, guru, ahli teknologi, pengembang konten, dan tim pengembang multimedia interaktif. Dengan melibatkan stakeholder, peneliti dapat memastikan bahwa produk multimedia interaktif yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa dan guru.

Secara keseluruhan, untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti harus menggunakan kerangka berpikir yang tepat. Peneliti harus memahami isi pelajaran, merencanakan desain produk multimedia interaktif yang tepat, menyusun konten yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih teknologi yang sesuai dan mudah digunakan, menyiapkan sistem pengukuran dan evaluasi, dan melibatkan stakeholder dalam semua tahap pengembangan. Dengan menggunakan kerangka berpikir yang tepat, produk multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan pengalaman belajar siswa serta membawa manfaat positif untuk pembelajaran pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara menyeluruh.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada bulan April 2024 – Juni 2024 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah, pada siswa kelas X. Tepatnya di Jl. Dangol Lumbantobing, Aek Tolang 2, Kec. Ppenggunaan, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara 22611.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D merupakan salah satu model penelitian bidang pendidikan saat ini yang tengah marak dikembangkan lebih medalam.⁶⁶ Artinya, penelitian R&D memberikan sebuah kontribusi yang berarti terkait suatu pengujian mengenal produk-produk dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan dalam dunia

⁶⁶ Trisna Rukhmana, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif*, Batam : CV. Rey Media Grafika, 2022, hlm. 51.

pendidikan, merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang lebih dikenal dengan R&D.

Strategi dalam R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut bisa berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program komputer, pelatihan, bimbingan, alat evaluasi dan sebagainya. Dengan dihasilkannya berbagai produk pendidikan/pembelajaran, maka pihak-pihak yang berkepentingan tinggal menerapkan produk produk tersebut dalam kegiatan pendidikan/pembelajaran.

Penelitian pengembangan diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.⁶⁷ Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji dan keefektifan yang tersebut.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah kelas X. Mengingat besarnya jumlah siswa dan keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga, maka teknik yang dipakai peneliti adalah Purposive Sampling yaitu salah satu teknik sampling non random. Subjek yang diambil dalam penelitian ini seluruh kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

⁶⁷ Fahrur Rozi, *Metodologi Penelitian*, Medan : Yayasan Markaz Khidmat Al-Islam, 2019, hlm. 107.

Subjek tersebut diminta untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan media audio visual, dan juga diperkenankan untuk memberi kritik dan saran atas media tersebut sebagai bahan bagi peneliti dalam melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan kebutuhan.

D. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan), dan *Evaluate* (Evaluasi).⁶⁸ Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.⁶⁹

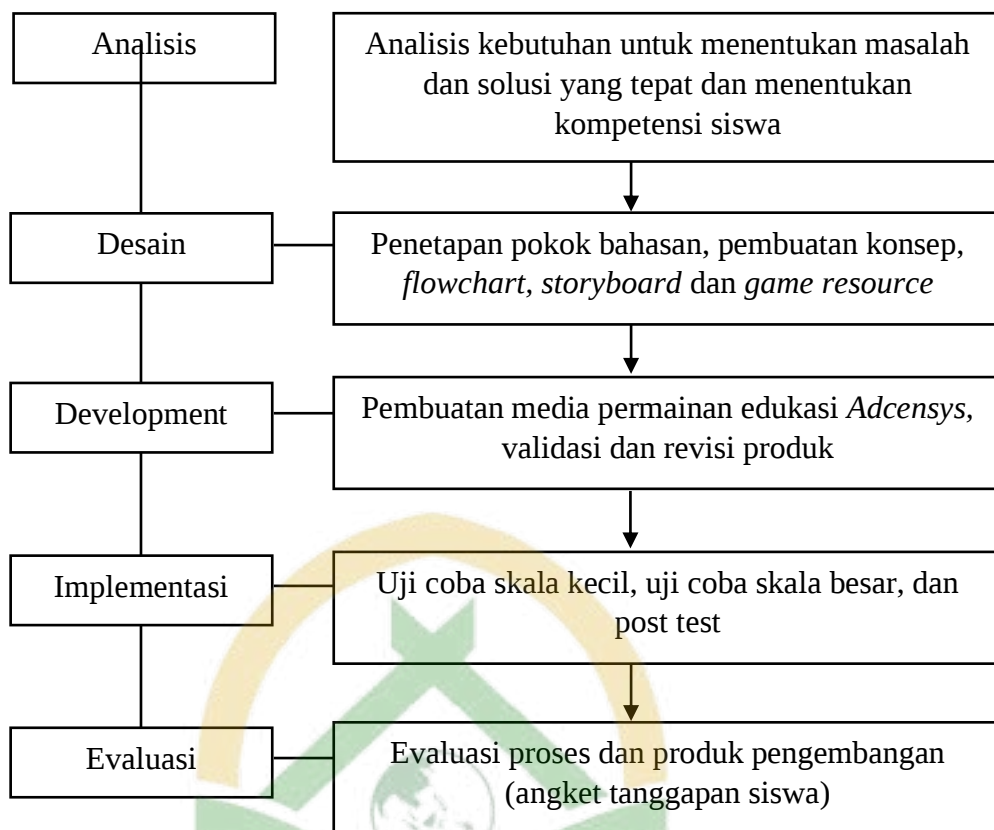
Selain itu salah satu fungsi ADDIE yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif dan dinamis. Model rancangan pembelajaran ADDIE merupakan model procedural yang simple dan mudah digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran, baik dalam pelatihan singkat maupun berkelanjutan.⁷⁰

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Addie. Model Addie merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai yang digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif.

⁶⁸ Robbert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE approach*, Boston , MA : Springer Science & Business Media, 2009, hlm. 20

⁶⁹ Bintari Kartika Sari, “*Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan teknik Jigsaw*”, Sun Hotel, Sidoarjo, East Java Indonesia, 2017, hlm. 94.

⁷⁰ Branch, *Instrtructional Design*, hlm. 17-18.



Gambar 3.1 Desain Pengembangan Addie

Peneliti memilih model Addie dikarenakan model pengembangan Addie efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Prosedur merupakan langkah-langka yang dilakukan oleh pengembangan sebelum melakukan penelitian pengembangan. Maka fase Addie tersebut merupakan dasar yang akan dikembangkan, meSejarah Kebudayaan Islampun pengembangan itu bisa melakukan pengembangan sendiri. Untuk itu prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisis, desain, developmen, implementasi dan evaluasi.⁷¹

Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain lainnya. Sifat nya yang sederhana dan struktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

⁷¹ Hariyanti Hari Yuda & Sugianti, hlm. 33.

1. Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Analisis tersebut mencakup pengumpulan data dan informasi tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Langkah ini sangat penting sebagai dasar bagi pengembangan produk atau layanan.

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2023, media pembelajaran yang dilakukan tidak efektif yaitu hanya media bahan cetak berupa buku teks dan lembar kerja siswa saja sehingga membuat peserta didik tidak bersemangat dalam proses pembelajaran saat berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya rancangan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan pengembangan media audio visual.

2. Desain

Pada tahap ini pengembangan media yang dikembangkan dalam tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh bahwa Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah lebih banyak menggunakan media buku teks khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

- b. Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media audio visual. Acuan dalam penyusunan media audio visual adalah menyiapkan semua bahan penunjang termasuk materi dan gambar yang akan digunakan, membuat proyek baru dengan aplikasi sparkol video *Scribe*, kemudian diberi nama dengan proyek yang kita buat, menyusun skenario yang ingin kita buat, mengatur waktu jeda dan animasi yang ingin digunakan pada aplikasi sparko video *scribe*, memasukkan *sound track* pada video yang akan digunakan, melakukan *rendering* atau mengubah file proyek sparkol video *scribe* menjadi sebuah yang dapat diputar, mengedit video yang dibuat pada aplikasi sparkol video *scribe* dengan menggunakan aplikasi camtasi versi 8.0, menambahkan video intro dan efek transisi pada video yang telah dibuat dengan menggunakan camtasia, melakukan proses *rendering* kembali untuk menghasilkan hasil akhir dan video yang dibuat. Langkah menyusun kerangka pembuatan media dan dengan menggunakan *handphone*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan produk yang telah disusun, dikembangkan

berdasarkan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk siap untuk divalidasi.

- b. Membuat instrumen penilaian validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, dan instrumen penilaian peserta didik. Instrumen penilaian produk ahli terdiri dari efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, keamanan peserta didik. Sedangkan instrumen penilaian peserta didik terdiri dari ketertarikan, materi, dan bahasa.
- c. Validasi pengembangan media Audio Visual yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media.
- d. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada kelas X-A Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah sebanyak 24 orang peserta didik. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan penting yaitu catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut di implementasikan, selain itu, peserta didik juga diberi instrumen penilaian dan teks pengukuran berupa pengukuran awal (*pre test*) pengukuran akhir (*post test*).

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Abu Bakar As-Siddiq dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk adalah proses sistematis untuk menguji dan mengevaluasi produk atau solusi baru sebelum diluncurkan secara komersial atau digunakan secara luas. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi stpengguna kualitas, keamanan, fungsionalitas, dan kepuasan pengguna yang diharapkan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran karakter peduli dan tanggungjawab.

Desain uji coba dalam penelitian R&D melibatkan perencanaan yang cermat untuk memastikan bahwa produk atau prototipe diuji dengan cara yang dapat menghasilkan data yang valid dan berguna. Dari menentukan tujuan uji coba hingga pelaksanaan, analisis, dan tindak lanjut, setiap langkah harus dilakukan dengan hati-hati untuk mencapai hasil yang dapat diandalkan dan memandu pengembangan lebih lanjut.

Uji coba yang efektif membantu mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang perbaikan, serta memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah salah satu elemen kunci dalam tahap pengembangan produk yang bertujuan untuk mengevaluasi produk yang akan diluncurkan **sebelum** dijual kepada konsumen. Pihak produsen mengirimkan produk kepada sekelompok relawan untuk mencobanya dan memberikan umpan balik yang **kemudian** digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan produk akhir sebelum diluncurkan ke pasar.

Tahap ini sangat penting dalam proses pengembangan produk, karena dapat membantu produsen memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi **st**pengguna yang ditetapkan dan memuaskan kebutuhan pengguna. Subjek uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu subjek uji coba terbatas dan subjek uji coba lapangan.

a) Subjek Uji Coba Terbatas

Dalam penelitian ilmiah, jumlah partisipan dalam uji coba atau eksperimen bisa menjadi faktor yang penting. Semakin besar jumlah partisipan, semakin terpercaya dan dapat dipergunakan hasil tersebut. Namun, uji coba dengan jumlah partisipan terbatas juga bisa memberikan hasil yang valid dan berguna, tergantung pada

konteks penelitian dan perspektif yang digunakan untuk menganalisis data.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, subjek uji coba terbatas yang dipilih adalah kelas X-A Madrasah Aliyah di relokasi, dimana pengambilan subjek dilakukan dengan teknik simple random sampling. Simple random sampling merupakan pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi karena anggota populasi dianggap sama.

b) Subjek Uji Coba Lapangan

Uji coba ini melibatkan 168 siswa yang belum melakukan uji coba terbatas. Hasil penilaian pada uji coba ini dijadikan dasar dalam revisi produk akhir. Selama proses uji coba ini, beberapa masukan dikumpulkan untuk memperbaiki / merevisi produk yang dihasilkan. Hasil produk yang telah direvisi layak untuk diuji coba pada uji coba operasional.

3. Jenis Data

Dari uji coba produk yang dilakukan, didapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk revisi dan memperbaiki produk yang dikembangkan. Data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan instrumen pengambilan data berupa skala dan lembar penilaian/respon. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket kebutuhan sebagai bahan masukan awal

dalam mengembangkan produk awal. Data kuantitatif diperoleh pada skor penilaian kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan terjun langsung mengamati kondisi pembelajaran disekolah tersebut khususnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikelas X-A Madrasah Aliyah. Oleh karena itu, peneliti dapat mengetahui apa saja yang menjadi kendala serta bagaimana respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan peneliti yakni Audio Visual.

b. Angket

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan angket sebagai teknik dalam mengumpulkan data. Angket adalah berisi pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden, dalam hal ini angket tersebut berupa angket penilaian yang akan diberikan kepada validator untuk memvalidasi atau memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan peneliti berupa media Audio Visual yang ditujukan kepada siswa kelas X-A Madrasah Aliyah di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis dan foto yang

semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian.⁷²

Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan angket, sehingga penelitian akan lebih kredibilitas apabila didukung dengan adanya metode dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan analisis yang bersumber dari penelitian validator terhadap media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah analisis validitas. Dengan hasil analisis yang diperoleh dari lembar validitas ahli materi dan ahli media (teknologi informasi), maka akan diketahui presentase kevalidannya. Untuk mengetahui presentase kevalidan hal tersebut pada penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁷³

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Kemudian hasil yang diperoleh dari lembar validitas diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Articulate Storyline*

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

⁷²Albi Aggitodan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Suka Bumi: CV Jejak, 2018, hlm 372.

⁷³Anas Sudijono, *Pengantar Evalluasi pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, hlm. 318.

Dari hasil presentase menggunakan kriteria pada tabel 3.1 tersebut maka akan didapati kevalidan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* bagi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Tapanuli Tengah.

Selain analisis data, juga dilakukan analisis efektifitas dengan melakukan uji coba kepada siswa. Uji cob aini dilakukan dengan cara siswa mengisi angket respons untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* ini untuk digunakan. Penentuan analisis efektifitas dengan melakukan perhitungan skor respon siswa yang memberikan jawaban pada angket repons. Perhitungan skor angket dengan cara berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Penjelasan mengenai hasil skor dapat dijelaskan dari persentase dan kriteria keefektifan yang mengacu pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Articulate Storyline*

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Efektif	0-20
2	Kurang Efektif	21-40
3	Cukup Efektif	41-60
4	Efektif	61-80
5	Sangat Efektif	81-100

Angket respons menggunakan skala likert 5 yaitu sangat efektif dengan skor 5, efektif dengan skor 4, cukup efektif dengan skor 3, kurang efektif dengan skor 2, dan tidak efektif dengan skor 1.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian ini memanfaatkan metode R&D (*Research and Development*) dengan mengikuti pendekatan ADDIE dalam proses pengembangannya. ADDIE itu merupakan singkatan sekaligus menunjukkan tahapan prosedural yaitu meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Impelement*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran yang dibuat multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini mencakup materi dan beberapa aspek pembelajaran khusus Sejarah Pendidikan Islam. Seperti yang dijelaskan di dalam Bab III, bahwa pembangunan media pembelajaran ini dilakukan hingga tahap pengembangan (*development*) saja. Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* ini mengikuti jadwal proses pengembangan sebagai berikut

1. Studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2023;
2. Tahap *analysis* (analisis) yang dilakukan pada bulan Desember 2023;
3. Tahap *design* (desain/perancangan) yang dilakukan pada bulan Januari 2024;
4. Tahap *development* (pengembangan) yang dilakukan pada bulan Februari 2024;
5. Tahap Evaluasi dalam uji efektifitas yang dilakukan pada bulan Mei 2024.

Hasil pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* bagi siswa Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Selatan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagaimana tahapan-tahapan berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini merupakan langkah dasar yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline*. Instrumen penelitian data yang digunakan bersumber dari kuesioner kepada 1 (satu) orang guru, dan kuesioner kepada 24 orang siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

1) Respons Dosen terhadap Analisis Kebutuhan

Respons analisis kebutuhan yang diperoleh dari responden yang berasal dari dosen, Fitriani Harahap dapat dilihat pada lampiran 6. Kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* agar menunjukkan kekhasan Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan kata-kata istilah Islam pada kalimat. Memunculkan kata-kata istilah Islam akan menguatkan kesan bahwa media memiliki perbedaan dari aspek bahasa dengan media pembelajaran berbasis

Articulate Storyline lainnya. Selain itu, hal ini juga dibutuhkan mahasiswa untuk menambah kosa katanya dalam berkomunikasi di lingkungan akademisi maupun tuntutan penulisan karya ilmiah.

- b) Menyesuaikan bahasa komunikasi guru terhadap tingkat berpikir siswa dengan memadukan bahasa visual, kalimat yang singkat dan padat pada media *Articulate Storyline*.
- c) Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* agar dapat mendorong rasa ingin tahu mahasiswa dengan menerapkan tampilan yang menarik dan variatif seperti teks, gambar, video, maupun animasi. Kemudian konten yang disajikan dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata untuk memudahkan pemahaman mahasiswa.

2) Respons Siswa terhadap Analisis Kebutuhan

Adapun hasil analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan kuesioner yang berasal dari siswa dapat dilihat pada lampiran 7. Peneliti menyimpulkan analisis kebutuhan dari respons siswa sebagai berikut:

- a) Siswa yang merupakan generasi Z menyenangi penggunaan bahasa tergantung kepada konteks dan tujuan komunikasi yang ingin disampaikan. Bisa saja bahasa yang digunakan bahasa informal bila konteksnya sesuai.
- b) Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat memicu rasa keingintahuan siswa yaitu dengan menyajikan

konten yang variatif, mengaitkan dengan kehidupan nyata, konten menarik, interaktif dan partisipatif

- c) Siswa membutuhkan referensi atau bahan bacaan seperti jurnal kajian Sejarah Kebudayaan Islam, Al-quran dan Hadis online, buku online, tafsir dan referensi lain yang relevan dengan Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka dibuat rumusan tujuan yang dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1) Tujuan Umum

Mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* bagi siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

2) Tujuan Khusus

- a. Membantu siswa dapat belajar mandiri dan mengerjakan tugas sekolah dengan menyediakan materi yang berkaitan dengan Sejarah Kebudayaan Islam dan tautan-tautan dari sumber yang kredibel;
- b. Tampilan yang menarik untuk membantu siswa mengembangkan kecerdasan visualnya;
- c. Konten media yang memuat kebutuhan belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

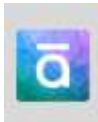
Tahapan berikutnya setelah analisis yaitu tahap perancangan (*Design*). Desain media memiliki kegunaan sebagai panduan perancangan terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan menetapkan sumber daya, merancang media dan menyusun langkah pembuatan media pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

a. Sumber Daya

1) Sumber Daya Pengembangan

Media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* membutuhkan sumber daya agar media berjalan seperti yang diharapkan. Adapun sumber daya yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.1 Sumber Daya Pengembangan Media *Articulate Storyline*

Jenis	Sumber daya yang dapat digunakan	Fungsi
<i>Articulate Storyline</i>	http://articulatestoryline.co.id 	Aplikasi yang digunakan untuk membangun materi <i>Articulate Storyline</i>
Website 2 APK Builder	https://www.google.com/url	Aplikasi yang digunakan untuk mengonversi atau mengubah

Pro v5.3		situs web menjadi aplikasi Android
Mozilla Firefox	Mozilla Firefox 	Aplikasi yang digunakan untuk membuka web

Pada tabel tersebut, semua layanan dan aplikasi dapat digunakan secara gratis. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi pembuatan *e-learning* dan multimedia interaktif yang populer digunakan di dunia pendidikan dan bisnis. Aplikasi ini memiliki beberapa fungsi penting yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Aplikasi pembuatan *e-learning* dan multimedia interaktif yang sangat berguna dalam dunia pendidikan dan bisnis. Dengan berbagai pilihan fitur dan kemampuan yang dimilikinya, aplikasi ini memudahkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Aplikasi *Articulate Storyline* sangat cocok digunakan untuk pembuatan kursus *e-learning*, simulasi *e-learning*, game edukasi, dan berbagai macam konten multimedia interaktif lainnya.

Website 2 APK Builder Pro v5.3 adalah sebuah perangkat lunak yang sangat berguna bagi pengembang atau pemilik situs web. Fungsi utamanya adalah mengubah situs web menjadi

aplikasi Android. Pada lapisan makna yang pertama, Website 2 APK Builder Pro v5.3 dapat membantu pemilik atau pengembang situs web untuk mencapai tujuan pengguna dalam mengembangkan bisnis online. Dalam era digital seperti sekarang ini, memiliki situs web yang dapat diakses melalui perangkat mobile merupakan hal yang sangat penting. Namun, tidak semua pengguna memiliki akses mudah ke situs web melalui browser. Dalam kasus seperti itu, memiliki aplikasi mobile di mana situs web dapat diakses dengan mudah di dalamnya bisa menjadi solusi yang sangat efektif. Dengan menggunakan Website 2 APK Builder Pro v5.3, pemilik situs web dapat dengan mudah mengonversi situs web mereka menjadi aplikasi mobile dan dengan cepat meningkatkan kehadiran online mereka.

Dengan menggunakan perangkat lunak ini, pengembang atau pemilik situs web dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan menghadirkan layanan yang berbeda dari yang lainnya, seperti push notification, fitur offline dan lain-lain. Inovasi ini juga akan membantu mendorong pengembangan pasar perangkat lunak dan pengalaman digital lebih lanjut.

Website 2 APK Builder Pro v5.3 sangat penting bagi para pengembang maupun pemilik situs web, karena memiliki dua lapis makna yang dalam. Selain membantu meningkatkan kehadiran online, inovasi ini juga membantu mendorong pengembangan pasar perangkat lunak dan pengalaman digital

lebih lanjut. Dengan menggunakan Website 2 APK Builder Pro v5.3, pengembang atau pemilik situs web dapat dengan mudah mengonversi situs web mereka menjadi aplikasi mobile dan meningkatkan pengalaman pengguna di lingkungan digital yang semakin berkembang. Oleh karena itu, penting bagi para pemilik atau pengembang situs web, untuk mengenal dan memanfaatkan Website 2 APK Builder Pro v5.3 untuk mengoptimalkan bisnis online pengguna.

Mozilla Firefox adalah salah satu peramban web (web browser) paling populer di dunia, yang memiliki berbagai fungsi dan kelebihan dibandingkan dengan peramban web lainnya. Fungsi utama Mozilla Firefox adalah untuk memudahkan pengguna dalam mengakses konten dan informasi di internet. Hal ini dapat dilakukan dengan banyak cara, seperti mengakses situs web, menelusuri berita, streaming video, dan masih banyak lagi. Selain fungsi utama tersebut, Mozilla Firefox memiliki beberapa kelebihan dan fitur yang menjadikannya populer dan diminati oleh banyak pengguna.

Mozilla Firefox menempatkan keamanan pengguna sebagai prioritas utamanya, selalu melakukan pembaruan keamanan dan menyediakan perlindungan dari serangan phishing dan malware. Firefox juga memberikan kemampuan untuk memblokir program iklan yang tidak diinginkan dan membuat pengalaman pengguna yang lebih aman dan nyaman.

Mozilla Firefox juga dikenal karena kemampuan bagi pengguna untuk menyesuaikan dan mengatur berbagai pengaturan tampilan dan privasi. Pengguna dapat menginstal Add-ons atau ekstensi untuk memperluas kemampuan Firefox, seperti memblokir iklan, mempercepat koneksi internet, atau memproteksi privasi online. Pengguna juga dapat mengatur opsi privasi, termasuk menghapus riwayat penjelajahan dan cookie, atau menggunakan modus privat untuk penjelajahan yang lebih aman.

b. Rancangan Media

Rancangan media dalam multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan pengembangan yang efektif dan menarik. Berikut adalah beberapa langkah umum dalam proses tersebut:

1. Perencanaan Konten :

- a) Tentukan tujuan dari multimedia interaktif yang akan dibuat. Apakah itu untuk pendidikan, pelatihan, atau informasi.
- b) Identifikasi audiens target Pengguna dan apa yang diharapkan dari konten ini.
- c) Buat outline atau *storyboard* untuk mengatur isi dari awal sampai akhir.

2. Desain Visual :

- a) Pilih tema visual yang sesuai dengan tujuan dan audiens.
- b) Rencanakan tata letak halaman dan navigasi untuk memastikan pengalaman pengguna yang intuitif.
- c) Pertimbangkan kebutuhan grafis dan animasi yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman visual.

3. Pengembangan Konten:

- a) Gunakan *Articulate Storyline* untuk membangun konten interaktif tersebut. *Articulate Storyline* adalah alat pengembangan *e-learning* yang kuat, memungkinkan pengguna untuk membuat slide interaktif, ujian, simulasi, dan banyak lagi.
- b) Sertakan elemen interaktif seperti tombol, animasi, efek suara, dan media lainnya untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik.

4. Integrasi Media:

- a) Masukkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan audio untuk meningkatkan kekayaan konten yang akan dibuat.
- b) Pastikan media yang digunakan relevan dengan konten dan mendukung tujuan instruksional.

5. Uji Coba dan Evaluasi:

- a) Lakukan uji coba terhadap multimedia yang Pengguna buat untuk memastikan bahwa semua fungsi dan interaksi berjalan dengan baik.

- b) Mintalah umpan balik dari pengguna beta atau kelompok sasaran untuk melakukan penyesuaian jika diperlukan.

6. Peluncuran dan Penyebaran:

- a. Setelah semua revisi selesai, siapkan untuk meluncurkan multimedia Pengguna.
- b. Tentukan platform atau metode penyebaran yang tepat untuk memastikan audiens target dapat mengaksesnya dengan mudah.

7. Evaluasi dan Perbaikan:

- a. Lakukan evaluasi terhadap kinerja multimedia berdasarkan data penggunaan dan umpan balik.
- b. Buat perubahan atau perbaikan berdasarkan temuan evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas multimedia.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, maka pengguna akan dapat merancang dan mengembangkan multimedia interaktif yang efektif dan menarik dengan menggunakan *Articulate Storyline*.

c. Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Untuk mengoperasikan *Articulate Storyline* dengan baik, berikut langkah-langkah dasar yang dapat Pengguna ikuti:

1. Memulai Proyek Baru

- a) Buka *Articulate Storyline* : Jalankan aplikasi *Articulate Storyline* di computer.

- b) Pilih Opsi Proyek : Setelah aplikasi terbuka, maka akan disambut dengan beberapa opsi, seperti membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah ada, atau memilih template yang tersedia. Pilih opsi sesuai kebutuhan.
- c) Pilih Template (Opsional) : Jika akan memilih untuk menggunakan template, pilih template yang paling cocok dengan konten yang akan dibuat. *Articulate Storyline* menyediakan berbagai macam template untuk memudahkan pembuatan kursus *e-learning*.

2. Mengelola Slide dan Konten

- a) Tambahkan Slide : Setelah memulai proyek, pengguna akan dibawa ke antarmuka utama *Articulate Storyline*. Untuk menambahkan slide baru, pilih opsi "Insert" di toolbar atas dan pilih jenis slide yang diinginkan (misalnya, slide teks, gambar, video, dll.).
- b) Edit Konten : Untuk mengedit konten pada slide, cukup klik di area teks atau media yang ingin Pengguna ubah. Gunakan toolbar di bagian atas untuk mengubah format teks, menambahkan gambar atau video, atau mengatur properti lainnya.
- c) Mengatur Animasi dan Transisi : Gunakan panel "Animation" untuk menambahkan efek animasi ke objek atau teks di slide. Pengguna juga dapat mengatur transisi antara slide menggunakan panel "Transitions".

3. Menambahkan Interaktivitas

- a) Tombol dan Triggers : Untuk menambahkan interaktivitas, tambahkan tombol (button) ke slide dan tetapkan aksi (action) atau trigger ke tombol tersebut. Misalnya, navigasi ke slide lain, memunculkan layer tambahan, atau memainkan suara.
- b) Membuat Quizzes dan Activities : *Articulate Storyline* memungkinkan Pengguna membuat kuis (quiz) interaktif, simulasi, aktivitas drag-and-drop, dan banyak lagi. Gunakan fitur "Form View" untuk mengatur pertanyaan dan jawaban kuis.

4. Mengelola Media Eksternal

- a) Menambahkan Audio dan Video: Untuk menambahkan file audio atau video eksternal, pilih opsi "Insert" dan pilih jenis media yang ingin Pengguna tambahkan. Pengguna dapat menyinkronkan audio dengan slide menggunakan panel "Timeline".
- b) Gambar dan Grafik: Tambahkan gambar atau grafik dari perpustakaan bawaan *Articulate Storyline* atau impor gambar dari penyimpanan lokal pengguna.

5. Menyiapkan untuk Publikasi

- a) Preview: Sebelum mempublikasikan proyek, gunakan fitur "Preview" untuk melihat bagaimana proyek akan terlihat dan berperilaku saat dijalankan.

- b) Publish: Setelah puas dengan proyek, pilih opsi "Publish" untuk menentukan format output (misalnya, SCORM untuk LMS atau format web lainnya). *Articulate Storyline* akan menghasilkan file yang dapat distribusikan atau unggah ke platform *e-learning*.

6. Mengevaluasi dan Memperbaiki

- a) Uji Coba: Sebelum publikasi final, uji coba proyek di beberapa perangkat atau simulator untuk memastikan tidak ada masalah yang tidak terduga.
- b) Evaluasi: Setelah proyek dipublikasikan dan digunakan oleh pengguna, gunakan data dan umpan balik untuk melakukan evaluasi. Identifikasi area yang dapat diperbaiki untuk versi selanjutnya.

Dengan memahami langkah-langkah dasar ini, pengguna dapat mengoperasikan *Articulate Storyline* secara efektif untuk membuat konten *e-learning* yang interaktif dan bermutu tinggi. Teruslah berlatih dan eksplorasi fitur-fitur tambahan untuk mengoptimalkan penggunaan platform ini sesuai dengan kebutuhan Pengguna.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Untuk mengembangkan aplikasi dalam menggunakan *Articulate Storyline* agar dapat digunakan di handphone atau smartphone, ada beberapa langkah yang perlu di ikuti:

1) Produksi

- a. Desain Responsif

Pastikan desain modul *e-learning* pengguna responsif, artinya konten dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, termasuk smartphone. Beberapa tips untuk desain responsif:

- 1) Ukuran Layar: Perhatikan ukuran layar smartphone yang umum digunakan agar konten tetap dapat dibaca dan dinavigasi dengan baik.
- 2) Font dan Navigasi : Gunakan font yang mudah dibaca di layar kecil, dan pastikan tombol dan navigasi dapat diakses dengan jari.
- 3) Pengaturan Tampilan : Gunakan fitur Story View atau Slide View di *Articulate Storyline* untuk mengatur tata letak dan responsivitas elemen-elemen konten tersebut.

b. Optimasi Media

- 1) Gambar dan Video : Pastikan gambar dan video yang Pengguna gunakan di modul *e-learning* sudah dioptimalkan untuk kecepatan dan kualitas yang baik di perangkat mobile.
- 2) Audio : Pastikan file audio dalam kondisi kompatibel dengan perangkat mobile dan tersedia dalam format yang didukung.

c. Uji Coba pada Perangkat Mobile

Sebelum publikasi, pastikan untuk menguji modul *e-learning* di berbagai perangkat mobile untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan konten terlihat seperti yang diharapkan. Gunakan fitur "Preview" di *Articulate Storyline* untuk melihat

bagaimana modul *e-learning* pengguna terlihat di berbagai ukuran layar.

d. Pilih Format Publikasi yang Tepat

Articulate Storyline mendukung beberapa format publikasi yang dapat diakses melalui perangkat mobile:

- 1) HTML5 : Publikasikan modul *e-learning* Pengguna dalam format HTML5 agar dapat diakses melalui browser web di perangkat mobile.
- 2) SCORM atau Tin Can API (xAPI) : Jika pengguna menggunakan *Learning Management System* (LMS), pastikan untuk memilih format publikasi yang sesuai dengan kebutuhan *Learning Management System* yang mendukung akses mobile.

e. Pemeliharaan dan Evaluasi

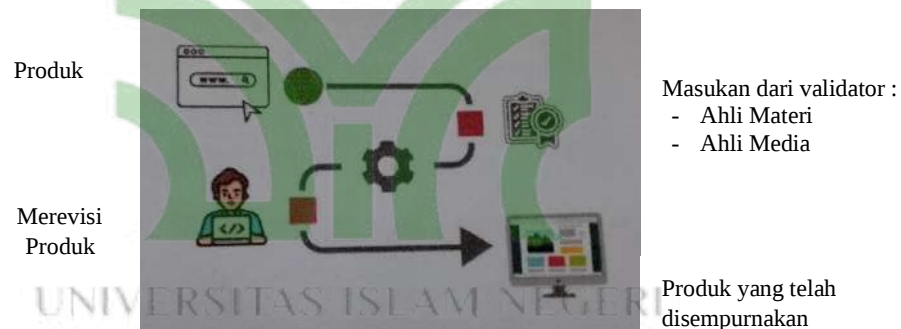
Setelah modul *e-learning* pengguna dijalankan di perangkat mobile, lakukan pemeliharaan dan evaluasi untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengakses dan memahami konten dengan baik. Gunakan data analitik dari *Learning Management System* atau pengguna langsung untuk mengevaluasi penggunaan dan respons terhadap modul *e-learning* di perangkat mobile.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pengguna dapat mengembangkan aplikasi menggunakan *Articulate Storyline* yang responsif dan dapat diakses dengan baik melalui handphone atau smartphone. Pastikan untuk terus memperbarui dan meningkatkan konten

berdasarkan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

2) Validasi

Sebelum melakukan pengujian di lapangan, penting untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Tujuan validasi adalah untuk menilai sejauh mana media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan dapat digunakan secara luas. Output dari kegiatan ini akan berupa saran dari para pakar dalam bidang materi dan media atau teknologi informasi yang akan digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline*.



Gambar 4.1 Alur Validasi Produk

Pada tahap ini validasi produk akan dilakukan oleh 2 (dua) validator ahli yaitu: 1) Saimarlina Harahap, dosen di Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara, sebagai Validator Materi, dan 2) Benny Pranata, Guru dan Staf Tata Usaha di SMA Negeri 1 Sibabangun, sebagai Validator Media atau Teknologi Informasi.

Validator materi dan validator media dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* ini adalah orang yang memiliki kompetensi di bidangnya. Dengan harapan, pemilihan validator tersebut dapat lebih meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Ahli materi akan melakukan validasi dengan cara memberikan skor nilai, komentar maupun saran yang nantinya akan digunakan sebagai acuan revisi, Angket validasi ahli menggunakan alternatif jawaban sebanyak 4 (empat) pilihan, yaitu:

- 1) Sangat baik dengan skor 4;
- 2) Baik dengan skor 3;
- 3) Kurang Baik dengan skor 2: dan
- 4) Sangat baik dengan skor 1.

Adapun hasil validasi oleh validator ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Aspek Bahasa	10 = 83%	Sangat Valid
2	Aspek efek bagi pembelajaran	19 = 95%	Sangat Valid
3	Aspek Relevansi Konten	14 = 88%	Sangat Valid
Total		43	

Rata-rata	3,58%	
Presentase	89,6%	Sangat Valid

Skor penilaian ahli materi yang lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

Adapun data kualitatif yang diperoleh ahli materi setelah melihat dan mengamati komponen produk, maka ahli materi memberikan saran pada aspek efek bagi pembelajaran dengan menambahkan indikator, slide diganti judul tema, Untiled slide diganti ikon evaluasi (kuis), dan bahasa harus lebih baku.

Sementara hasil validasi oleh validator ahli teknologi informasi terhadap pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	12 = 75%	Valid
2	Aspek Tampilan Visual	34 = 94%	Sangat Valid
Total		46	
Rata-rata		3,54%	
Presentase		88%	Sangat Valid

Skor penilaian ahli media (teknologi informasi) yang lebih rinci dapat dilihat pada lampiran.

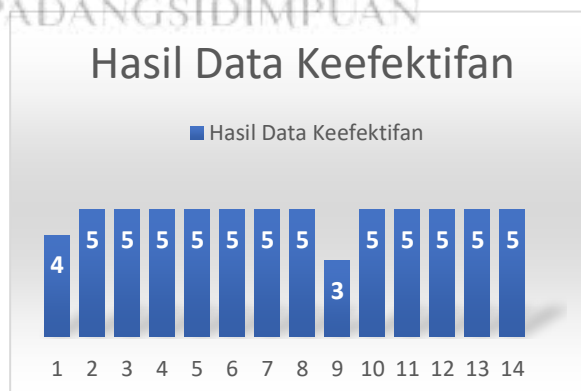
Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media memberi komentar dan saran mengenai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* yaitu : Tata letak teks dan gambar diperhatikan lagi, terlalu banyak teks pada satu slide sehingga terlihat kurang menarik dan kurang jelas.

Selain adanya penilaian validasi dari beberapa validator, peneliti juga memperoleh nilai respon keefektifan media. Nilai tersebut diambil dari angket yang diberikan kepada siswa dan dianggap sebagai penilaian respon dalam keefektifan siswa setelah menggunakan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Storyline* pada materi Abu Bakar as-Siddiq. Tabel kriteria penilaian respon keefektifan media terhadap pembelajaran siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kriteria Keefektifan

Skor	Nilai	Kriteria Validitas
1	<50,00 %	Tidak Efektif
2	61,00-70,00%	Kurang Efektif
3	71,00-80,00%	Cukup Efektif
4	81,00-90,00%	Efektif
5	90,00-100,00%	Sangat Efektif

a. Data Kuantitatif



Gambar 4.2 Grafik Hasil Data Keefektifan

$$P = \frac{67}{70} \times 100 = 87,5\%$$

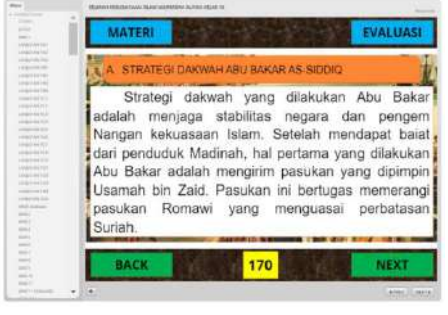
Berdasarkan jumlah pertanyaan pada lembar observasi keefektifan terhadap media pembelajaran *articulate storyline* yang berjumlah 14 butir soal pertanyaan dengan masing-masing 5 indikator kriteria penilaian keefektifan media terhadap pembelajaran siswa maka di dapatkan hasil data kuantitatif yang diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh observer diperoleh skor sebanyak 87,5 dengan persentase sebesar 87,5%. Dari hasil tersebut kriteria keefektifan yang dikategorikan “efektif” yang artinya media ini menunjukkan efektif pada saat proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran *articulate storyline* dapat dibuktikan juga ada beberapa siswa yang bertanya, menjawab pertanyaan dan ada juga yang menanggapi.

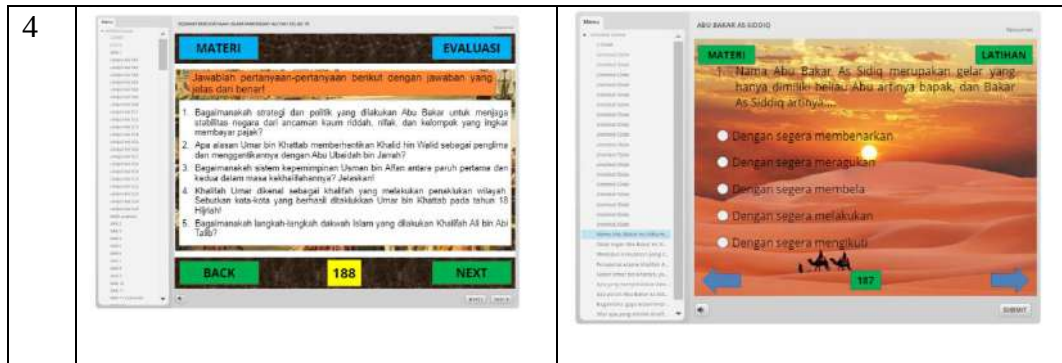
b. Data Kualitatif

Hasil analisis keefektifan yang didapatkan oleh peneliti yang dibantu oleh observer menunjukan hasil peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan efektif karena dilengkapi dengan gambar, warna background yang sesuai, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan semangat saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* pada saat proses pembelajaran menimbulkan respon yang efektif dan positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar, keefektifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Revisi

Adapun aktivitas yang dilakukan pada bagian ini yaitu perbaikan media pembelajaran berbasis artikulatur lain berdasarkan komentar maupun saran dari ahli media maupun materi. Adapun perbaikan yang dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis artikulatur lain dapat dilihat pada perbandingan sebelum dan sesudah perbaikan berikut ini:

No	Sebelum	Sesudah
1		
2		
3		



Gambar 4.3 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

Setelah tidak ada lagi revisi terhadap produk berdasarkan masukan dari validator ahli, maka para ahli memberikan penilaian melalui lembar validasi agar dapat diketahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Selain validasi ahli, peneliti juga melakukan uji efektivitas untuk dapat mengetahui respons siswa saat produk digunakan dalam pembelajaran di kelas atau belajar mandiri.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pengembangan produk yang telah melalui tahap revisi kemudian dapat diterapkan kepada siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah. Pada tahap ini, siswa akan dibagikan link aplikasi *Articulate Stroyline*, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengakses semua fitur yang ada di aplikasi tersebut agar mereka nantinya dapat merespons kelayakan produk yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Setelah siswa selesai menggunakan aplikasi, maka guru dapat mempraktikkan pengguna aplikasi *Articulate Stroyline* dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap kritis yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Stroyline* yang dikembangkan. Pada tahap ini, penelitian tersebut akan menganalisis dan mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Evaluasi dalam model ADDIE melihat pengumpulan data terkait penggunaan media pembelajaran, respons siswa, efektivitas pengajaran, dan kemajuan pembelajaran yang dicapai. Data ini kemudian akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media pembelajaran, serta memberikan wawasan yang berharga untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitasnya.

Dalam penelitian ini, evaluasi akan melibatkan pengukuran respons dan partisipasi mahasiswa, efektivitas transfer pengetahuan dari media pembelajaran ke situasi nyata, serta keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Articulate Stroyline* dan apakah media tersebut dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam konteks aplikasi. Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran apakah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat diimplementasikan secara efektif dalam pengajaran

Sejarah Kebudayaan Islam dan apakah media ini meningkatkan proses pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Rancangan, Validasi Produk dan Keefektifan

Dalam proses validasi, ahli materi memberikan penilaian yang komprehensif terhadap aspek bahasa, efek pembelajaran, efek relevansi konten yang dihadirkan dalam media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline*. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor keseluruhan mencapai 89,6%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang sangat berkualitas dalam hal penggunaan bahasa yang baik, efek yang mendukung proses pembelajaran, serta konten yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran pembelajaran.

Selain itu, ahli media juga melakukan evaluasi terhadap rancangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline*. Ahli menitikberatkan penilaian pada aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual media. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik dengan skor keseluruhan mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan mengimplementasikan rekayasa perangkat lunak yang baik dan tampilan visual yang menarik.

Secara keseluruhan, hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* yang dirancang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Skor validasi yang tinggi, yaitu 89,6% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, menunjukkan bahwa rancangan media tersebut telah memenuhi kelayakan dalam hal bahasa, efek pembelajaran, relevansi konten, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Presentase tersebut memberikan keyakinan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *articulate storyline* ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Keterbatasan Penelitian

Selama dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini, ada beberapa keterbatasan yang sering dialami peneliti. Berikut adalah beberapa di antaranya:

- a) Keterbatasan Teknis : Pengembangan multimedia interaktif memerlukan keterampilan teknis yang tinggi dalam menggunakan perangkat lunak seperti *Articulate Storyline*.
- b) Keterbatasan Sumber Daya : penelitian pengembangan multimedia interaktif membutuhkan sumber daya yang cukup, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak. Pengadaan sumber daya ini, termasuk lisensi perangkat lunak, perangkat keras yang

memadai, dan infrastruktur yang mendukung, dapat menjadi hambatan terutama bagi peneliti atau tim dengan anggaran terbatas.

- c) Keterbatasan Waktu : Pengembangan multimedia interaktif yang berkualitas membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini terutama berlaku untuk tahap desain, pengembangan konten, pengujian, dan iterasi produk. Keterbatasan waktu dapat menjadi tantangan yang signifikan terutama dalam memenuhi tenggat waktu proyek yang ditetapkan.
- d) Keterbatasan Validitas Eksternal : Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif mungkin tidak dapat langsung diterapkan secara luas atau digeneralisasikan ke konteks yang berbeda. Keterbatasan ini disebabkan oleh fokus yang kuat pada pengembangan produk spesifik untuk kasus tertentu, yang mungkin memiliki karakteristik unik yang sulit dipertahankan di luar lingkungan tersebut.
- e) Keterbatasan Validitas Internal : Karena sifat eksperimental dari pengembangan multimedia interaktif, sulit untuk mengontrol semua variabel yang mungkin mempengaruhi hasil. Ini dapat mempengaruhi validitas internal dari eksperimen atau pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini.
- f) Keterbatasan dalam Pengukuran Efektivitas : Mengukur efektivitas multimedia interaktif dengan cara yang obyektif dan dapat dipergunakan juga dapat menjadi keterbatasan. Metrik pengukuran yang valid dan reliabel perlu dikembangkan untuk mengevaluasi

seberapa baik produk yang dikembangkan ini dalam mencapai tujuan interaktifnya.

Mengatasi keterbatasan-keterbatasan ini memerlukan perencanaan yang matang, pengelolaan sumber daya yang efisien, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan tantangan yang muncul selama proses penelitian. Komunikasi yang baik antara tim pengembangan, pemangku kepentingan, dan pengguna akhir juga penting untuk memastikan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan yang ditetapkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang baru yaitu berupa media pembelajaran interaktif menggunakan media *articulate storyline* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi tentang Abu Bakar As-Siddiq pada kelas X di Sejarah Kebudayaan Islam 3 Tapanuli Tengah dapat diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* melibatkan perencanaan yang matang, desain antarmuka yang menarik, dan pengembangan konten yang interaktif. Analisis kebutuhan dan perencanaan, desain dan pengembangan, pengujian dan implementasi, evaluasi dan pemeliharaan. Pengujian dan evaluasi berkelanjutan adalah kunci untuk memastikan bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam memenuhi tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna dengan efektif.
2. Hasil uji coba produk media interaktif *articulate storyline* berupa aplikasi belajar yang dinyatakan bahwa media tersebut valid, menarik dan efektif digunakan pada saat pembelajaran karena menimbulkan sikap aktif terhadap siswa dalam belajar. Kevalidan media dapat dibuktikan secara persentase dari hasil ahli media sebesar 88% yang dengan ini kevalidan media termasuk kedalam kriteria sangat layak diujicobakan dengan

beberapa catatan dan revisi dan dari hasil ahli materi mendapatkan persentase sebesar 89,6% kriteria sangat baik dan media pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi.

3. Hasil keefektifan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* ini terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh seorang observer pada saat proses pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 87,5% yang dikategorikan termasuk kedalam kriteria sangat efektif, yang berarti media pembelajaran interaktif ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Abu Bakar As-Siddiq pada kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah.

B. Implikasi

1. Implikasi Praktis:

- a) Peningkatan Pembelajaran: Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Implikasi praktisnya termasuk penerapan multimedia ini di berbagai institusi pendidikan untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.
- b) Pelatihan Guru: Diperlukan pelatihan untuk guru dalam penggunaan dan integrasi teknologi ini ke dalam kurikulum mereka. Ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan memastikan bahwa teknologi digunakan secara maksimal.

2. Implikasi Teoritis:

- a) Teori Pembelajaran Interaktif: Penelitian ini mungkin memperkuat teori-teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan retention pengetahuan dibandingkan dengan metode tradisional.
- b) Model Pengembangan Multimedia: Hasil penelitian bisa memberikan kontribusi pada pengembangan model atau pedoman baru dalam pembuatan multimedia interaktif untuk pendidikan, khususnya dalam konteks sejarah dan budaya.

3. Implikasi Kebijakan:

- a) Kebijakan Pendidikan Teknologi: Temuan ini dapat mendorong pengambil kebijakan untuk mendukung integrasi teknologi multimedia dalam kurikulum sejarah, serta mungkin mempengaruhi alokasi anggaran untuk pengembangan dan pembelian perangkat lunak pendidikan.
- b) Stpenggunar Kurikulum: Penelitian ini bisa menjadi dasar untuk revisi stpenggunar kurikulum yang mencakup penggunaan teknologi canggih dalam pembelajaran sejarah.

4. Implikasi Sosial:

- a) Peningkatan Kesadaran Budaya: Multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami dan menghargai Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang lebih mendalam dan kontekstual. Ini dapat berkontribusi pada peningkatan toleransi dan kesadaran budaya di kalangan siswa dari berbagai latar belakang.

- b) Aksesibilitas: Teknologi ini dapat menyediakan akses yang lebih baik kepada siswa di daerah terpencil atau kurang beruntung yang mungkin tidak memiliki akses ke materi pembelajaran sejarah yang komprehensif.

5. Saran untuk Penelitian Selanjutnya:

- a) Evaluasi Efektivitas: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif dalam konteks berbeda atau dalam kelompok siswa yang berbeda, termasuk perbandingan dengan metode pembelajaran lain.
- b) Pengembangan Konten Tambahan: Penelitian bisa difokuskan pada pengembangan konten multimedia tambahan yang meliputi aspek lain dari Sejarah Kebudayaan Islam atau bidang studi lain untuk menilai generalisasi temuan ini.

C. Saran

Produk media pembelajaran berupa aplikasi articulate storyline ini dimanfaatkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan serta saran pemanfaatan untuk peneliti ataupun pengembang media selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, media dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas X, referensi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran.

2. Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran di kelas dan bisa menjadi bahan referensi dalam membuat media pembelajaran yang lain.
3. Bagi siswa, media dapat menjadikan semangat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- A. Marjuni dan Harun, Hamzah, “*Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran*”, Jurnal Idaarah, Vol. 3, No. 2, 2019
- Afrizal dan Fitriani, “*Pengembangan Sistem Informasi Feedback Pelanggan Hosting Pada CV. E-Padi Corporation Berbasis Web*”, Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), Vol. 1, No. 1, 2017
- Al Fikri, Imaduddin, “*Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS*”, Jurnal Teknik ITS, Vol. 5, No. 1, 2016
- Alexandro Rinto, Misnawati, dan Wahidin, *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*, Guepedia, 2021
- Amiroh, A., “*Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*,” Yogyakarta: Pustaka Anpengguna Surva, 2019
- Anamisa, Devie Rosa dan Fifi Ayu Mufarroha, *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi: HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter*, Madura : Media Nusa Creative (MNC) Publishing, 2022
- Anas Sudijono, *Pengantar Evalluasi pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013
- Asfiati, *Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta : Kencana, 2021
- Azis Sholehul, *Gampang dan Gratis Membuat Website: Web Personal, Organisasi dan Komersil*, Jakarta : Lembar Langit Indonesia, 2013
- Branch, Robbert Maribe, *Instructional Design : The ADDIE approach*, Boston , MA : Springer Science & Business Media, 2009
- Dananjaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung : Nuansa cendekia, 2023
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Bandung : Sygma Examedia Arkanleema, 2017
- Dewi, Atika Kumala dkk., *Strategi Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Milenial*, Jawa Barat : Edu Publisher, 2021
- Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*, Jakarta : Tiram Media, 2023
- Harahap, Syaiful Zuhri, Muhammad Sofyan Sitompul, dan Deci Irmayani, “*Perancangan Animasi Game Interaktif Puzzle Hewan Untuk Anak Anak Menggunakan Adobe Flash CS6*”, Journal of Computer Science and Information System (JCoInS), Vol. 3, No. 1, 2022
- Haryanto dan Friana, Bagas, “*Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif*”, Jutis (Jurnal Teknik Informatika), Vol. 6, No. 1, 2018
- Hidayah, Nurul, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 1, 2017
- Husniyatus, Salamah Zainiyati, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*”, Jakarta: Kencana, 2017

- Ika Parma Dewi, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline*, Padang : UNP Press, 2021
- Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2010
- Johan, Albi Aggitodan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Suka Bumi: CV Jejak, 2018
- Karisman, Aprian, “*Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android*”, JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi), Vol. 6, No. 1, 2019
- Leztiyani, Indirawati, “*Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No. 01, 2021
- Manurung, Purbatua, “*Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*”, Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, Vol. 14, No. 1, 2020
- Melati, Eka dkk., “*Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*”, Journal on Education, Vol. 6, No. 1, 2023
- Minkova, Yoana, “*Contemporary Multimedia Authoring Tools*”, International Journal of Engineering Science and Computing, Vol. 6, No. 10, 2016
- Mulyani, Sri, *Metode Analisis Dan Perancangan Sistem*, Bandung : Abdi Sistematika, 2017
- Oka, Gde Putu Arya, *Media Dan Multimedia Pembelajaran*, Tangerang : Pascal Books, 2022
- Pananrangi, Andi Rasyid, *Manajemen Pendidikan*, Makasar : Celebes Media Perkasa, 2017
- Parinduri, Sri Hpenggunayani, *Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind Untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika*, Padangsidempuan : Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (UIN Syahada Padangsidempuan), Vol. 1, No. 2, 2022
- Pito, Abdul Haris, “*Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an*”, Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan, Vol. 6, No. 2, 2018
- Pratama, Ryan Angga, “*Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan*”, Jurnal Dimensi, Vol. 7, No. 1, 2018
- Pulungan, HJ Suyuthi, *Sejarah Peradaban Islam di Indonesia*, Jakarta : Amzah, 2022
- Rohman, Syaiful Nur, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*”, (PhD Thesis. UIN Raden Intan), Lampung, 2020.
- Rosyid, Abdul, Agus Setia Budi, dan Purnomo Hadi Susilo, “*Kontrol Sistem Starter Sepeda Motor Berbasis Mikrokontroler Dengan Smartphone Android Menggunakan Voice Recognition*”, Jeecom: Journal of Electrical Engineering and Computer, Vol. 2, No. 2, 2020
- Rozi, Fahrur, *Metodologi Penelitian*, Medan : Yayasan Markaz Khidmat Al-Islam, 2019
- Rukhmana, Trisna, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif*, Batam : CV. Rey Media Grafika, 2022

- Rusli, Muhammad dkk., *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2019
- Sani, Ridwan Abdullah, *Pembelajaran Berbasis Hots Edisi Revisi: Higher Order Thinking Sejarah Kebudayaan Islam*, Vol. 1, Tira Smart, 2019
- Sari, Bintari Kartika, *“Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan teknik Jigsaw”*, Sun Hotel, Sidoarjo, East Java Indonesia, 2017
- Sari, Novita, Nurmilawati Mumun, dan Farida Laila Zunaidah, *“Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas 5 SDN Satak 2”*, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2, 2023
- Setiawan, Zunan, dkk., *Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023
- Setijawati, Ani, *Pustakawan Bergerak, Meningkatkan Kompetensi Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat*, Lombok : Penerbit P4I, 2023
- Sohibun dan Ade, Filza Yulina, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive”*, Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2, No. 2, 2017
- Sudiro, Achmad, Perdana Rahadian, dan Nur Prima, *Sistem Informasi Manajemen*, Malang : Universitas Brawijaya Press, 2011
- Sukmawati, Ellyzabeth dkk., *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*, Batam : Cendikia Mulia Mandiri, 2022
- Sumiharsono dan Hasanah, *Media pembelajaran*, Jawa Timur : CV Pustaka Abadi, 2017
- Suprpto, Agung, Mei Prabowo, dan M. Kom, *“Dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer,”* Lemb. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. Inst. Agama Islam Negeri Salatiga, 2021
- Surjono, *“Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan”*, Yogyakarta : UNY Press, 2017
- Surjono, Herman Dwi, *“Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan”*, Yogyakarta : UNY press, 2017
- Suryani, Nunuk, Setiawan Achmad, dan Putria Aditin, *“Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya”*, 2019
- Susanti, Aria Indah, *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*, Jawa Tengah : NEM, 2021
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*, Bandung : CV. Wacana Prima, 2008
- Sutikno, Sobry, *“Strategi Pembelajaran”*, Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2021
- Widiasworo, Erwin, *“Guru Ideal di Era Digital”*, Yogyakarta : Noktah, 2019
- Wijaya, Agi Ma'ruf, Ilfiana Firzaq Arifin, dan Mohamad Il Badri, *“Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah”*, SANDHYAKALA : Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya, Vol. 2, No. 2, 2021

Yumini, Siti dan Rakhmawati, Lusia, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*”, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 4, No. 3, 2015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 1

LEMBAR VALIDASI

Daftar Validator

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Saimarlina Harahap, S.Pd., M.Pd	Dosen Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara	Ahli Materi
2	Benny Pranata, S.Pd	Guru dan TU di SMAN 1 Sibbanguna	Ahli Media (Teknologi Informasi)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 2

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Tapanuli Tengah

Penyusun : Muhammad Iswin

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Dengan hormat, sehubungan dengan tersedianya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan respons berupa penilaian terhadap media tersebut. Respons penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan agar media pembelajaran SKI berbasis *Articulate Storyline* tersebut dapat direvisi untuk mencapai kualitas yang baik.

Petunjuk Pengisian

1. Mohon memberikan tanda cek lis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media ini.
2. Mohon mengisi semua tabel penilaian yang tersedia.
3. Tanda cek lis (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 76%-100% media sesuai dengan pernyataan	4
B	Baik/Sesuai/Jelas/Benar (sesuai pernyataan)	Jika 51%-75% media sesuai dengan pernyataan	3
K	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 26%-50% media sesuai dengan pernyataan	2
SK	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1%-25% media sesuai dengan pernyataan	1

A. Penilaian Media

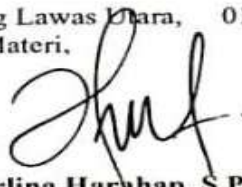
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			SB	B	K	SK
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan bidang SKI		✓		
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		✓		
3	Kemudahan memahami alur konten	Konten dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami	✓			
Aspek Efek bagi Pembelajaran						
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			SB	B	K	SK
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa dalam belajar SKI secara mandiri	✓			
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media mampu menambah pengetahuan <i>Articulate Storyline</i> bagi siswa		✓		
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman	Media mampu meningkatkan pemahaman bagi siswa	✓			
8	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari SKI	✓			
Aspek Relevansi Konten						
9	Kesesuaian konten atau materi dengan kurikulum yang berlaku	Materi yang disampaikan mampu mengikuti kurikulum saat ini	✓			
10	Kesesuaian antara konten atau materi dengan kompetensi yang diharapkan	Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas	✓			
11	Kesesuaian konten atau materi ditinjau dari aspek keilmuan	Materi dan definisi yang disampaikan sesuai dengan definisi yang berlaku dalam bidang SKI		✓		
12	Konten atau materi bahan ajar ditulis secara ilmiah	Konten atau materi disampaikan sesuai dengan kajian ilmiah		✓		

B. Komentar dan Saran

No	Aspek	Komentar dan Saran
		1. Tambahkan indikator 2. Slide diganti dengan tema 3. Untiled slid digantikan icon evaluasi (kuis) 4. Bahasa lebih baku 5. Cara pengaplikasian 6. Identitas

Padang Lawas Utara, 01 April 2024
Ahli Materi,



Saimarlina Harahap, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0101019501

Lampiran 3

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA / TEKNOLOGI DAN INFORMASI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Tapanuli Tengah

Penyusun : Muhammad Iswin

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Dengan hormat, sehubungan dengan tersedianya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan respons berupa penilaian terhadap media tersebut. Respons penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan agar media pembelajaran SKI berbasis *Articulate Storyline* tersebut dapat direvisi untuk mencapai kualitas yang baik.

Petunjuk Pengisian

1. Mohon memberikan tanda cek lis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media ini.
2. Mohon mengisi semua tabel penilaian yang tersedia.
3. Tanda cek lis (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala:

Kode	Keterangan	Petunjuk Isian	Skor
SB	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Benar (sesuai pernyataan)	Jika 76%-100% media sesuai dengan pernyataan	4
B	Baik/Sesuai.Jelas/Benar (sesuai pernyataan)	Jika 51%-75% media sesuai dengan pernyataan	3
K	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 26%-50% media sesuai dengan pernyataan	2
SK	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Benar (sesuai pernyataan)	Jika 1%-25% media sesuai dengan pernyataan	1

A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			SB	B	K	SK
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Kemudahan penggunaan media	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> mudah dioperasikan		✓		
2	Media dapat digunakan kembali	Media pembelajaran dapat digunakan kembali		✓		
3	Kemudahan pengelolaan media	Media pembelajaran dapat dikelola dan dipelihara dengan mudah		✓		
4	Kesesuaian media dengan perkembangan teknologi	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK		✓		
Aspek Tampilan Visual						

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			SB	B	K	SK
5	Kemudahan tata letak tombol dan tulisan	Media menggunakan tata letak tombol dan tulisan yang mudah dipahami	✓			
6	Kesesuaian pemilihan warna	Media menggunakan warna yang sesuai	✓			
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Media menggunakan jenis huruf yang sesuai		✓		
8	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Media memilih ukuran huruf yang sesuai	✓			
9	Kesesuaian tampilan gambar	Media menggunakan tampilan gambar yang sesuai	✓			
10	Keseimbangan proporsi gambar	Media mengatur proporsi gambar secara seimbang		✓		
11	Kejelasan orientasi halaman	Orientasi halaman jelas (halaman panduan, halaman utama, dan halaman pencarian)	✓			
12	Keefektivan fungsi navigasi	Media memiliki fungsi navigasi yang efektif	✓			
13	Kemenarikan desain	Media memiliki desain yang cukup menarik	✓			

B. Komentar dan Saran

No	Aspek	Komentar dan Saran
		Tata teks dan gambar diperhatikan lagi, terlalu banyak teks pada slide sehingga teks terlihat kurang menarik dan kurang jelas, terdapat kesalahan penulisan yang harus diperbaiki, kualitas gambar perlu diperhatikan dan ditingkatkan.

Sibabangun, 15 April 2024

Ahli Media,



Benny Pranata, S.Pd

Lampiran 4

ANGKET RESPONS SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Tapanuli Tengah

Penyusun : Muhammad Iswin

Institusi : Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Petunjuk Pengisian

1. Melalui angket ini siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Articulate Storyline*.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Anda terhadap instrumen dengan pedoman pada “Rubrik Penilaian” dengan ketentuan berikut:
SB = Sangat Efektif K = Kurang
B = Efektif SK = Tidak Efektif
C = Cukup
3. Jika penilaian Anda adalah C, E, SE maka berilah keterangan pada kolom yang telah disediakan. (tuliskan pada bagian mana kekurangan media).

Nama :

Kelas :

No	Indikator	Skor				
		SE	E	C	K	TE
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif membantu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif					
2	Media pembelajaran interaktif memiliki tulisan yang mudah dibaca					
3	Media pembelajaran interaktif memiliki warna yang cocok untuk dilihat					
4	Saya senang belajar sejarah kebudayaan islam (SKI) menggunakan media ini					
5	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan menggunakan media ini					
6	Animasi, gambar dan video dalam media ini menarik					
7	Penggunaan warna pada media ini menarik					
8	Saya semangat belajar menggunakan media ini					
9	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi					
10	Saya tertarik untuk belajar pelajaran lain menggunakan media ini					
11	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini					
12	Saya mudah memahami materi sejarah kebudayaan islam (SKI) melalui media ini					
13	Media ini mudah untuk digunakan					
14	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti					
Total Skor						

Lampiran 5

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN

Tanggal : 17 April 2024

Narasumber : Fitriani Harahap, S.Pd

Petunjuk :

- Lembar instrument wawancara di isi oleh guru kelas X
- Berilah tanda chek (✓) pada kolom sesuai pendapat guru kelas X

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dan mengajar menggunakan media ini				✓	
2	Animasi, gambar dan video dalam media ini menarik					✓
3	Penggunaan warna pada media ini menarik				✓	
4	Saya semangat belajar dan mengajar menggunakan media ini					✓
5	Soal kuis yang diberikan sesuai dengan penjelasan materi					✓
6	Saya tertarik untuk menggunakan media ini				✓	
7	Saya merasakan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media ini				✓	
8	Media ini mudah untuk digunakan					✓
9	Bahasa dan perintah dalam media ini jelas dimengerti				✓	
Total Skor		40=89%				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ABDULLAH
PADANGSIDIMPUR

Pandan, 17 April 2024

Narasumber,



Fitriani Harahap, S.Pd

Lampiran 6

HASIL VALIDASI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA

A. Validasi Ahli Materi

Nama Ahli: Saimarlina Harahap, S.Pd., M.Pd.

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Bahasa			
1	Ketepatan penggunaan istilah	3	Baik
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3	Baik
3	Kemudahan memahami alur konten	4	Sangat Baik
Jumlah		10 = 83%	Sangat Valid
Aspek Efek bagi Pembelajaran			
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Sangat Baik
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4	Sangat Baik
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	3	Baik
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman	4	Sangat Baik
8	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	4	Sangat Baik
Jumlah		19 = 95%	Sangat Valid
Aspek Relevansi Konten			
9	Kesesuaian konten atau materi dengan kurikulum yang berlaku	4	Sangat Baik
10	Kesesuaian antara konten atau materi dengan kompetensi yang diharapkan	4	Sangat Baik
11	Kesesuaian konten atau materi ditinjau dari aspek keilmuan	3	Baik
12	Konten atau materi bahan ajar ditulis secara ilmiah	3	Baik
Jumlah		14 = 88%	Sangat Valid
Total		43	
Rata-rata		3,58	
Persentase		89,6%	Sangat Valid

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Maka, secara keseluruhan aspek media berjumlah 43 dengan presentasi 89,6% (sangat valid).

B. Validasi Ahli Media (Teknologi Informasi)

Nama Ahli: Benny Pranata, S.Pd

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1	Kemudahan penggunaan media	3	Baik
2	Media dapat digunakan kembali	3	Baik

3	Kemudahan pengelolaan media	3	Baik
4	Kesesuaian media dengan perkembangan teknologi	3	Baik
Jumlah		12 = 75%	Valid
Aspek Tampilan Visual			
5	Kemudahan tata letak tombol dan tulisan	4	Sangat Baik
6	Kesesuaian pemilihan warna	4	Sangat Baik
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	Baik
8	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	Sangat Baik
9	Kesesuaian tampilan gambar	4	Sangat Baik
10	Keseimbangan proporsi gambar	3	Baik
11	Kejelasan orientasi halaman	4	Sangat Baik
12	Keefektifan fungsi navigasi	4	Sangat Baik
13	Kemenarikan desain	4	Sangat Baik
Jumlah		34 = 94%	Sangat Valid
Jumlah		46	
Rata-rata		3,54	
Persentase		88%	Sangat Valid

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Maka, presentase aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 75% (valid) dan aspek tampilan visual dengan presentasi 94% (sangat valid). Total keseluruhan aspek sebesar 88% (sangat valid).

C. Total Penilaian Ahli

Validator Ahli	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Media	43	48	89,6%	Sangat Valid
Ahli Teknologi Informasi	46	52	88%	Sangat Valid
Total Keseluruhan	89	100	89%	Sangat Valid

Maka, total keseluruhan penilaian dari ahli media dan ahli teknologi informasi sebesar 89% (sangat valid).

Lampiran 7

UJI EFEKTIFITAS PRODUK

A. Respons Siswa

LEMBAR RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE

No	Nama Siswa	Skor Pertanyaan														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Adara	4	4	4	4	4	5	4	2	2	5	3	2	3	2	87,5
2	Adiva	5	4	4	4	4	5	4	2	2	4	4	4	3	2	
3	Aisyah	4	4	4	4	5	5	4	3	2	5	4	3	3	2	
4	Albert	4	4	5	4	5	4	5	2	2	5	4	5	1	2	
5	Alby	4	4	4	4	4	4	5	2	2	2	2	2	2	2	
6	Alecia	4	3	4	5	4	5	5	4	2	5	3	2	1	1	
7	Arkaan	4	4	4	4	4	4	5	2	2	4	4	2	2	2	
8	Arum	4	5	4	4	3	3	3	5	2	5	4	5	1	1	
9	Arya	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	3	2	2	1	
10	Azzahi	4	3	5	3	5	4	4	3	2	2	1	5	2	2	
11	Dhafa	4	4	4	4	4	4	3	2	2	5	4	4	2	2	
12	Dika	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	1	2	
13	Dzaka	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	1	1	
14	Firda	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	5	3	1	1	
15	Haura	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	2	1	
16	Keisha	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	1	1	
17	Kenzie	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	1	1	
18	Khafid	4	5	3	5	3	4	4	5	5	4	5	4	1	2	
19	Khoir	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	2	2	
20	Nawar	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5	2	2	3	
21	Tasya	4	4	3	3	4	4	3	5	5	4	4	5	2	2	
22	Umara	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	2	1	
23	Yudha	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	2	2	
24	Yuma	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	2	3	
		98	98	98	99	99	98	98	87	84	97	98	89	42	41	
Total Skor		1226														

Maka, adapun hasil respons siswa terkait efektifitas diperoleh hasil 87,5% (efektif).

B. Komentar dan Saran Siswa

No	Nama	Saran
1	Adara	Tidak selalu bisa menjadi rujukan utama, harus dibarengi buku yang relevan
2	Adiva	Tidak berkomentar
3	Aisyah	Guru mampu menggunakan dan menerangkan penggunaan media pembelajaran
4	Albert	Siswa diberikan pemahaman isi dari <i>Articulate Storyline</i>
5	Alby	Materi yang ditampilkan detail dan mencantumkan sumber referensinya
6	Alecia	Mengevaluasi pemahaman siswa
7	Arkaan	Guru SKI memperdalam pengetahuan tentang teknologi
8	Arum	Sosialisasi kepada Guru dan Siswa tentang penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>
9	Arya	Tidak berkomentar
10	Azzahi	Kendala jaringan internet
11	Dhafa	Tujuannya harus mempermudah
12	Dika	Materinya jelas dan mudah dipahami
13	Dzaka	Menggunakan bahasa singkat padat dan langsung kepada poin utama
14	Firda	Tidak berkomentar
15	Haura	Menggunakan desain modern dan dilengkapi dengan animasi atau foto dan video
16	Keisha	Sebaiknya media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> cukup digunakan untuk kalangan perguruan tinggi
17	Kenzie	File media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami
18	Khafid	Materinya jelas dan mudah dipahami
19	Khoirul	Tidak selalu bisa menjadi rujukan utama, harus dibarengi buku yang relevan
20	Nawar	Materinya jelas dan mudah dipahami
21	Tasya	Tidak berkomentar
22	Umara	Penjelasan materi pada aplikasi cukup singkat namun jelas dan mudah dipahami
23	Yudha	Tidak berkomentar
24	Yumma	Kendala jaringan internet

Lampiran 8

HASIL PRODUK

LATIHAN  KHALIFAH ABU BAKAR AS-SIDDIQ	MATERI LATIHAN 2. PENUMPASAN TERHADAP KAUM RIDDHA DAN NABI PALSU Setelah wafatnya Nabi Muhammad, sebagian besar suku Arab tidak lagi membayar zakat kepada pemerintah Islam. Mereka menolak otoritas Islam dan kembali pada agama mereka masing-masing. Kondisi ini kemudian disebut dengan istilah riddah atau murtad, yang berarti pelepasan diri dari Islam. Setelah wafatnya Nabi Muhammad, sebagian besar suku Arab tidak lagi membayar zakat kepada pemerintah Islam. Mereka menolak otoritas Islam dan kembali pada agama mereka masing-masing. Kondisi ini kemudian disebut dengan istilah riddah atau murtad, yang berarti pelepasan diri dari Islam.
---	---

MATERI LATIHAN Beliau juga menggunakan strategi yang diplomatik dalam kehidupannya saat menjabat sebagai pemimpin. Abu Bakar membangun hubungan dengan suku-suku non-Arab, serta memberikan dukungan dan perlindungan terhadap umat Islam yang teraniaya. Dalam kebijakan luar negeri, Abu Bakar juga menerapkan kebijakan yang berorientasi pada perdamaian dan diplomasi dalam melawan negara-negara musuh Islam. 70	MATERI LATIHAN 1. Nama Abu Bakar As Siddiq merupakan gelar yang hanya dimiliki beliau Abu artinya bapak, dan Bakar As Siddiq artinya.... ☐ Dengan segera membenarkan ☐ Dengan segera mengikuti ☐ Dengan segera melakukan ☐ Dengan segera meragukan ☒ Dengan segera membela 187
MATERI LATIHAN 1. ABU BAKAR MELANJUTKAN EKSPEDISI PASUKAN USAMAH Pasukan Usamah adalah pasukan ekspedisi yang dipimpin oleh Usamah bin Zaid, putra angkat Nabi Muhammad, yang bertujuan untuk menegakkan kekuasaan Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad. Setelah Nabi Muhammad wafat, Abu Bakar menjadi pemimpin umat Islam. Di awal kepemimpinannya, pasukan Usamah disiapkan untuk bergerak ke Yordania, namun banyak kalangan menentang dengan alasan yang beragam. 70	MATERI LATIHAN 1. Apa yang menyebabkan Abu Bakar mendapat gelar As Siddiq? type your text here 70

Lampiran 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Muhammad Iswin
NIM : 2250100018
Tempat/Tgl. Lahir : Sibabangun, 08 Juni 1994
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Alamat : Lingkungan IV, Kel. Sibabangun, Kec. Sibabangun,
Kab. Tapanuli Tengah
Email : muhammadiswin86@gmail.com

B. IDENTITAS ORANGTUA

Nama Ayah : Sutrisno
Nama Ibu : Almh. Daryati
Pekerjaan Ayah : Petani

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD Negeri 154505 Sibabangun : 2000-2006

MTs Pondok Pesantren Al-Mukhlisin Lumut : 2006-2009

SMA Negeri 1 Sibabangun : 2009-2012

S1 Pendidikan Agama Islam di IAIN : 2013-2017
Padangsidempuan

S2 Pendidikan Agama Islam di UIN syekh Ali : 2022-2024
Hasan Ahmad addary Padangsidempuan