

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE 3 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 1 SUMBERREJO KABUPATEN
BOJONEGORO**

TESIS

Oleh :

Erlyta Mila Adriasty Khosi'in

200101220019



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE 3 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 1 SUMBERREJO KABUPATEN
BOJONEGORO**

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Agama Islam

OLEH :

ERLYTA MILA ADRIASTY KHOSI'IN

NIM 200101220019

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 24 Januari 2023.

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

Penguji Utama,

Dr. H. Imam Muslimin, M.Ag.
NIP. 196603111994031007



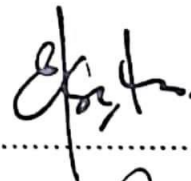
Ketua Penguji,

Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA.
NIP. 197208062000031001



Pembimbing I

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.
NIP. 197203062008012010



Pembimbing II

Dr. Muh. Hambali, M.Ag.
NIP. 197304042014111003



Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Wahidmurni, M.Pd.
NIP. 19690303 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
NIM : 200101220019
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Menyatakan bahwa hasil penelitian (TESIS) ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian saya terbukti terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Batu, 20 Desember 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular postmark stamp. The stamp contains the text 'METERAL TEMPEL' and the number '568AKX302004996'. The signature is stylized and appears to be 'Erlyta Mila Adriasty Khosi'in'.

Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
200101220019

MOTTO

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

Artinya:

“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (QS Al-Nahl ayat 44)¹

¹ ‘Surat An-Nahl Ayat 44 | Tafsirq.Com’ <<https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-44>> [accessed 10 August 2022].

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta “Bapak Imam Kosi’in dan Ibu Neni Karmila” yang telah mencurahkan segala daya dan upaya untuk memberikan pendidikan terbaik bagi saya.
2. Para guru dan dosen yang memberikan banyak ilmu pengetahuan dan menyadarkan saya bahwa ilmu pengetahuan sangatlah luas.
3. Para keluarga dan para sahabat yang senantiasa memberikan semangat dan motivasinya untuk saya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Rasa syukur senantiasa penulis panjatkan pada Allah SWT. Berkat taufik dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai *khalifah fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro”** dan selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. dan para Wakil Rektor.
2. Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak. dan Wakil Direktur Drs. H. Basri Zain, M.A, Ph.D, yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Dr. KH. Mohammad Asrori, M.Ag dan Dr. A. Nurul Kawakip, M.Pd., MA yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penelitian tesis ini.
4. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran dan motivasi sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Muh. Hambali selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran dan motivasi sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan.
6. Kepala SMPN 1 Sumberrejo, Guru, dan siswa-siswi kelas VII SMPN 1 Sumberrejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi terkait penelitian.

7. Kepada orang tua Bpk Imam Kosi'in dan Ibu Neni Karmila yang selalu memberikan motivasi dan dukungan baik secara moral maupun material.
8. Kepada seluruh sahabat-sahabat saya yang senantiasa memberikan dukungannya.
9. Kepada teman-teman magister PAI angkatan 2020 yang senantiasa memberikan semangatnya.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpah rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Dalam penulisan tesis ini, penulis menyadari masih terdapat banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran dari seluruh pihak yang membaca karya tulis ini. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Batu, 20 Desember 2022
Yang menyatakan,

Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
200101220019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	9
H. Definisi Oprasional	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Motivasi Belajar	21
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	21
2. Indikator Motivasi Belajar	22
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	23
4. Hubungan Motivasi dan Pembelajaran	25
B. Hasil Belajar.....	27
C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	29
1. Pengertian Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	29

2. Karakteristik Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.....	30
3. Ruang Lingkup Materi PAI dan Budi Pekerti.....	31
4. Materi PAI dan Budi Pekerti SMP Kelas VII	32
D. Media Pembelajaran.....	33
1. Pengertian Media Pembelajaran	33
2. Fungsi Media Pembelajaran	35
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	36
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	37
E. Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	38
F. Kerangka Berfikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Model Penelitian Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	47
1. Analisis Kebutuhan	48
2. Desain.....	57
3. Pengembangan	66
4. Implementasi	70
5. Evaluasi.....	70
C. Uji Coba Produk.....	71
1. Desain Uji Coba	71
2. Subyek Coba	72
3. Jenis Data	73
4. Instrumen Pengumpulan Data	74
5. Teknik Analisis Data.....	76
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	80
A. Tampilan Desain Media Pembelajaran	80
B. Penyajian Data Uji Coba.....	86
1. Hasil Validasi Ahli Media.....	86
2. Hasil Validasi Ahli Materi	88
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	91

4. Hasil Uji Keefektifan Media <i>Articulate Storyline 3</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	93
5. Hasil Uji Keefektifan Media <i>Articulate Storyline 3</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	96
C. Analisis Data	98
1. Analisis Data Validasi Ahli Media	98
2. Analisis Data Validasi Ahli Materi	99
3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	100
4. Analisis Data Keefektifan Media <i>articulate Storyline 3</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo ..	101
5. Analisis Data Keefektifan media <i>articulate Storyline 3</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 1 Sumberrejo	103
D. Revisi Produk	105
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	107
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	107
B. Kesimpulan	111
C. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	112
DAFTAR RUJUKAN	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3.1 Tabel Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
Tabel 3.2 Tabel Materi dan Capaian Tujuan Pembelajaran	53
Tabel 3.3 Rincian biaya pembuatan media <i>articulate storyline 3</i>	56
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Pengembangan.....	57
Tabel 3.5 Penjabaran Capaian Tujuan Pembelajaran Yang Akan Dimasukan Kedalam Media <i>Articulate Storyline 3</i>	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	62
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran.....	64
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa	64
Tabel 3.10 Tabel <i>Storyboard Media articulate storyline 3</i>	67
Tabel 3.11 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase	77
Tabel 3.12 Menghitung Angket Motivasi Belajar siswa.....	79
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	92
Tabel 4.5 Hasil Motivasi Belajar Siswa	93
Tabel 4.6 Hasil Nilai Pretest Posttest Siswa	96
Tabel 4.7 Hasil Nilai Pretest Posttest Siswa	97
Tabel 4.8 Rangkuman Validitas Setiap Butir Angket.....	102
Tabel 4.9 Reliabilitas angket.....	103
Tabel 4.10 Paired Sample Statistic.....	103
Tabel 4.11 Paired Sample Statistic	103
Tabel 4.12 Paired Sample Test	104
Tabel 4.13 Paired Sample Test	104
Tabel 4.14 Hasil Revisi Produk	106
Tabel 5.1 Hasil Produk.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	45
Gambar 3.1 Langkah- langkah pengembangan ADDIE	47
Gambar 3.1 Bagan <i>Flowchat</i> Pengembangan	66
Gambar 4.1 Halaman Pembukaan.....	80
Gambar 4.2 Halaman Avatar.....	80
Gambar 4.3 Halaman log in	81
Gambar 4.4 Halaman Main Menu.....	81
Gambar 4.5 Halaman Petunjuk	82
Gambar 4.6 Halaman Materi Semester Ganjil	82
Gambar 4.7 Halaman Materi Per Bab	83
Gambar 4.8 Halaman Capaian Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4.9 Halaman Pembahasan Materi.....	84
Gambar 4.10 Halaman Video Pembelajaran	84
Gambar 4.11 Halaman Evaluasi.....	85
Gambar 4.12 Halaman Nilai Evaluasi.....	85
Gambar 4.13 Halaman Informasi	86

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin Tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Konsonan

No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	ṯ
5	ج	j
6	ح	ḥ
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	ḏ
10	ر	r
11	ز	z
12	س	S
13	ش	sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
22	ك	k
23	ل	l
24	م	m
25	ن	n
26	و	w
27	ه	h
28	ء	’
29	ي	y

2. Vokal Pendek

اَ = a	كَتَبَ kataba	أ... = ā	قَالَ qāla
اِ = i	سُئِلَ su'ila	إِئِي = ī	قِيلَ qīla
اُ = u	يَذْهَبُ yaẓhabu	أُو = ū	يَقُولُ yaqūlu

3. Vokal Panjang

4. Diftong

أَي = ai	كَيْفَ kaifa
أَوْ = au	حَوْلَ ḥaula

ABSTRAK

Khosi'in, Erlyta Mila Adriasty. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.* Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd. (2) Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diperlukan karena perkembangan teknologi semakin pesat dan tuntutan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan untuk dapat menserasikan, menyelaraskan dan menyeimbangkan antara iman, islam dan ihsan dalam kehidupan.

Tujuan penelitian ini untuk: (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline 3* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sumberrejo. (2) untuk menjelaskan keefektifan media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *research and development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE *analyze* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), dan *evaluate* (mengevaluasi). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII-E SMPN 1 Sumberrejo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan tes.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Media pembelajaran *articulate storyline 3* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo dinyatakan layak digunakan. (2) Media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi dengan dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

ABSTRACT

Khosi'in, Erlyta Mila Adriasty. 2023. Learning Media Development of Articulate *Storyline 3 of Islamic Religious Education and Character to Increase Motivation and Learning Outcomes Student of VII Class at SMPN 1 Sumberrejo, Bojonegoro Regency.* Thesis, Master Study Program of Islamic Education, Magister of Islamic state University Maulana Malik Ibrahim Malang, Preceptors: 1) Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd. 2) Dr. Muh. Hambali, M.Ag.

Keywords: learning media, articulate storyline 3, Islamic Religious Education, learning motivation, learning outcomes

Learning media development of Articulate Storyline 3 of Islamic Religious Education and Character is necessary because of the rapid development of technology and demands for the use of technology in education so that learning activities become more meaningful. In addition, Islamic religious and moral education is education that aims to be able to harmonize, harmonize and balance between faith, Islam and ihsan in life.

The purpose of this research is to (1) find out the feasibility learning media of articulate storyline 3 in increasing student motivation and learning outcomes in PAI and Characteristics subjects for class VII SMPN 1 Sumberrejo (2) to explain the effectiveness of articulate storyline 3 media in PAI and character in increasing the motivation and learning outcomes student of VII class of SMPN 1 Sumberrejo.

The method used is the research and development (RnD) using the ADDIE model analyze, design, develop, implement, and evaluate. The sample in this research is students VII-E class of SMPN 1 Sumberrejo. The data collection instruments used were observation, interview, questionnaire and test.

The results of this research and development is: (1) Learning media articulate storyline 3 for PAI and Moral Character are appropriate for use to increase motivation and learning outcomes for class VII students of SMPN 1 Sumberrejo are declared appropriate for use. (2) Media that articulates storylines 3 on Islamic education and morals subjects is declared effective in increasing motivation and learning outcomes for class VII students of SMPN 1 Sumberrejo, Bojonegoro Regency.

مستخلص البحث

تطوير وسائل الإعلام التعليمية المفصلة لخط القصة لثلاثة مواضيع من التربية الدينية الإسلامية والشخصية لزيادة الدافع ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا ، منطقة بوجونكارا . أطروحة ، برنامج الدراسات العليا للتربية الدينية الإسلامية ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج ، المستشارون: (١) د. عيسى نور وحيوني ، (٢) د. موه. حنبلي ،

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية ، القصة المفصلة 3 ، التربية الدينية الإسلامية والأخلاق ، حافز التعلم ، مخرجات التعلم

يعد تطوير وسائط التعلم ارتقليت شتوريلن ٣ في موضوع التربية الدينية الإسلامية والشخصية أمرًا ضروريًا بسبب التطور السريع للتكنولوجيا والطلب على استخدام التكنولوجيا في التعليم حتى تصبح أنشطة التعلم ذات مغزى أكبر. بالإضافة إلى ذلك ، فإن التعليم الديني والأخلاقي الإسلامي هو تعليم يهدف إلى التمكين من المواءمة والتناغم والتوازن بين الإيمان والإسلام والإحسان في الحياة.

الغرض من هذا البحث هو (١) اكتشاف جدوى وسائط التعلم لسطر القصة في زيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في موضوعات تربية اسلامية والسماوات للفصل السابع المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا (٢) لشرح فعالية صياغة القصة وسائل الإعلام في تربية اسلامية والشخصية في زيادة الدافع ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع من المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا

الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير أو تسمى البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع - E في المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا كانت أدوات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات.

نتائج هذا البحث والتطوير هي: (١) الوسائط التعليمية التي توضح الوقائع المنظورة لثلاثة موضوعات الدراسة الدينية الإسلامية والشخصية الأخلاقية مناسبة للاستخدام لزيادة الحافز ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا تم الإعلان عن أنها مناسبة للاستخدام. (٢) تم الإعلان عن فعالية وسائل الإعلام التي تعبر عن خطوط القصة ٣ حول مواضيع التربية الإسلامية والأخلاق في زيادة التحفيز ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية واحد سومير رجا منطقة بوجونكارا.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan, keterampilan serta membentuk sikap dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Berlandaskan pada aqidah yang berisikan tentang keesaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia dan alam semesta, serta akhlaq yang merupakan pengaktualan dari aqidah yang menjadi landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia, yang berarti bahwasanya pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menserasikan, menyelaraskan serta menyeimbangkan antara iman, islam serta ihsan dalam kehidupan.² Diharapkan pendidikan agama Islam dan budi pekerti memperkuat ukuwah islamiyah, membina persaudaraan, serta kesatuan bangsa dikalangan siswa.

Pembelajaran pendidikan agama Islam menghadapi banyak problematika dan menjadi hal yang perlu ditangani, beberapa permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran PAI berasal dari: 1) siswa, kurangnya motivasi belajar,³ beberapa siswa berasal dari keluarga *broken home* yang menyebabkan kurangnya kepedualian orang tua kepada anak. 2) pendidik, guru masih lemah

²Menteri Kebudayaan dan Pendidikan, 'Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah', c, 2014, 1–35.

³Ahyar Rusdi, Muh Zulkifli, and Suyassaroh Zaini, 'Problematika Guru PAI Dalam Proses Belajar Mengajar Dan Solusinya Di SMA Al Hasaniyah NW Jenggik', 1.2 (2022), 364–70.

dalam menggunakan metode pada pembelajaran, kurang cakap dalam menentukan media pembelajaran, dan keterbatasan waktu. 3) sarana prasarana 4) lingkungan.⁴

Dari problematika pembelajar PAI yang telah disebutkan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang diakibatkan oleh: 1) kebutuhan, kedatangan siswa di sekolah dengan berbagai kebutuhan, datang butuh untuk belajar, datang hanya untuk absensi, bertemu dengan temannya, hal tersebut menjadikan pembelajaran tidak cukup kondusif, 2) rangsangan, pembelajaran yang tidak merangsang menyebabkan motivasi siswa untuk belajar turun. 3) rendahnya kompetisi, peserta didik kurang berkompetisi dalam pembelajaran, karena merasa kesulitan memahami materi agama, kurangnya materi dan metode yang monoton pada saat pembelajaran.⁵ 4) sarana prasarana yang kurang memadai, 5) keadaan orang tua, kurangnya perhatian orang tua menyebabkan siswa malas sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. 6) kondisi lingkungan tempat tinggal peserta didik.⁶

Problema motivasi belajar PAI yang rendah juga ditemukan di SMPN 1 Sumberrejo, yang mana berdasarkan hasil wawancara bersama guru PAI SMPN 1 Sumberrejo mengatakan bahwa:

“Problema ada beberapa, contohnya kurang atau terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi zaman sekarang. Kalau kebanyakan dalam

⁴Yunita Permatasari and Binti Uswatun, “Solusi Terhadap Problematika PAI Di Sekolah : Proses Pembelajaran”, *Journal Of Islamic Education*, 1, no. 1 (2021): 75–79.

⁵Muh. Syahdid Surahman, ‘Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Cara Mengatasinya Di Sekolah Dasar Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa’ (Makasar, UIN Alaudin Makasar, 2022).

⁶Rizki Permatasari, ‘Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Guna Dharma Bandar Lampung’ (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2020).

pelajaran PAI masih menggunakan media diskusi ceramah, kelihatannya anak-anak sudah mulai bosan, butuh variasi ketika guru menyampaikan pembelajaran menggunakan HP/LCD itu beda lebih tertarik menggunakan IT daripada metode ceramah atau diskusi. Program semester alokasi waktunya sudah diprogramkan, sedangkan insidental atau acara-acara mendadak yang diadakan sekolah selalu ada, sehingga terdapat materi tertentu yang akhirnya dipercepat. Harapannya punya media yang canggih mudah dipahami anak, kemudian anak belajar dari media itu juga merasa senang tertarik tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga nilai pelajaran PAI juga dapat meningkat.”⁷

Sedangkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa SMPN 1 Sumberrejo menunjukkan bahwa mereka merasa jenuh ketika guru menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah, serta merasa bosan ketika harus mengerjakan tugas yang ada pada LKS.⁸

Rendahnya hasil belajar PAI pada jenjang SMP juga ditunjukkan dari beberapa penelitian yang dilakukan di SMP Islam Miftahul Ulum Bandar menunjukkan dari jumlah siswa 20 hanya 4 yang dapat tuntas pembelajarannya atau hanya 20% siswa.⁹ Pada SMPN 4 Ambarawa dari 34 siswa hanya 4 siswa yang tuntas.¹⁰ Pada SMP dari 31 siswa hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan atau hanya 38,7% siswa.¹¹

Dampak buruk dari problematika tersebut jika tidak diatasi maka akan berpengaruh kepada kualitas diri siswa, hal tersebut menyebabkan menurunkan

⁷Wawancara dengan Bu Niswatin, tanggal 31 Juli 2022, di SMPN 1 Sumberrejo

⁸ Observasi dan Wawancara, tanggal 31-32 Juni 2022, di SMPN 1 Sumberrejo

⁹Nur Kholis, ‘Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Unggulan Miftahul Ulum Bandar Sribhawono Lampung Timur TP. 2015/2016’, *Jurnal Iqra’: Kajian Ilmu Pendidikan*, 2017, 69–88.

¹⁰Fitri Aprilia Sari, ‘Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Materi Jujur, Amanah, Dan Istiqomah Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Vii E Semester I Di Smp Negeri 4 Ambarawa Tahun Pelajaran 2019/2020’ (IAIN Salatiga, 2019).

¹¹D I Smp and Negeri Surabaya, ‘TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam’, 9.1 (2020), 109–18.

hasil belajar siswa, menurunnya pengembangan aktifitas belajar, menurunnya daya berfikir kritis pada siswa, tidak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, tidak tercapainya tujuan pendidikan dengan baik, sehingga hal-hal tersebut akan berpengaruh pada kualitas mutu pendidikan.

Problematika tersebut dapat diatasi melalui beberapa cara sebagai berikut seperti : 1) meningkat kualitas guru , 2) memaksimalkan fasilitas pembelajaran, 3) memilih metode pembelajaran yang tepat, 4) memanfaatkan media pembelajaran yang akurat, 5) melaksanakan penilaian.¹² Meningkatkan kualitas guru dimaksudkan tidak hanya sebatas kemampuan bicara, kemampuan akan memahami pelajaran yang diampu tetapi juga memahami psikologi anak. Memaksimalkan fasilitas pembelajaran yang berarti bahwa guru harus mampu memanfaatkan fasilitas yang ada pada sekolah seperti penggunaan computer, LCD dsb. Memilih metode pembelajaran yang tepat merupakan pendekatan yang digunakan untuk memberikan intruksi dari materi yang akan disajikan sehingga kelas akan menjadi terstruktur. Memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sebagai bentuk pemberian rangsangan belajar siswa untuk membuka pemahaman kosep pada diri sistwa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat merangsang motivasi belajar siswa.¹³ Sedangkan melakukan evaluasi pembelajaran

¹² Badan Pendidikan Kristen, '5 Langkah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa' <<https://bpkpenabur.or.id/news/blog/5-langkah-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa>> [accessed 17 Juli 2022].

¹³Rumiris Lumban Gaol and Anton Sitepu, 'The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student's Motivation to Study', *Budapest*

ditujukan untuk melihat apakah pembelajaran sudah telaksana secara efektif ataukah belum.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk salah satu komponen integral pada pembelajaran.¹⁴ Sehingga salah satu cara menghadapi minimnya motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti yakni dengan mengembangkan sebuah media yang bisa membangkitkan minat maupun motivasi belajar, dan salah satu media tersebut adalah *articulate storyline 3*, yang merupakan multimedia *authoring tools* yang bisa dipakai pada menciptakan media pembelajaran yang interaktif, dimana perolehan publikasinya seperti media berbasis website (html5) ataupun berbentuk *application file* yang dapat digunakan oleh berbagaimacam perangkat seperti smartphone, tablet ataupun laptop. Dari hasil penelusuran refrensi, dalam penelitian pengembangan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran ekonomi pada materi manajemen¹⁵, mata pelajaran bahasa indonesia¹⁶ dan mata pelajaran bahasa arab¹⁷ bahwa

International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 3.4 (2020), 1698 <<https://doi.org/10.33258/BIRLE.V3I4.1299>>.

¹⁴Anwar Ramli and others, 'Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 1.1 (2018), 5.

¹⁵Annisa Yulistya, Suarman Suarman, and R.M Riadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), 12587 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpbs.v1i1.29316>>.

¹⁶Made Sri Indriani, I Wayan Artika, and Dwi Ratih Wahyu Ningtias, "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga Di SMK Negeri 2 Singaraja," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 11, no. 1 (May 8, 2021):, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/29316>.

¹⁷Fitri Sukmarini et al., "Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (June 28, 2021): 119, <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/4281>.

penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* menunjukkan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline 3* yang belum pernah dikembangkan di SMPN 1 Sumberrejo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi pekerti.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *articulate storyline 3* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sumberrejo?
2. Bagaimana keefektifan media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline 3* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sumberrejo.
2. Untuk menjelaskan keefektifan media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *articulate storyline 3* dengan rincian spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk

- a. Bentuk media pembelajaran berupa *software* aplikasi yang harus di install pada *smartphone*, berupa html 5 pada PC.
- b. Memiliki file hasil publikasi yang relative kecil atau konversi APK sehingga ringan digunakan.
- c. Terdapat teks, gambar, dan video yang beragam. Background dalam desain diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilakukan agar menciptakan media yang menarik sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.
- d. Fitur *articulate storyline 3* mirip dengan Ms power poin sehingga mudah digunakan.
- e. Media *articulate storyline 3* dapat diakses menggunakan PC, android.
- f. Hasil publikasi produk dapat berupa file aplikasi (.exe) pada dekstop, html 5 pada web browser, apk pada *smartphone android*, file SCORM pada aplikasi LMS (*learning Management System*).
- g. Pada tampilan media terdapat margin 1-3 pixel dari batas layar ketika media dijalankan.

2. Materi

- a. Materi PAI dan Budi Pekerti pada kelas VII SMP semester Ganjil.

Materi terdiri dari:

- 1) Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup
 - 2) Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup
 - 3) Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan
 - 4) Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya
 - 5) Damaskus: Pusat peradaban timur islam (661-750)
- b. Komposisi materi berdasarkan acuan capaian tujuan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas VII SMP semester Ganjil.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya adanya penelitian dan pengembangan ialah untuk memperbarui media pembelajaran pada saat ini, sebagai perantara yang berguna untuk mempermudah proses pembelajaran, terlebih jika menggunakan media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar serta video. Sehingga memungkinkan siswa lebih memahami materi. Kesuksesan penggunaan media tidaklah terlepas dari bagaimana media tersebut dipersiapkan serta didesain dengan baik. Media yang dapat merubah sikap serta motivasi belajar peserta didik tidaklah berlangsung secara spontan, tetapi melalui analisis yang komprehensif dengan mengamati aspek-aspek yang bisa mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan perolehan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMPN 1 Sumberrejo bahwasanya kurangnya motivasi siswa dalam belajar karena masih minimnya media pembelajaran yang digunakan. Melihat hal tersebut agar mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif maka dibutuhkannya suatu media pembelajaran. Pengembangan media

pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini ialah:

1. Asumsi Penelitian serta Pengembangan

- a. Motivasi belajar dan hasil belajar adalah kondisi yang dapat ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkannya dengan mengembangkan media yang menarik.
- b. Media *articulate storyline 3* bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Keterbatasan Penelitian serta Pengembangan

- a. Media ini dibuat dengan materi pembelajaran siswa kelas VII mata pelajaran PAI serta Budi Pekerti semester I.
- b. Materi disesuaikan dengan capaian tujuan pembelajaran pada buku mata pelajaran PAI serta Budi Pekerti semester I.
- c. Objek penelitian terbatas pada satu sekolah saja (SMPN 1 Sumberrejo).

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai permasalahan pada tesis ini, perlunya mengkaji terlebih dahulu hasil penelitian yang hampir memiliki persamaan pada segi permasalahan. Dengan maksud dapat mengetahui

perbedaan serta persamaan hasil penelitian terdahulu dengan tesis ini. Penelitian yang berhubungan dengan judul tesis ini ialah:

Saefulloh, 2022, Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri”. Bertujuan untuk mengkaji efektifitas pemakaian media *articulate storyline* terhadap persepsi siswa pada materi trigonometri. penelitian ini memakai model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Dengan perolehan bahwasanya media *articulate storyline* efektif digunakan.¹⁸

Fandi Nugroho, M Iqbal Arrosyad, 2020, dalam jurnal international journal of elementary school, dengan judul “Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Student”. Bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang layak dengan *articulate storyline*. Penelitian ini memakai model pengembangan Alessi & Trollip. Dengan perolehan bahwasanya media *ariticate storyline* efektif untuk digunakan pada sub tema keanekaragaman hayati dan tumbuhan.¹⁹

Hasri Rosiyanti, Tarisha Farahdiba, tahun 2022 dalam Jurnal Nasional Pendidikan Matematika Vol.6 No.1 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline*”. Bertujuan untuk meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran statistika. Menggunakan model pengembangan ADDIE.

¹⁸Saepuloh, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri’ (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2022).

¹⁹Fandi Nugroho and Muhammad Iqbal Arrosyad, ‘Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students’, *International Journal of Elementary Education*, 4.4 (2020), 578 <<https://doi.org/10.23887/IJEE.V4I4.27763>>.

Dengan hasil penelitian bahwasanya media pembelajaran *articulate storyline* menunjukkan kelayak untuk digunakan sebagai prangkat pembelajaran.²⁰

Gede Partha Sindu, Gede Saindra Santyadiputra, Agus Aan Jiwa Permana, dengan judul “*The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses*”. Bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada kompetensi kognitif mahasiswa mata kuliah sistem komputer dasar. Menggunakan metode kuantitatif dengan model *pre-experimental*. Dengan menunjukkan hasil signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa, cukup efektif, dan kategori respon siswa sangat positif.²¹

Fitri Sukmarini, Lailatul Mauludiyah, Muhammad Ainur Roziqi, Takqis Nurdianto, “*nteractive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation*”. Bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan *articulate storyline 3*. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-eksperimental one group pre-test post-test*. Dengan hasil *articulate storyline 3* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswa.²²

Annisa Yulistya, Suarman, R.M Riadi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan*

²⁰Hastri Rosiyanti and Tarisha Farahdiba, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline’, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6.1 (2022), 169 <<https://doi.org/10.33603/JNPM.V6I1.5905>>.

²¹I Gede Partha Sindu, Gede Saindra Santyadiputra, and Agus Aan Jiwa Permana, ‘The Effectiveness of the Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses’, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10.3 (2020), 298 <<https://doi.org/10.21831/JPV.V10I3.36094>>.

²²Sukmarini dkk, 119

Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X” bertujuan mengkaji kelayakan media serta peningkatan motivasi belajar siswa. Menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan hasil media mendapatkan kategori layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena thitung $0,014 < 0,005$ ttabel.²³

Sri Setyaningsih, Rusijono, Ari Wahyudi, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia*”. Bertujuan untuk mengkaji dampak media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Dengan hasil media dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar IPS.²⁴

Sonia Fransisca, Nana hendracipta, Ahmad Syachruroji “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan Di Kelas IV SD*”. Bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan hasil belajar siswa menggunakan media *articulate storyline 3*. Menggunakan model

²³Annisa Yulistya and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X’, 6.2015 (2022), 12578–87.

²⁴Sri Setyaningsih, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 2 (May 22, 2020): 145, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/4772>.

ADDIE. Dengan hasil media memperoleh kategori layak serta dapat meningkatkan hasil belajar 0,81%, termasuk dalam kategori N-Gain tinggi²⁵.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya masih belum terdapat pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* yang berorientasi pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI serta Budi Pekerti jenjang SMP. Sehingga hal tersebut menjadikan peneliti memilih untuk mengembangkan media *articulate storyline 3* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

Untuk lebih mudah dipahami persamaan dan perbedaannya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Saepulloh, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri" Tesis, 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> • Metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Digunakan pada pembelajaran Matematika • Model 4 D (<i>define, design, develop, disseminate</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMPN 1 Sumberrejo • Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran yang bertujuan untuk

²⁵ Sonia Fransisca, Nana hendrapipta, Ahmad Syachruroji, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan Di Kelas IV SD, "Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar", vol 11, no 4 (4 Agustus 2022): 1156, <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKI/P/article/viewFile/8604/pdf>

2.	Fandi Nugroho, M Iqbal Arrosyad, “ <i>Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Student</i> ” . 2020 Terakreditasi Sinta 3	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> • Metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan dalam pembelajaran IPA • Model Alessi & Trollip 	meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata PAI dan Budi Pekerti
3	Hastri Rosiyanti, Tarisha Farahdiba, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline</i> ” 2022. Terakreditasi Sinta 4	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> • Metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan dalam pembelajaran Matematika 	
3.	Gede Partha Sindu, Gede Saindra Santyadiputra, Agus Aan Jiwa Permana, dengan judul “ <i>The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses</i> ”,	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Digunakan pada pembelajaran Sistem komputer • Metode penelitian kuantitatif 	

	2020, Jurnal Terakreditasi Sinta 2			
4.	Fitri Sukmarini, dkk. “ <i>Interactive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation</i> ”. 2021. Jurnal Terakreditasi Sinta 3	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan dalam pembelajaran Bahasa arab • Metode kuantitatif 	
5.	Annisa Yulistya, Suarman, R.M Riadi, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X</i> ”2022. Terakreditasi Sinta 5	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> • Metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan dalam pembelajaran Ekonomi 	
6.	Sri Setyaningsih, Rusijono, Ari Wahyudi, “ <i>Pengaruh Penggunaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> • Metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan pada 	

	<p><i>Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia” 2020.</i></p> <p>Terakreditasi Sinta 4</p>		<p>pembelajaran IPA</p>	
7.	<p>Sonia Fransisca, Nana hendrapipta, Ahmad Syachruroji “<i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan Di Kelas IV SD” 2022</i></p> <p>Terakreditasi Sinta 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i> • Metode penelitian dan pengembangan model ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan dalam pembelajaran IPA 	

Berdasarkan tabel kajian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, terdapat persamaan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam segi judul. Namun juga terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada, yang mana perbedaannya terletak pada tingkatan sekolah, tempat penelitian, mata pelajaran yang diterapkan, tujuan pengembangan, dan tahun dimana penelitian ini dilaksanakan. Dari hasil telaah yang telah dilakukan peneliti, peneliti beranggapan bahwasanya belum ada penelitian yang mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hanya berfokus pada materi lain atau hanya berfokus pada hasil belajar saja, ataupun motivasi saja, belum ada yang mengembangkan ketiga variabelnya.

H. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami judul yang dimaksud, peneliti menjelaskan batasan-batasan istilah sebagaimana berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ialah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan agar menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar, berdasarkan teori pengembangan. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE Lee and Owens, langkah-langkah pengembangan meliputi: a) Analisis terbagi atas analisis kebutuhan serta analisis awal akhir b) Desain terdiri dari penyusunan jadwal pengembangan, spesifikasi media, struktur isi materi pembelajaran, instrument validasi dan motivasi c) Pengembangan terdiri dari membuat

flowchat, dan *storyboard* d) Menerapkan terdiri dari validasi para ahli serta uji coba produk e) Evaluasi berupa analisis hasil penelitian dan menentukan kriteria hasil uji.

2. *Articulate storyline 3* ialah salah satu multimedia *authoring tools* yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP dengan konten media meliputi KI KD pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembang media.
3. Motivasi belajar merupakan dorongan pada diri peserta didik dengan sadar ataupun tiada sadar ntuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Pada penelitian ini motivasi belajar ditunjukkan dengan meningkatkan aspek perhatian, aspek hubungan, aspek percaya diri, aspek kepuasan.
4. Hasil belajar ialah keahlian yang diperoleh siswas etelah mengikuti aktifitas pembelajaran.
5. Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti adalah pendidikan yang bertujuan menserasikan, menyeimbangkan, serta menyelaraskan iman, islam serta ihsan, pada penelitian ini memfokuskan pada materi-materi:
 - a. Al-Qur'an serta sunah selaku pedoman hidup
 - b. Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup
 - c. Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan
 - d. Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya
 - e. Damaskus: Pusat peradaban timur Islam (661-750)

6. *Media articulate storyline 3* dinyatakan layak apabila mendapatkan kriteria layak dari para ahli terhadap kesesuaian desain media dan materi melalui angket. Dengan indikator kelayakan media berupa: a) Kemenarikan dengan pertanyaan: kemenarikan desain tampilan media. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP. Kesesuaian penggunaan huruf, ukuran serta jenis huruf pada media. Keselarasan pemakaian warna dalam media. Kesesuaian musik pengiring dalam media. b) Kevalidan dengan pertanyaan: Kesesuaian pemilihan gambar, video pembelajaran dengan materi, Ketepatan sistematika penyajian media c) Kepraktisan: kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran, kemudahan pengolahan program, kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa d) Keefektifan: kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP, kemampuan media meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, kemampuan media dalam membantu siswa pada pembelajaran PAI

Sedangkan indikator kelayakan materi diukur dengan: a) kelengkapan unsur bahan ajar: kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP, keselarasan bahan yang dibagikan dengan taraf perkembangan murid kelas VII SMP, kemudahan materi yang disajikan untuk dipahami siswa kelas VII SMP, kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan murid kelas VII SMP, ketepatan sistematikan penyajian materi pada bahan dengan kebutuhan peserta didik kelas VII SMP, b) ketepatan

materi: kejelasan dan kemudahan tujuan pembelajaran untuk dipahami, keselarasan materi yang disampaikan dengan maksud pembelajaran, ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi, keakuratan fakta data yang disajikan, ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi c) ketepatan penilaian: soal latihan berdasarkan materi, kejelasan petunjuk pengerjaan, taraf kesukaran soal, kejelasan jawaban

7. Kelayakan produk adalah hasil dari penilaian kualitas serta kemanfaatan produk yang berarti bahwa produk itu layak untuk digunakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri atas dua kata yakni motivasi serta belajar, yang kedua-duanya mempunyai arti tertentu. sehingga kata motivasi, terkadang disandingkan dengan istilah motif yang memiliki makna sesuatu yang merangsang seseorang supaya bergerak. Bahkan ditekankan oleh Atkinson bahwasanya motivasi ialah sesuatu yang mengarah pada kecenderungan untuk mengerjakan suatu hal yang berpengaruh, sehingga jika dihubungkan dengan kegiatan belajar maka hal tersebut termasuk kecenderungan belajar yang menimbulkan upaya-upaya menciptakan prestasi.

Menurut Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar motivasi belajar ialah transformasi energi pada diri seseorang disertai dengan munculnya respon untuk mencapai sebuah tujuan.²⁶ Clayton Alderfer dalam H. Nashar motivasi belajar ialah kecenderungan siswa melaksanakan aktifitas belajar yang dirangsang oleh hasrat ingin meraih prestasi ataupun perolehan belajar sebaik mungkin. Abraham Maslow dalam H. Nashar mengemukakan bahwasanya motivasi belajar juga kebutuhan

²⁶Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004),39

untuk mengembangkan keahlian diri dengan maksimal, sehingga dapat bertindak lebih baik, berprestasi serta kreatif.²⁷

Berdasarkan Hamzah B. Uno motivasi belajar ialah dukungan internal serta eksternal pada siswa yang sedang belajar melaksanakan perilaku, dengan beberapa indikator ataupun aspek yang menunjang pada umumnya.²⁸ Berdasarkan John Keller bahwasanya motivasi belajar merupakan hal yang vital yang menstimulus individu untuk giat belajar menggapai kompetensi yang yang diperlukan.²⁹

Berdasarkan pengertian diatas maka bisa disimpulkan bahwasanya motivasi belajar ialah dorongan yang bersumber dari dalam diri untuk melaksanakan kegiatan belajar secara berkelanjutan agar tercapainya maksud yang hendak dicapai.

2. Indikator Motivasi Belajar

Beberapa indikator motivasi belajar meningkat didasari dengan meningkatnya pada:³⁰:

- a. Aspek perhatian
- b. Aspek hubungan
- c. Aspek percaya diri
- d. Aspek kepuasan

²⁷Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, 42

²⁸Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).23

²⁹John M Keller, *Motivational Design for Learning and Performance* (London: Springer Science Business Media, 2010). 21

³⁰Mhd. Rafi'i Ma'arif Tagiran, 'Pengembangan Buku Keragaman Flora Nepenthes Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan' (Universitas Negeri Malang, 2021). 15

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Sejumlah faktor yang bisa mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, diantaranya:³¹

a. Faktor Internal,

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berupa:

1) Sifat, Kebiasaan, serta Kecerdasan

Berbagai macam karakter siswa sangat dipengaruhi oleh sifat, kebiasaan, serta kecerdasan setiap individu. Siswa yang mempunyai kepandaian rata-rata ataupun tinggi juga memiliki motivasi belajar tinggi pula. Sebaliknya, jika siswa memiliki kecerdasan yang rendah maka juga terkadang motivasi belajarnya rendah pula.

Kecerdasan siswa pada perihal ini berupa kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (EQ), serta kecerdasan spiritual (SQ). Meskipun banyak orang-orang berasumsi bahwasanya kecerdasan intelektual adalah ukuran individu yang disebut cerdas.³²

2) Bakat

Kemampuan potensial yang dimiliki siswa untuk menggapai kesuksesan pada masa mendatang. Bakat hampir serupa dengan intelegensi, sebab siswa yang memiliki intelegensi tinggi umumnya juga memiliki bakat yang tinggi. Tetapi pada perkembangannya

³¹Erwin Widiaworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).29

³²Erwin Widiaworo.30

siswa yang berbakat tidaklah bergantung pada pendidikan ataupun pelatihan, tetapi lebih pada naluri yang tersalurkan.

3) Kondisi Fisik serta Psikologis

Keadaan fisik pada perihal ini melingkupi postur badan, kesehatan, serta penampilan. Keadaan fisik akan berpengaruh pada psikis siswa seperti rasa percaya diri, senang ataupun takut serta tertekan juga mempengaruhi motivasi belajar. Siswa yang memiliki rasa percaya tinggi umumnya akan selalu semangat saat mengikuti aktifitas apapun sebab selalu merasa bahwasanya dia dapat melaksanakannya.³³

b. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa. Sejumlah faktor dari luar yang mempengaruhi motivasi belajar siswa meliputi:

1) Guru

Guru yang profesional akan mampu menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, serta mengantarkan pada penguasaan keahlian tertentu. Oleh karena itu guru adalah faktor tertentu siswa dalam menggapai kesuksesan pendidikannya.

Sikap seorang guru pada saat kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran akan mempengaruhi siswa. Perilaku guru yang hangat, penuh perhatian, serta kasih sayang akan membangkitkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran. Selain dari perilaku

³³Erwin Widiasworo.31

seorang guru, penggunaan media dan metode pembelajaran juga sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penggunaan metode akan meningkatkan hasrat siswa untuk belajar, sedangkan pemakaian media akan menjadikan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata, mudah dimengerti, serta membangkitkan rasa ingin tahu.³⁴

2) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar secara fisik berupa bangunan yang memadai, kebersihan yang terjaga, serta pengelolaan bermacam sarana yang rapi. Dengan lingkungan belajar yang kondusif menjadikan termotivasi dalam belajar dan menikmati proses pembelajaran karena merasa nyaman.³⁵

3) Sarana Prasarana

Sekolah yang memiliki sarana prasarana yang memadai merangsang siswa termotivasi belajar. Siswa akan merasa gembira serta lebih mudah memahami materi pelajaran sebab bermacam sarana prasarana untuk menunjang aktifitas pembelajaran tersedia dengan baik.

4. Hubungan Motivasi dan Pembelajaran

Konsep motivasi diterapkan saat individu diorgaisir untuk memuaskan sejumlah kebutuhan serta harapan. Seseorang akan tertarik

³⁴Erwin Widiaworo.33

³⁵Erwin Widiaworo.35

dengan aktifitas yang dirasa mampu mencukupi kebutuhan ataupun harapan. Sebab kegiatan yang terlihat berguna untuk memuaskan “kebutuhan yang belum terpenuhi akan nampak menarik dan menggoda, guru perlu mengamati siswa yang tidak termotivasi yang ada di kelas yang kebutuhannya belum terpenuhi”. Saat kegiatan pembelajaran dikelas guru sebaik mungkin mampu menghadirkan hal dapat memenuhi kebutuhan siswa, bahkan seorang siswa yang tidak termotivasi maka akan terlibat terlibat aktif pada pembelajaran.

Saat peserta didik memulai suatu pembelajaran, mereka datang dengan perilaku serta kebutuhan tersendiri. Selama pembelajaran berlangsung, rangsangan kegiatan mempunyai dampak besar bagi motivasi. Salah satu kontribusi guru selaku pengambil putusan ialah menemukan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dirasa mempunyai sedikit ketertarikan terhadap kegiatann pembelajaran dalam kelas.³⁶

Elliott mengemukakan bahwasanya motivasi merupakan bangunan psikologi penting yang mempengaruhi belajar serta prestasi, yakni:

- a. Motivasi meningkatkan energi dan aktivitas kegiatan seseorang.
- b. Motivasi mempengaruhi pengembangan aktivitas yang dilaksanakan secara intens ataupun yang dilaksanakan dengan setengah hati.
- c. Motivasi membimbing seseorang pada tujuan-tujuan tertentu.

³⁶Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019).137

- d. Motivasi meningkatkan inisiatif terhadap kegiatan tertentu serta kegigihan dalam beraktifitas. Motivasi menstimulus seseorang mengawali sesuatu hal, kuat melewati kesukaran, serta memulai kembali untuk melaksanakan tugas usai menghadapi suatu hambatan.
- e. Motivasi mempengaruhi strategi belajar serta proses kognitif seseorang. Motivasi dapat meningkatkan perhatian individu pada sesuatu, menelaah serta mengimplementasikannya, dan mencoba memahaminya pada suatu gaya yang bermakna. Motivasi juga meningkatkan peluang mereka menemukan pertolongan saat melewati kesukaran.³⁷

Dalam kaitannya dengan pengaruh motivasi terhadap sikap serta belajar peserta didik, Ormrod menyatakan pendapat seperti berikut:

- a. Motivasi mendominasi sikap pada tujuan tertentu
- b. Motivasi meningkatkan upaya serta energi
- c. Motivasi meningkatkan inisiasi serta kegigihan pada berkegiatan
- d. Motivasi meningkatkan proses kognitif
- e. Motivasi menentukan konsekuensi apa yang akan meningkat
- f. Motivasi berfokus pada pembenahan kinerja³⁸

B. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh seseorang setelah berlangsungnya proses belajar, yang memberikan perubahan wawasan,

³⁷Yahdinil Firda Nadirah. 162-163

³⁸Yahdinil Firda Nadirah.163-164

penguasaan, tingkah laku serta kemahiran siswa sehingga menjadi lebih baik daripada sebelumnya.³⁹ Menurut Hamalik hasil belajar ialah berlangsungnya tingkah laku individu yang bisa dilihat serta dinilai melalui wawasan, perilaku serta keterampilan.⁴⁰ Sedangkan Gagne and Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan individu setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Sedangkan Winkel mengemukakan bahwasannya hasil belajar adalah kemampuan internal yang telah menjadi milik seseorang.⁴¹

Winkel mengklarifikasikan hasil belajar disekolah berdasarkan taksonomi bloom yang terbagi atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik dengan penjabaran sebagaimana berikut:

1. Aspek Kognitif ialah ranah mencakupi aktifitas mental (otak), yang meliputi unsur wawasan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
2. Aspek Afektif ialah ranah berkaitan dengan perilaku serta nilai. Melingkupi perasaan, ambisi, perilaku, emosi serta nilai. Ranah afektif terbagi atas lima tingkatan mencakupi menerima, menanggapi, mengevaluasi, mengorganisasikan, serta komplek nilai.
3. Aspek Psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan kemahiran ataupun keahlian dalam bertindak setelah individu menerima pengalaman belajar tertentu.

³⁹M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda KARYa, 2002).hlm 82

⁴⁰Omea Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).hlm.30

⁴¹Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03.01 (2018), 175 <<https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>>.

Hal tersebut bisa disimpulkan bahwasanya hasil belajar ialah penilaian yang dibagikan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik.

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam ialah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar berkembang dengan optimal berdasarkan ajaran Islam. Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam ialah pendidikan yang dipahami serta dikembangkan dari keyakinan serta nilai dasar yang termuat pada Al-Qur'an serta sunnah. Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah pengembangan potensi yang telah dimiliki seseorang agar terciptanya insan sejati yang berkepribadian Islam (kepribadian yang selaras dengan nilai Islam).⁴²

Berdasarkan Abdul Ghofur, Materi pendidikan Islam ialah sumber pendidikan agama Islam seperti aktifitas, pengalaman serta wawasan yang diberikan pada peserta didik secara sengaja serta terstruktur dalam rangka menggapai tujuan Pendidikan Agama Islam.⁴³ Pada Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan dokumen Kurikulum 2013, PAI memperoleh tambahan kata “dan Budi Pekerti” sehingga jadi Pendidikan Agama Islam serta Budi Pekerti, yang bermakna pendidikan yan

⁴²Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Alaska, 2012).143

⁴³Muh.Haris Zubaidillah and M Ahim Sulthan Nuruddaroini, ‘Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP Dan SMA’, *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2019), 4 <<https://doi.org/10.47732/ADB.V2I1.95>>.

memberikan pengetahuan keterampilan serta membentuk sikap dan kepribadian siswa dalam menerapkan ajaran agama Islam, yang ditujukan untuk menserasikan, menyelaraskan serta menyeimbangkan antara iman, islam serta ihsan yang diwujudkan dalam hubungan manusia dengan manusia, dirinya sendiri, sesama, serta dengan lingkungan alam ⁴⁴

2. Karakteristik Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP

Tiap mata pelajaran mempunyai karakteristik ataupun kekhasan yang menjadi pembeda antara mata pelajaran satu dengan lainnya. Berikut karakteristik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama (SMP):

- a. Mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran pokok atau dasar yang ada pada Agama Islam, (Al-Qur'an hadits, aqidah, akhlak, fiqh serta sejarah peradaban islam)
- b. Dari segi muatan pendidikannya, merupakan mata pelajaran fundamental yang tidak bisa dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya dengan tujuan untuk mengembangkan etika serta kepribadian siswa.
- c. Diberikannya mata pelajaran PAI di SMP agar dapat membentuk siswa yang beriman serta bertaqwa pada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia) serta mempunyai wawasan cukup mengenai Islam.

⁴⁴Menteri Kebudayaan dan Pendidikan, "Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah," no. c (2014): 1–35

- d. Mata pelajaran yang tidak hanya menjadikan siswa menguasai kajian keislaman saja, tetapi juga mampu untuk menerapkan pada kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat.
- e. Secara umum mata pelajaran PAI dilandaskan pada ketetapan yang terdapat pada dua sumber dasar ajaran Islam yakni Al-Quran serta As-Sunah
- f. Prinsip-prinsip dasar PAI termuat pada ketiga struktur pokok ajaran Islam yakni aqidah, syari'ah serta akhlaq.
- g. Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI di SMP ialah siswa memiliki akhlaq mulia (berbudi pekerti luhur).⁴⁵

3. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki ruang lingkup pembahasan, ada lima aspek kajian materi pokok PAI di SMP yang meliputi⁴⁶:

a. Aspek Al-Quran dan Hadist

Menerangkan sejumlah ayat pada Al-Quran dan hukum-hukum bacaan yang berhubungan dengan ilmu tajwid serta menjelaskan beberapa hadist Nabi Muhammad SAW.

⁴⁵Menteri Kebudayaan dan Pendidikan. hlm. 5-6

⁴⁶Imam Mawardi, 'Karakteristik Dan Implementasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan Dari Performa Dan Kompetensi Guru PAI)', *Lmu Tarbiyah 'At-Tajdid'*, 2.2 (2013) <<https://adoc.pub/karakteristik-dan-implementasi-pembelajaran-pai-di-sekolah-u.html>> [accessed 30 August 2022].

b. Aspek Keimanan serta Aqidah Islam

Menerangkan berbagai macam konsep keimanan mencakupi enam rukun iman dalam Islam.

c. Aspek Akhlak

Menerangkan berbagai macam sifat-sifat terpuji (akhlaq karimah) yang harus dilakukan disertai sifat-sifat tercela yang harus dihindari.

d. Aspek Hukum Islam ataupun Syari'ah Islam

Menerangkan bermacam konsep keagamaan berkaitan dengan permasalahan ibadah serta mu'amalah.

e. Aspek Tarikh Islam dan Kebudayaan Islam

Menerangkan sejarah perkembangan ataupun peradaban Islam yang dapat diambil manfaatnya untuk diimplementasikan dimasa kini.

4. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII

Materi pendidikan agama Islam serta budi pekerti SMP kelas VII semester ganjil pada kurikulum merdeka berupa:

- a. Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup
- b. Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup
- c. Menghadirkan shalat serta zikir dalam kehidupan
- d. Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya
- e. Damaskus: Pusat peradaban timur islam (661-750)⁴⁷

⁴⁷Rudi Ahmad Suryadi Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan teknologi, 2021).2-98

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” maupun “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media ialah perantara (وسائل) atau penyampai pesan dari pengirim pada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) salurn dan bentuk yang dipakai untuk memberitahukan sebuah informasi.⁴⁸ Menurut NEA (*National Education Association*) media merupakan segala benda yang bisa dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca dengan instrument yang digunakan dalam aktifitas belajar mengajar.⁴⁹ Menurut Gagne and Briggs media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa mengikuti proses pembelajaran. Menurut Daryanto media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menstimulasi minat, perhatian pada pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁰

Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah menyampaikan informasi pada saat aktifitas belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran

⁴⁸Azar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

⁴⁹Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021). 7

⁵⁰Mustofa Abi Hamid and Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).4

bisa tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan serta dapat berjalan dengan efisien serta efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik rasa keingintahuan tahu siswa terhadap hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran banyak menggunakan alat-alat bantu yang kita kenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah salah satu kunci keberhasilan penyelenggara proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pada kegiatan belajar dapat menumbuhkan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan mempengaruhi psikologis siswa, bagi siswa serta dapat memicu kondisi belajar yang lebih menyenangkan.⁵¹ Berikut merupakan Ayat Al-Quran yang memaparkan pemakaian media pembelajaran:

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

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

(QS Al-Nahl ayat 44)⁵²

Ayat tersebut menerangkan bahwasanya jika seorang pengajar ingin menggunakan suatu alat untuk menyampaikan sebuah informasi pada

⁵¹Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 35.

⁵²‘Surat An-Nahl Ayat 44 | Tafsiq.Com’ <<https://tafsiq.com/16-an-nahl/ayat-44>> [accessed 10 August 2022].

proses pembelajaran, maka semestinya memperhatikan psikologis anak ataupun taraf daya pikir anak. Dengan penggunaan media pembelajaran yang akurat, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta lebih semangat saat menerima materi baru. Dapat disimpulkan berdasarkan uraian tersebut bahwasanya media pembelajaran bertujuan untuk mengefisiensikan waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵³

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa pada hal-hal baru, dan mampu menunjang serta meyakinkan ilmu pengetahuan siswa agar proses pembelajaran semakin interaktif. Selain tersebut berdasarkan Levie & Lentz media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi, yakni:⁵⁴

- a. Fungsi atensi, meningkatkan serta memikat minat belajar siswa agar berfokus pada proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- b. Fungsi afektif, dapat menciptakan kondisi nyaman bagi siswa ketika belajar. Media pembelajaran menyajikan ilustrasi ataupun gambar yang dapat menunjang serta membentuk perilaku siswa.
- c. Fungsi kognitif, dapat memberikan kemudahan penguatan konsep pengetahuan dengan contoh konkret untuk meraih kompetensi yang diinginkan.

⁵³Abdul Haris Pito, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran', *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2021), 102 <<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>>.

⁵⁴Ahzar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).hlm. 20-21

- d. Fungsi kompensatoris, digunakan untuk medalami materi dan membantu siswa yang menghadapi kesukaran dalam membaca serta mengingat materi.⁵⁵

3. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam buku Wina Sanjana mengidentifikasi manfaat dari media pembelajaran seperti berikut⁵⁶:

- a. Penyajian materi pembelajaran bisa diseragamkan, dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik karena informasi yang didapatkan sama.
- b. Pembelajaran akan lebih memikat perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.
- c. Pembelajaran akan lebih jelas artinya pembelajaran mudah dimengerti oleh siswa serta siswa dapat menguasai apa yang ada pada tujuan pembelajaran.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat membantu pengajar serta siswa melangsungkan komunikasi dua arah secara aktif sepanjang mekanisme pembelajaran.
- e. Efisiensi waktu serta tenaga
- f. Menambah mutu hasil belajar siswa, membantu peserta didik menyerap materi belajar yang lebih mendetail serta kompleks.

⁵⁵Azar Arsyad. 20

⁵⁶Wina Sanjana, *Media Komuniskasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012).72

- g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilaksanakan dimana serta kapan saja, media pembelajaran bisa didesain dengan sebegitu rupa sehingga peserta didik bisa leluasa menggunakan kapanpun serta dimanapun tanpa bergantung dengan kehadiran pendidik.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai karakteristik sebagaimana yang sudah dipaparkan Gerlach serta Ely dalam buku Azar Arsyad, terdapat tiga ciri mengapa media dipakai serta menjadi alat bantu pada proses pembelajaran, sebagaimana berikut:

- a. Ciri fiksatif, menggambarkan keefektifan media dalam merekam menyimpan, melestarikan kejadian ataupun objek. Perihal tersebut dilaksanakan supaya pengajar bisa memakainya tiap periode.
- b. Ciri manipulatif, perubahan suatu peristiwa maupun objek dimungkinkan sebab memiliki karakteristik manipulatif, peristiwa yang memakan waktu sehari-hari bisa ditampilkan pada peserta didik dalam periode 2 ataupun 3 menit. Perihal tersebut dimaksudkan supaya mengefektifkan waktu.
- c. Ciri distributif, memungkinkan suatu obyek ataupun peristiwa diwujudkan lewat ruang, secara bersamaan kejadian tersebut ditampilkan pada siswa dengan dorongan pengalaman yang relative sama tentang peristiwa tersebut.⁵⁷

⁵⁷Azar Arsyad. 15-17

E. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline merupakan sebuah *software* yang dapat menunjang para pendesain pembelajaran modern berbasis digital dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan mengemukakan bahwasanya *Articulate Storyline* ialah sebuah aplikasi yang ditunjang *smart brainware* secara simple dengan proses tutorial interaktif mempermudah pemakai memformat CD, website personal ataupun word processing, lewat templete yang dipublish baik offline ataupun online.⁵⁸

Menurut Amiroh *articulate storyline* ialah salah satu multimedia *authoring tools* yang dipergunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa teks, ilustrasi, suara, grafik, video, serta animasi. Sehingga bisa menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan *powerful*, Hasil publikasi seperti media berbasis website (html 5) serta dapat dijalankan dibermacam perangkat misalnya tablet, laptop, ataupun smartphone.⁵⁹

Terdapat beberapa Fitur pada *articulate storyline* yang terdiri dari: *Timeline*, digunakan untuk mengelola kapan serta berapa lama sebuah objek akan disajikan pada media. *Layer* (lapisan) digunakan untuk memisahkan objek (konten) satu dengan lainnya. *Trigger* ialah instruksi/kendali yang diberikan pada objek tertentu agar dapat menjalankan aksi (*action*) yang kita mau. *Player* ialah fitur yang ada disekeling *slide*. Fitur ini melingkupi

⁵⁸Setyaningsih, Rusijono, and Wahyudi.145

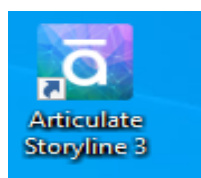
⁵⁹Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020).3

menu, slide notes, glossary, resources, seekbar, tombol navigasi serta elemen lainnya yang ditambahkan disekeliling *slide*.

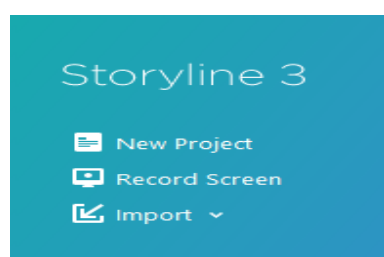
Kelebihan *Articulate storyline 3* adalah: mempunyai fitur yang serupa dengan fitur yang terdapat pada *Ms PowerPoint*, mudah dipelajari bagi para pemula yang memiliki kemampuan menciptakan media dengan memakai *Ms PowerPoint*, mensupport pembelajaran berbasis Game sebab bersifat Interaktif, konten dapat berupa gabungan teks, ilustrasi, grafik, suara, animasi serta video. Hasil publikasi media dapat dioperasikan melalui *Desktop*, seperti file aplikasi (.exe), *web browser* seperti file HTML5, *smartphone Android* dengan mengkonversinya jadi APK, *LMS (Learning Management System)* semacam file SCORM serta mempunyai ukuran file perolehan publikasi ataupun konversi APK relatif kecil sehingga ringan dipasang pada *smartphone*.

Articulate storyline 3 dapat digunakan untuk segala mata pelajar dengan langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

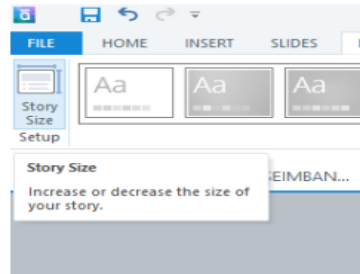
1. Download software *articulate storyline 3*
2. Buka software *articulate storyline 3* pada desktop



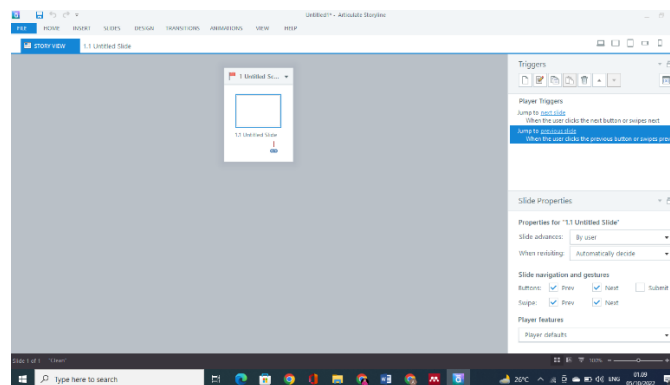
3. Klik new project untuk membuat project baru



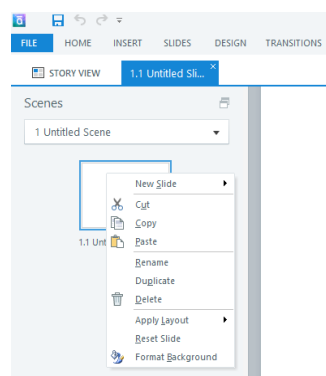
4. Setelah membuka New Project atur ukuran tampilan berdasarkan keinginan. Klik tab Design pilih Story Size Setup



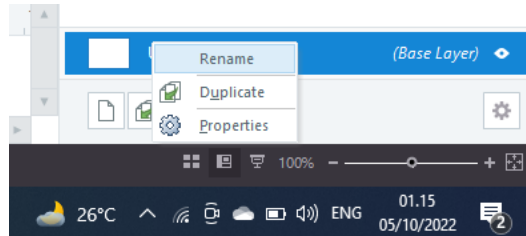
5. Menetapkan tampilan yang diinginkan, dengan cara klik tab design untuk memilih template background yang telah disediakan



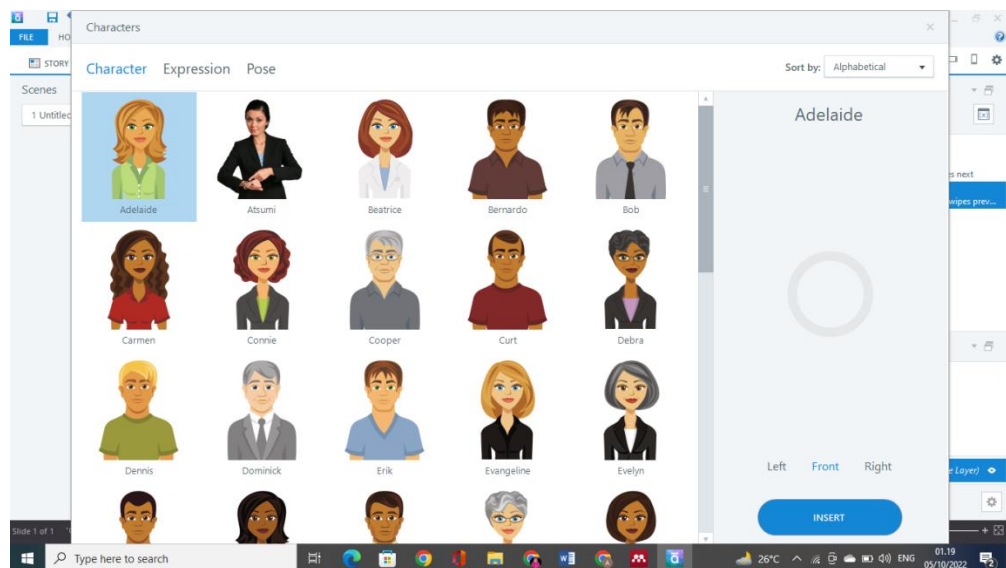
6. Ketika akan merubah background maka klik kanan, selanjutnya pilih format background, kemudian pilih sesuai dengan keinginan menggunakan background yang ada seperti picture of texture fill atau menggunakan gambar yang telah disiapkan dengan mengklik file kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu klik close



7. Pada menu pertama slide silahkan tulis judul yang akan digunakan ataupun materi yang akan diberikan.

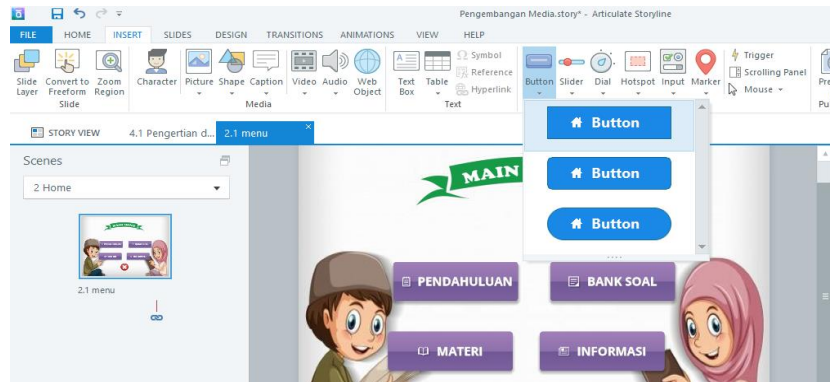


8. Cara membuat judul pada tampilan, klik insert selanjutnya pilih text box
9. Ketika ingin menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang telah dibuat. Dengan cara klik tab insert kemudian pilih character

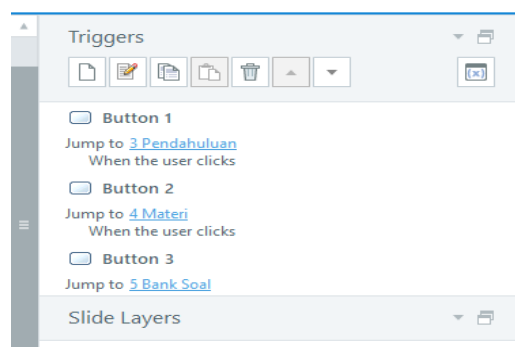


10. Kemudian untuk membuat tombol agar dapat menyambungkan tiap sub materi yang disampaikan. Jika telah memiliki gambar tombol, dapat memilih gambar yang akan digunakan pada tab insert selanjutnya klik picture. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan dapat

menggunakan button yang ada di tab insert atau melalui shape. Berikut merupakan tombol yang telah dibuat melalui button.

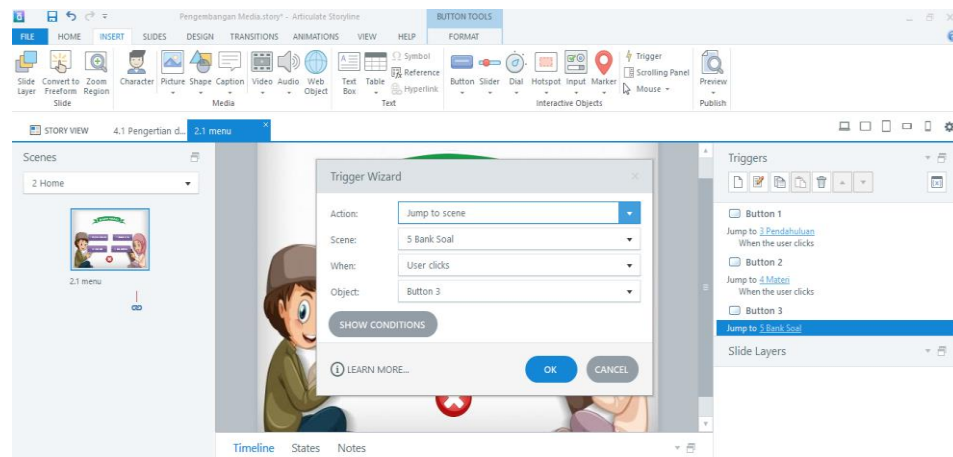


11. Kita dapat mengatur tombol serta memindah dengan mengubah warna shape, button berdasarkan kemauan.
12. kita dapat menambahkan layers berdasarkan kebutuhan caraya sama dengan yang sudah dikerjakan
13. Untuk menggabungkan tiap slide layers kita harus mengatur triggers pada tiap button yang telah dibuat.

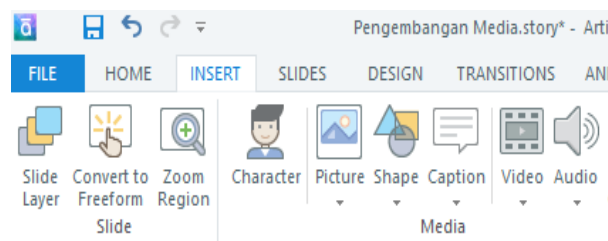


14. Untuk mengubah satu persatu button agar tiap slide layers terhubung. Dengan cara klik add trigger selanjutnya ubah bagian action menjadi *jump to slide*, slide menjadi next slide, pilih slide yang telah dibuat, contoh pada

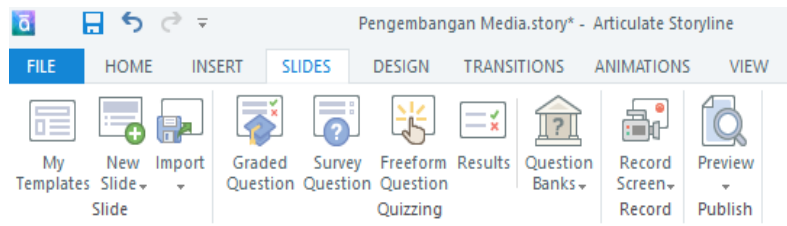
slide evaluasi menjadi 5. kolom when kita ganti menjadi user clicks, selanjutnya klik ok.



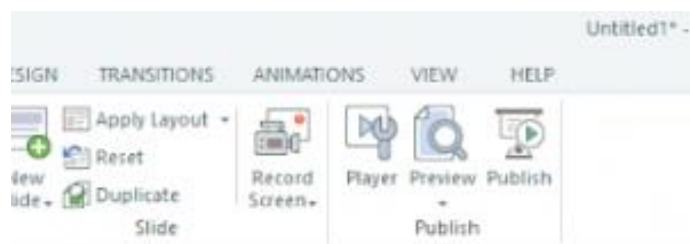
15. Pada media ini kita juga dapat menambahkan gambar, video, serta audio berdasarkan kemauan. caranya klik tab insert selanjutnya kita pilih bagian video, picture, maupun audio.



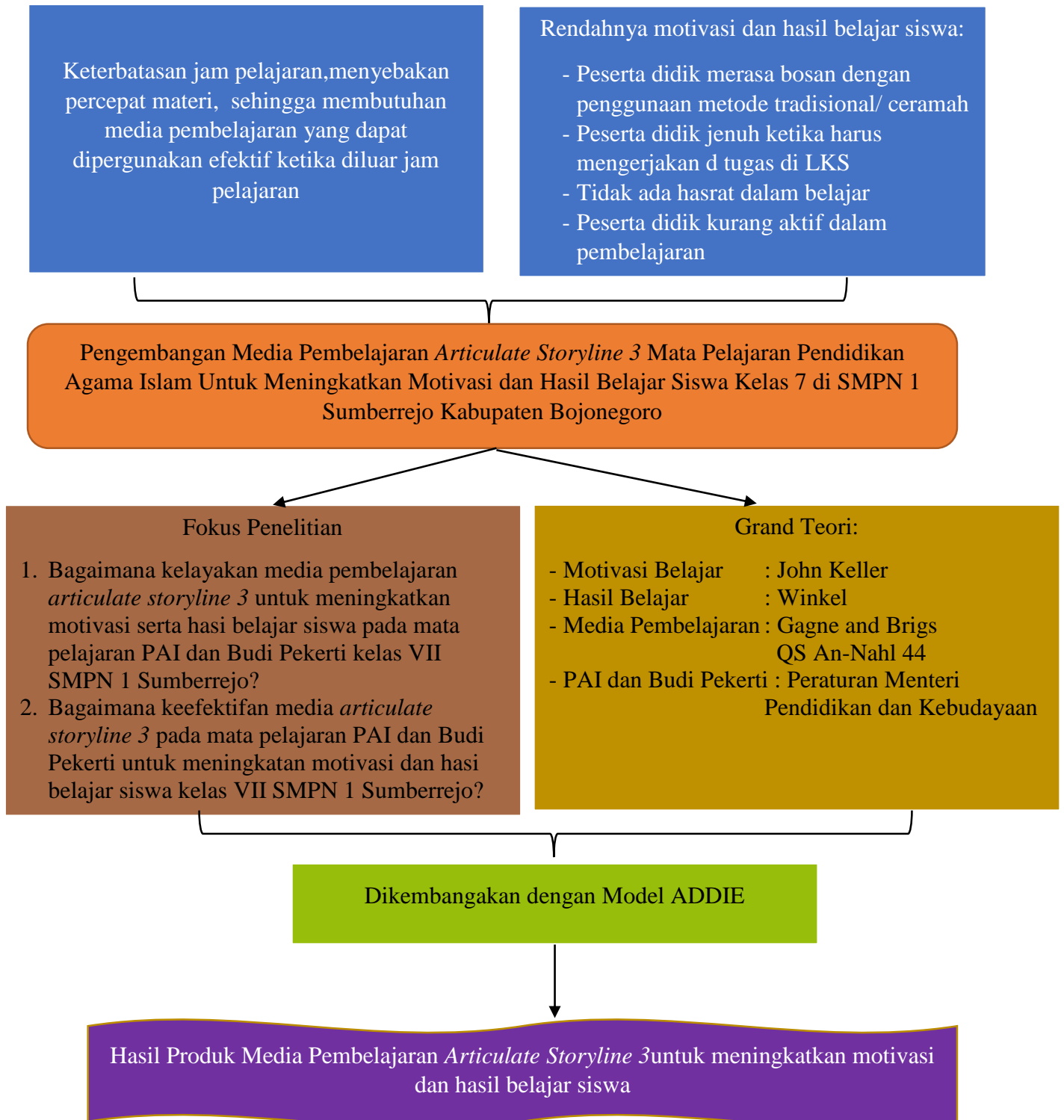
16. Pada media *articulate storyline 3* ini dapat membuat penilaian yang beragam macam seperti true/false, multiple choice, multiple response, sequence drag-and-drop, numeric, dan lain sebagainya. fitur tersebut berada pada tab slide yang menyediakan graded question, survey question, freeform question. Jika tidak ingin menggunakan fitur tersebut dapat mencantumkan link google form.



17. Setelah media selesai dibuat maka dapat dipublish kedalam, HTML 5, LMS, dan apk



F. Kerangka Berfikir Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

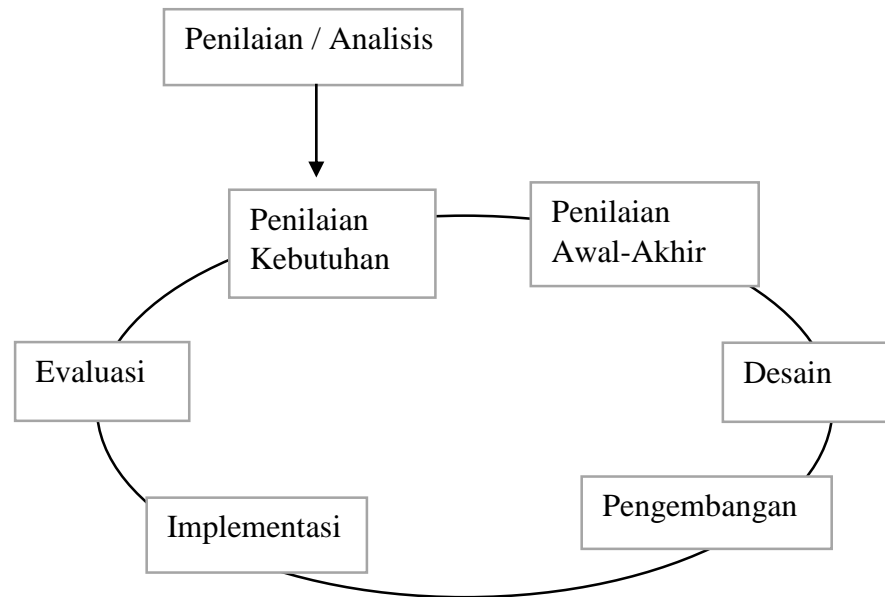
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development merupakan penelitian yang dipergunakan untuk memperbaiki produk yang telah tersedia (menjadikan lebih praktis, efisien, serta efektif) atau menciptakan produk yang belum pernah ada sebelumnya.⁶⁰

Prosedur penelitian dan pengembangan mengacu pada model ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *analyze* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), serta *evaluate* (mengevaluasi). Peneliti beranggapan model tersebut layak digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 7 Di SMPN 1 Sumberrejo dengan tahapan pengembangan model ADDIE sebagaimana berikut.⁶¹

⁶⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019). 395

⁶¹William W.Lee and Diana L.Owens, *Multimedia Based Intrucional Design* (San Fransisco: Pfeiffer, 2004). 3



Gambar 3.1 Langkah- langkah pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menjelaskan mekanisme yang dilakukan peneliti dalam menciptakan suatu produk berdasarkan model pengembangan yang digunakan. Tahapan dan prosedur pengembangan ADDIE dilaksanakan sebagaimana berikut:

Tabel 3.1 Tabel Prosedur Penelitian dan Pengembangan

No	Tahapan	Prosedur
1	Menganalisis (<i>Analyze</i>)	a. Analisis kebutuhan b. Analisis awal akhir
2	Desain (<i>Design</i>)	a. Penyusunan Jadwal Pengembangan b. Penyusunan spesifikasi media c. Penyusunan struktur isi materi pembelajaran d. Penyusunan instrumen validasi dan motivasi
3	Mengembangkan (<i>Develop</i>)	a. Mengembangkan media pembelajaran - Membuat <i>flowchart</i> - Membuat <i>storyboard</i>
4	Menerapkan (<i>Implementation</i>)	a. Validasi para ahli b. Uji coba produk
5	Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	a. Menganalisis hasil penelitian b. Menentukan kriteria hasil uji

1. Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Pada tahapan analisis terbagi menjadi dua tahap yakni analisis kebutuhan (*need assement*) yang merupakan cara sistematis untuk meentukan apa yang diperlukan serta memberikan solusi berdasarkan kebutuhan. Kedua analisis awal dan akhir (*front-end analyze*) yang dapat digunakan untuk menentukan solusi yang dibutuhkan:

a. Analisi Kebutuhan (*need assement*)

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan kondisi lapangan dan kondisi yang diharapkan serta menentukan tindakan prioritas yang akan dilaksanakan. Analisis ini dilaksanakan dengan observasi lapangan. Hal ini dilaksanakan dengan cara mengamati proses pembelajaran dan wawancara pada guru PAI SMPN 1 Sumberrejo dan siswa. Berdasarkan hal tersebut beberapa permasalahan ditemukan seperti:

- 1) Banyak siswa yang masih kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan.
- 2) Media pembelajaran diperlukan untuk menunjang proses belajar dikelas.
- 3) Siswa merasa bosan ketika harus mengerjakan LKS.
- 4) Keterbatasan jam pelajaran PAI dalam satu minggu yang hanya tiga kali menyebabkan beberapa bab perlu dipercepat, menjadikan beberapa siswa kurang memahami, sehingga membutuhkan media

pembelajaran yang dapat dipergunakan secara efektif ketika diluar jam pelajaran dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

b. Analisis Awal dan Akhir (*front-end analyze*)

Pada tahapan ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih rinci mengenai apayang akan dikembangkan. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yakni: “analisis siswa (*audience analysis*), analisis teknologi (*technology analysis*), analisis situasi (*situation analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis peristiwa penting (*critical analysis*), analisis tujuan (*objective analysis*), analisis masalah (*issue analysis*), analisis media (*media analysis*), analisis data yang telah ada (*extand-data analysis*), analisis biaya (*cost analysis*)”.

Penjelasan dari tahap-tahap tersebut sebagaimana berikut:

1) Analisis Siswa (*audience analysis*)

Analisis siswa menurut Lee dan Owens untuk mengetahui latar belakang audiens atau merupakan langkah untuk mengidentifikasi karakteristik siswa. Populasi kelas dalam pengembangan ini sebanyak 30 siswa. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa karakteristik siswa SMPN 1 Sumberrejo kelas VII merupakan siswa yang aktif dan mampu mengoperasikan media digital (laptop/HP) dengan baik. Kemampuan menerima pelajaran cukup baik, namun motivasi untuk belajar masih kurang sebab minimnya media yang digunakan pada proses pembelajaran.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis teknologi berupa identifikasi fasilitas-fasilitas (teknologi) yang ada pada SMPN 1 Sumberrejo, yang memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer, proyektor, laptop guru yang dapat menunjang proses pembelajaran media interaktif. Serta analisis lainnya adalah kemampuan guru dalam mengoperasikan fasilitas-fasilitas tersebut sudah cukup baik, dengan adanya petunjuk penggunaan guru dapat mengoperasikan dengan baik media yang akan dikembangkan.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Mengidentifikasi kendala yang ada pada lingkungan belajar yang kemungkinan memberikan dampak pada dan desain media. Kondisi dalam proses pembelajaran seperti gaya belajar siswa yang bermacam-macam berpotensi untuk memunculkan permasalahan dalam pengembangan media, sehingga media yang dikembangkan haruslah mampu mengkoordinir semua gaya belajar.

Dalam perihal tersebut tidak ditemukan kendala. Situasi belajar di SMPN 1 Sumberrejo cukup menyenangkan karena sekolah ini termasuk dalam sekolah adiwiyata yang pernah memperoleh juara 1 pada tingkat provinsi sehingga suasana sekolah asri dan menyenangkan. Selanjutnya gaya belajar bahwa siswa menunjukkan bahwa didalam satu kelas terdapat peserta didik dengan gaya belajar auditorial, visual, serta kinestetik. Dari hal itu

penggunaan media *articulate sotyline 3* merupakan media yang cocok dengan gaya belajar tersebut karena didalam media terdapat teks, gambar dan video.

4) Analisis Tugas (*Taks Analysis*)

Analisis tugas ialah penentuan jenis-jenis tugas yang akan diberikan pada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran setelah siswa menjalankan proses pembelajaran dengan memakai media. Berdasarkan materi semester ganjil kelas VII, tugas siswa berupa:

a) Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup

- Membaca Q.S An-Nisa 4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64
- Menulis serta memaknakan potongan Q.S An-Nisa 4: 59 serta Q.S. an-Nahl/16: 64
- Mengerjakan soal

b) Meneladani nama dan sifat Allah SWT untuk kebaikan hidup

- Membuat contoh sikap sehari-hari berhubungan dengan Al-Alim, Al-Khabir, Al-Sami', serta Al-Basir
- Membuat poster yang berkaitan dengan perilaku sehari-hari berhubungan dengan Al-Alim, Al-Khabir, Al-Sami', serta Al-Basir
- Mengerjakan soal

- c) Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan
 - Membuat quote memuat bahwasanya shalat serta zikir dapat mencegah perbuatan keji dan munkar
 - Mengerjakan shalat lima waktu
 - Mengerjakan soal
 - d) Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya
 - Menerangkan tata cara sujud syahwi serta sujud syukur
 - Mengerjakan soal
 - e) Damaskus: Pusat peradaban timur islam (661-750)
 - Membuat timeline/ peta konsep perkembangan peradaban Islam Bani Umayyah di Damaskus
 - Mengerjakan soal
- 5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Pada tahapan ini merupakan penentuan kemampuan-kemampuan yang ditargetkan oleh peneliti dalam pengembangan media yang dikembangkan. Analisis ini dilaksanakan dengan mencermati materi yang dibagikan pada media pembelajar. Dalam hal ini materi yang disajikan berupa materi PAI dan budi pekerti semester I kelas VII. Dengan materi dan capaian tujuan pembelajaran sebagaimana berikut:

Tabel 3.2 Tabel Materi dan Capaian Tujuan Pembelajaran

Materi	Capaian Tujuan Pembelajaran
Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca Q.S. an-Nisā/4: 59 serta Q.S. an-Naḥl/16: 64 dengan tartil, khususnya pada bacaan alif lām syamsiyyah serta qamariyyah, • Dapat menulis Q.S. an-Nisā/4: 59 serta Q.S. an-Naḥl/16: 64 dengan baik serta benar, • Menghafal Q.S. an-Nisā/4: 59 serta Q.S. an-Naḥl/16: 64 dengan tartil yang lancar, • Menerangkan makna Hadis serta fungsinya atas Al-Qur'an berdasarkan Q.S. an-Nisā/4: 59 serta Q.S. an-Naḥl/16: 64, • Dapat membuat karya seperti peta konsep arti Hadis serta fungsinya atas Al-Qur'an sehingga meyakini mushaf al-Qur'an serta hadis nabi selaku panduan hidup dan termotivasi supaya mendalami Al-Qur'an serta Hadis.
Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan contoh-contoh implementasi iman pada Allah SWT lewat al-Asmā al-Ḥusnā al-'Alīm, al-Khabīr, al-Samī', serta al-Baṣīr; • Bisa membuat poster berkenaan dengan perilaku orang beriman pada Allah SWT. dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan al-Asmā al-Ḥusnā al-'Alīm, al-Khabīr, al-Samī', serta al-Baṣīr sehingga terbiasa meneladani sifat al-asmā al-ḥusna serta menumbuhkan perilaku percaya diri, gigih, cermat, jadi pendengar yang baik, serta visioner.

Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan hakikat shalat serta zikir selaku pencegah perbuatan keji serta munkar • Membuat karya seperti quote yang memuat isi bahwasanya shalat serta zikir bisa mencegah perbuatan keji serta munkar • Melaksanakan shalat lima waktu serta zikir secara konsisten sehingga bisa mencegah perbuatan keji serta munkar
Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui, menerangkan perintah agama supaya sujud syukur, sahwī serta tilawah. • Mengetahui tata cara sujud sukur, sahwī, tilawah serta memahami hikmah melaksanakan sujud syukur, sahwī serta tilawah.
Damaskus: Pusat peradaban timur islam (661-750)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui, sejarah berdirinya Bani Umayyah dan perkembangan kemajuan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damaskus di Damaskus dalam bidang pemerintahan, hukum, sosial, ekonomi, keagamaan, serta pendidikan • Membuat skema timeline/ peta konsep perkembangan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah sehingga bisa memetik nilai Islami dari kemajuan peradaban.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis tujuan merupakan penentuan konten-konten media yang akan disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, hal tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang digunakan, sehingga media diharapkan dapat

menyajikan pengetahuan yang diinginkan. Dalam penerapan media *articulate storyline 3* disertakan fitur interaktif, konten video, materi. Pemberian fitur interaktif dan konten tersebut untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas VII yakni rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Mengidentifikasi pokok persoalan untuk menentukan media yang diperlukan peserta didik. Pada tahapan ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara mengenai persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut ditemukan pokok persoalan berupa rendahnya motivasi belajar siswa.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan analisis ketersediaan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah dengan tujuan untuk menyesuaikan konten-konten yang ada pada media interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Berdasarkan hasil observasi lab komputer, laptop guru dan smartphone siswa mampu untuk menjalankan media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti.

9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extand-Data Analysis*)

Analisis data dilaksanakan dengan tujuan untuk menyelesaikan persoalan yang ada. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada analisis data:

- a) Mengidentifikasi sumber informasi
- b) Mengumpulkan informasi serta materi pembelajaran
- c) Mengevaluasi informasi berdasarkan tujuan pembelajaran serta kebutuhan
- d) Putuskan apakah membeli ataukah membuat
- e) Menilai apa yang telah diputuskan
- f) Medokumentasikan hasilnya

Dengan adanya permasalahan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga penelitian memutuskan untuk mengembangkan media *articulate storyline 3*.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Analisis biaya dilakukan untuk mengukur berapa banyak biaya yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pada analisis biaya dilakukan dengan menghitung segala biaya yang dibutuhkan untuk mengembangkan media *articulate storyline 3*.

Tabel 3.3 Rincian biaya pembuatan media *articulate storyline 3*

No	Bentuk Pembiayaan	Biaya
1	Biaya Transportasi	60.000
2	Pencetakan buku panduan	50.000
3	Pengadaan angket	70.000

2. Desain (*Design*)

Merupakan serangkaian aktivitas seperti pembuatan jadwal pengembangan media, penyusunan spesifikasi media, penyusunan struktur isi materi pembelajaran dan pada tahap akhir ini juga mempersiapkan prangkat yang dibutuhkan pada prosedur validasi ahli serta uji coba.

a) Penyusunan Jadwal Pengembangan

Pelaksanaan pengembangan direncanakan sesuai dengan kalender pendidikan semester ganjil yang dimulai pada bulan juli 2022, dengan rincian sebagaimana berikut:

Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Pengembangan

Bulan	Minggu ke	Deskripsi Penelitian
Juli-Agustus	3-2	Mengumpulkan informasi, mengidentifikasi kebutuhan proses pembelajaran dikelas, dan membuat rancangan desain pembelajaran.
September	1-4	Mendesain media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i>
Oktober	1-4	Menyiapkan <i>prototype articulate storyline 3</i> serta kuisisioner supaya divalidasi oleh ahli media serta materi
November	1-4	Uji coba kelompok kecil dan besar

b) Penyusunan Spesifikasi Media

Aplikasi ini menekankan keinteraktifan dari media *articulate storyline 3* pada saat digunakan. Spesifikasi media *articulate storyline 3* yang dikembangkan sebagaimana berikut:

- 1) Lingkup materi dalam media merupakan materi yang dikembangkan dari materi pembelajaran semester ganjil kelas VII kurikulum merdeka.
 - 2) Pada bagian awal media terdapat halaman mulai, kemudian pada halaman selanjutnya pemilihan avatar, selanjutnya masuk kedalam halaman *log in* , dan pada halaman menu terdapat petunjuk, materi, dan informasi.
 - 3) Desain tampilan media berupa teks, gambar, audio, video. Pada bagian teks merupakan penjelasan dari materi-materi dan evaluasi berupa soal-soal untuk menguji kemampuan siswa, gambar menyajikan beberapa gambar materi sebagai penunjang, audio merupakan penunjang suara materi yang ditampilkan atau background slide, video merupakan video penjelasan dari materi yang dibahas.
 - 4) *Hardware*: Laptop/PC dan HP
 - 5) Hasil media berupa html 5 dan apk
 - 6) Media yang dirancang telah memenuhi kevalidan dan keefektifan
- c) Penyusunan struktur isi materi pembelajaran

Pada tahap ini struktur materi pada pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* disesuaikan dengan materi semester ganjil kelas VII kurikulum merdeka mata pelajaran PAI serta budi pekerti. Dengan materi serta capaian tujuan pembelajaran sebagaimana berikut:

Tabel 3.5 Tabel Penjabaran Capaian Tujuan Pembelajaran Yang Akan Dimasukan Kedalam Media *Articulate Storyline 3*

Materi	Capaian Tujuan Pembelajaran
Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca Q.S. an-Nisā/4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64 dengan tartil, khususnya pada bacaan alif lām syamsiyyah dan qamariyyah, • Dapat menulis Q.S. an-Nisā/4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64 dengan baik dan benar, • Menghafal Q.S. an-Nisā/4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64 dengan tartil dengan lancar, • Menjelaskan definisi Hadis dan fungsinya atas Al-Qur'an menurut Q.S. an-Nisā/4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64, • Dapat membuat karya berupa peta konsep definisi Hadis dan fungsinya atas Al-Qur'an sehingga meyakini mushaf al-Qur'an dan hadis nabi sebagai pedoman hidup serta termotivasi untuk mendalami Al-Qur'an dan Hadis.
Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan contoh-contoh penerapan iman kepada Allah SWT melalui al-Asmā al-Ḥusnā al-'Alīm, al-Khabīr, al-Samī, dan al-Baṣīr; • Dapat membuat poster yang berhubungan dengan sikap orang

	beriman kepada Allah SWT. dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan al-Asmā al-Ḥusnā al-‘Alīm, alKhabīr, al-Samī, dan al-Baṣīr sehingga terbiasa meneladan sifat al-asmā al-ḥusna dan menumbuhkan sikap percaya diri, tekun, teliti, menjadi pendengar yang baik, dan visioner.
Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hakikat salat dan zikir sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar • Membuat karya berupa quote yang mengandung isi bahwa salat dan zikir dapat mencegah perbuatan keji dan munkar • Mengamalkan salat lima waktu dan zikir secara konsisten sehingga dapat mencegah perbuatan keji dan munkar
Mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui, menjelaskan perintah agama untuk sujud syukur, saḥwi dan tilawah. • Mengetahui tata cara sujud sukur, saḥwi, tilawah dan memahami hikmah melaksanakan sujud syukur, saḥwi dan tilawah.
Damaskus: Pusat peradaban timur islam (661-750)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui, sejarah berdirinya Bani Umayyah dan perkembangan kemajuan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damaskus

	<p>di Damaskus dalam bidang pemerintahan, hukum, sosial, ekonomi, keagamaan, dan pendidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bagan timeline/ peta konsep perkembangan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah sehingga dapat memetik nilai Islami dari kemajuan peradaban.
--	--

d) Kontrol Konfigurasi (*Configuration Control*)

Dalam media terdapat konfigurasi kontrol yang dapat digunakan secara bebas dalam media oleh guru dan siswa yang mana dapat melihat tujuan pembelajaran, materi, video, tombol untuk melanjutkan ataupun kembali.

e) Penyusunan Angket Kelayakan Media dan Motivasi

Pada pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* juga menyusun angket kelayakan dan angket motivasi siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam belajar saat memakai media *articulate storyline 3*, peneliti memodifikasi angket Amitha Mustika Dhamayanti⁶², sedangkan angket motivasi belajar peneliti memodifikasi angket John Keller⁶³. Adapun kisi-kisi angket sebagaimana berikut:

⁶²Amitha Mustika Dhamayanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Lirik Lagu Iwan Fals Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 1 Batu' (Universitas Negeri Malang, 2020).50-52

⁶³John M Keller. 283

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Kemenarikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan desain tampilan media 2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP 3. Kesesuaian penggunaan huruf, ukuran serta jenis huruf dalam media 4. Kesesuaian penggunaan warna dalam media 5. Kesuaian musik pengiring dalam media
Kevalidan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Kesesuaian pemilihan materi, gambar, dan video pembelajaran dengan materi 7. Ketepatan sistematika penyajian media
Kepraktisan	<ol style="list-style-type: none"> 8. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran 9. Kemudahan pengolahan program 10. Kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa
Keefektifan	<ol style="list-style-type: none"> 11. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP 12. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswadalam belajar 13. Kemampuan media dalam membantu memahami siswa terhadapmateri pembelajaran

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan
Kelengkapan Unsur Bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP 2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII SMP 3. Kemudahan materi yang disajikan untuk dipahami siswa kelas VII SMP 4. Kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP 5. Ketepatan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP
Ketepatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 6. Kejelasan materi pembelajaran untuk dipahami 7. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran 8. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi 9. Keakuratan materi yang disajikan 10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi
Ketepatan Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 11. Soal latihan sesuai dengan materi 12. Kejelasan petunjuk pengerjaan 13. Tingkat kesulitan soal 14. Kejelasan jawaban

Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Pertanyaan
Kemenarikan	1. Kemenarikan desain tampilan media 2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP
Kepraktisan	3. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran 4. Kemudahan pengolahan program 5. Kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa
Keefektifan	6. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP 7. Kemampuan media pada meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar 8. Kemampuan media dalam membantu memahami murid terhadap materi pembelajaran
Ketepatan Materi	9. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP 10. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi 11. Keakuratan materi yang disajikan
Ketepatan Evaluasi	12. Soal latihan sesuai dengan materi

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa

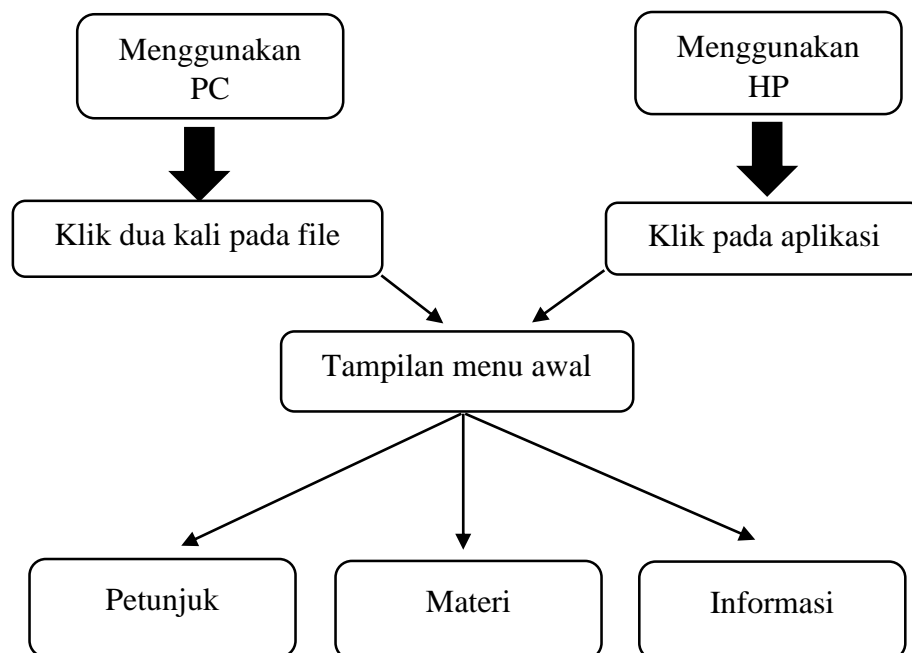
Indikator	Pertanyaan
Perhatian (<i>Attention</i>)	1. Saya memperhatikan sungguh-sungguh pada prosedur pembelajaran PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i> 2. Saya senang mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> 3. Dengan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya tertarik untuk belajar 4. Media <i>articulate storyline 3</i> terlalu abstrak sehingga sulit dipahami

	<p>5. Materi yang disusun pada setiap halaman media <i>articulate storyline 3</i> membantu menjaga perhatian saya</p> <p>6. Menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> pada saat pembelajaran merangsang keingintahuan saya</p> <p>7. Media <i>articulate storyline 3</i> tidak menarik bagi saya</p> <p>8. Banyaknya pengulangan materi pada media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa bosan</p>
Hubungan (<i>Relevance</i>)	<p>9. Media <i>articulate storyline 3</i> bermanfaat bagi saya pada pembelajaran PAI</p> <p>10. Media <i>articulate storyline 3</i> sangat membantu saya pada memahami materi PAI</p> <p>11. Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> berhubungan dengan harapan dan tujuan saya</p> <p>12. Saya mendapatkan manfaat dari media <i>articulate storyline 3</i></p> <p>13. Saya memahami isi materi dari media <i>articulate storyline 3</i></p>
Percaya Diri (<i>Confidence</i>)	<p>14. Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> tidak sesuai dengan kebutuhan saya, karena sebagian besar sudah saya ketahui</p> <p>15. Saya yakin dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya mudah memahami materi PAI kedepannya</p> <p>16. Materi dalam media media <i>articulate storyline 3</i> sulit dipahami daripada apa yang saya harapkan</p> <p>17. Setelah belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya yakin bahwa saya bakal berhasil dalam tes</p> <p>18. Soal latihan pada media <i>articulate storyline 3</i> sangat sulit</p>
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	<p>19. Saya merasa telah berhasil menguasai materi PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i></p> <p>20. Saya sangat senang belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i></p> <p>21. Saya merasa puas dengan apa yang saya dapatkan dari media <i>articulate storyline 3</i></p> <p>22. Saya menikmati belajar dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya ingin tahu lebih banyak</p>

	23. Dapat menyelesaikan latihan pada pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat sayamerasa puas
--	--

3. Pengembangan (*Development*)

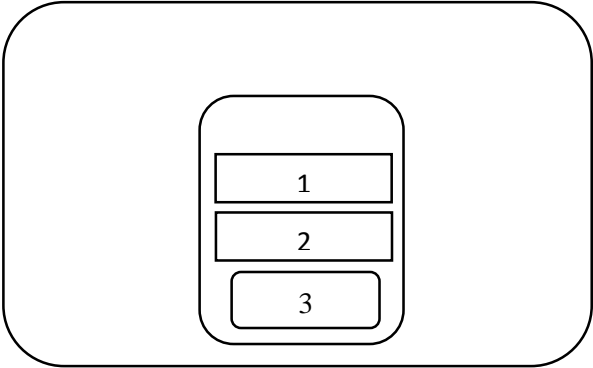
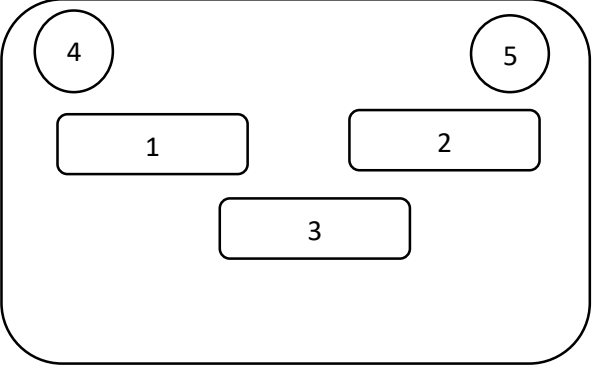
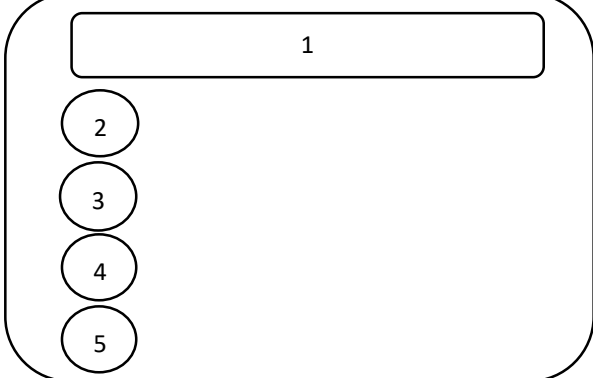
Tahapan pengembangan produk ialah tahapan menciptakan spesifikasi produk dalam wujud fisik, yaitu media *articulate storyline 3*. Sebelum muwujudkan dalam bentuk fisik peneliti pembuatan *flowchart* dan *storyboard* (alur cerita), yang mana menjadi panduan bagi pengembang media dalam menyajikan materi, mengembangkan desain *interface* yang akan digunakan pada produk media pembelajaran *articulate storyline 3*. Berikut merupakan *flowchart* yang dirancang pengembang:

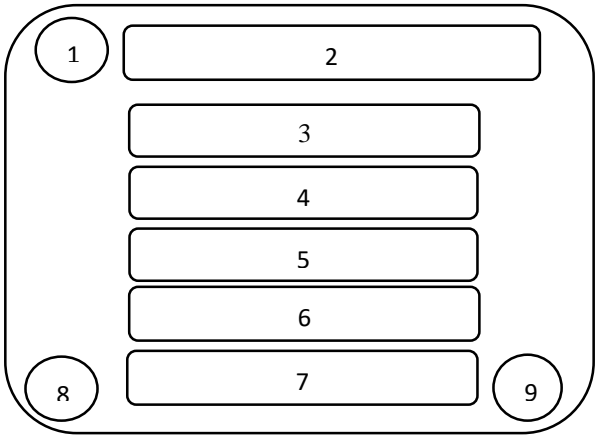
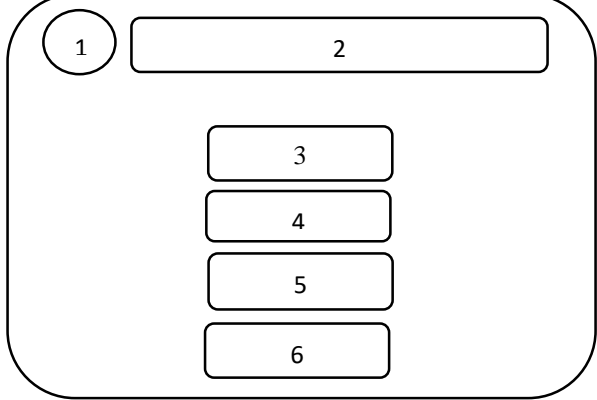
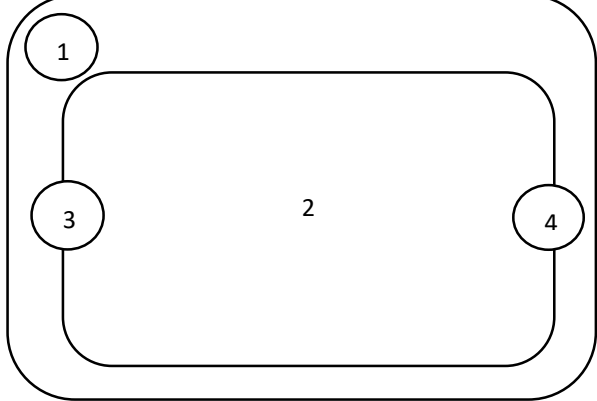


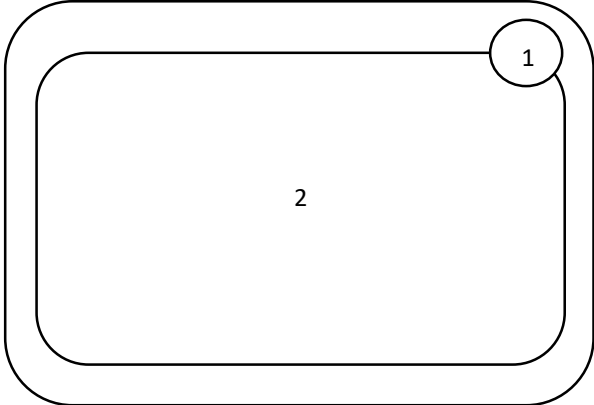
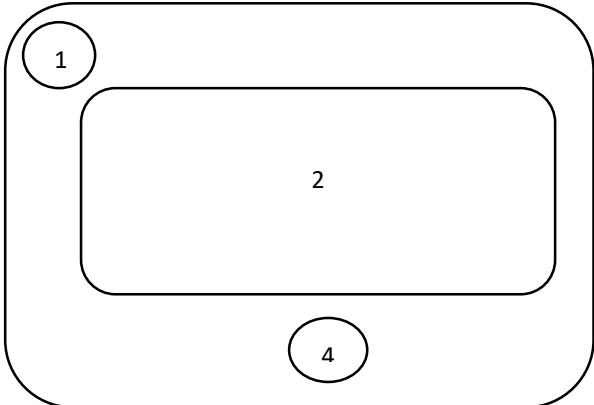
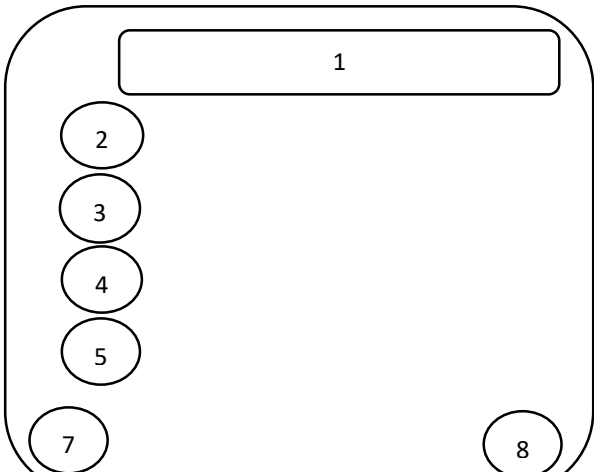
Gambar 3.2 Bagan *Flowchat* Pengembang

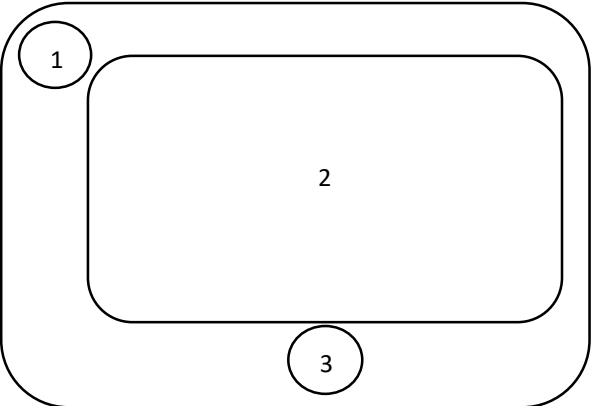
Dari hasil *flowchat* yang dibuat oleh peneliti maka divisualisasikan kedalam media *articulate storyline 3* sehingga diperoleh *storyboard* sebagaimana berikut:

Tabel 3.10 Tabel *Storyboard* Media *articulate storyline 3*

No	Ilustrasi	Keterangan
1		Keterangan 1. Nama Siswa 2. Kelas 3. Next
2		Keterangan 1. Petunjuk 2. Materi 3. Informasi pengembang media 4. Pengaturan audio 5. Keluar
3		Keterangan 1. Petunjuk penggunaan 2. Informasi Icon 3. Informasi Icon 4. Informasi Icon 5. Informasi Icon

4	<p>Materi Semester Ganji</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Icon home 2. Judul Materi Semester Ganjil 3. Judul Materi 4. Judul Materi 5. Judul Materi 6. Judul Materi 7. Judul Materi 8. Icon back 9. Icon next
5	<p>Materi Per Bab</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol ke materi semester ganjil 2. Judul Materi 3. Capaian Tujuan Pembelajaran 4. Materi 5. Video 6. Evaluasi 7.
6	<p>Materi</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol ke materi per bab 2. Tombol ke Materi 3. Tombol ke slide sebelumnya 4. Tombol ke slide selanjutnya

7	<p>Video</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tombol ke materi per bab2. Video
8	<p>Evaluasi</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tombol ke materi per bab2. Petunjuk Pengerjaan Soal3. Tombol lanjut
9	<p>Evaluasi</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Soal2. Pilihan jawaban3. Pilihan jawaban4. Pilihan jawaban5. Pilihan jawaban6. Tombol ke slide sebelumnya7. Tombol ke slide selanjutnya

10	<p>Pengembang</p> 	<p>Keterangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Informasi pengembang media 3. Tombol kembali
----	---	---

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi ini produk yang telah dikembangkan diuji oleh para validator, jika hasil menyatakan layak maka produk ini diuji cobakan pada para siswa dalam proses pembelajaran, yang mana terdapat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa. Sementara uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi berhubungan dengan tahapan sebelumnya, yang berpedoman pada kelayakan serta keefesienan dari media yang dikembangkan melalui validasi ahli media, materi, dan hasil uji coba produk. Sehingga tahapan evaluasi ini dilaksanakan pada saat validasi dan uji coba telah selesai dilaksanakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk media yang dikembangkan, sehingga kualitas serta nilainya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Pada tahapan uji coba dalam penelitian ini dilaksanakan dengan melalui uji validasi serta uji siswa. Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, komentar, kritik serta saran sebagai bahan untuk melakukan revisi produk, hal-hal yang dilakukan pada tahap uji coba ini meliputi:

1. Desain Uji Coba

Desain dalam uji coba pada penelitian dan pengembang ini mencoba menguji cobakan *prototype* yang telah dikembangkan, meliputi desain serta isi produk, dengan cara uji validasi dan uji siswa.

a. Uji Validasi

Uji Validasi merupakan hal penting pada proses pengembangan media, pada proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran (Guru PAI kelas VII SMPN 1 Sumberrejo) proses pengambilannya dengan memberikan *prototype articulate storyline 3* yang telah dikembangkan kepada validator disertai dengan angket penilaian. Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh penilaian kelayakan media serta menjadi evaluasi untuk dilakukannya perbaikan, ketika media dinyatakan valid maka dapat diuji cobakan pada siswa.

b. Uji Siswa

Uji siswa dilaksanakan saat media telah mendapatkan validasi oleh para ahli dan telah dilaksanakan revisi oleh pengembang berdasarkan masukan dari validator dan praktisi pendidikan. Uji coba siswa terdiri dari uji coba kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan 6 siswa, bertujuan untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan pada media dan meminta saran perbaikan berdasarkan kendala yang ditemukan oleh siswa. Sedangkan uji coba kelompok besar ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo sejumlah 30 siswa, digunakan untuk mengukur bagaimana efektivitas pemakaian media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan *pretest*, *posttest* dan angket.

2. Subyek Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua dosen yakni ahli media dan materi, guru, serta siswa SMP kelas VII. Adapun kriteria validator pada penelitian ini adalah:

a. Ahli Media dan Materi:

- 1) Ahli media merupakan dosen yang telah menempuh S3 dan berkompoten pada bidang pengembangan media pembelajaran dan mengajar pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran sehingga dapat memberikan kontribusi masukan dan saran pada desain media.

2) Ahli materi merupakan dosen yang telah menempuh S3 dan berkompeten pada materi PAI dan budi pekerti serta memahami kurikulum SMP kelas VII dengan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap penyempurnaan produk yang dikembangkan.

b. Guru

Merupakan guru PAI SMPN 1 Sumberrejo yang telah menempuh S1 serta memiliki pengalaman mengajar lebih daripada lima tahun.

c. Siswa

Siswa dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan siswa kelas VII pada semester ganjil yang telah mendapatkan materi yang dikembangkan, yang bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran *articulate storyline 3* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan diselaraskan dengan kebutuhan informasi mengenai produk media yang dikembangkan dan tujuan yang hendak dicapai. Jenis data pada penelitian ini ialah jenis data kualitatif serta kuantitatif.

a) Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan:

- 1) Wawancara kepada guru PAI SMPN 1 Sumberrejo mengenai pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- 2) Observasi pada saat pembelajaran

- 3) Tanggapan dan saran yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran PAI SMPN 1 Sumberrejo yang terkait media yang dikembangkan.
- b) Data Kuantitatif didapat dari instrument angket yang didapatkan dari:
- 1) Ahli media, ahli materi, serta guru mengenai ketepatan pada media yang dikembangkan, yang meliputi ketepatan desain dan isi materi.
 - 2) Serta perolehan ujian siswa setelah menggunakan media *articulate storyline 3*

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Dokumentasi

Dokumentasi dalam hal ini digunakan agar memperoleh catatan secara otentik dengan melalui cara pengumpulan, pengolahan, penyimpanan serta menyebar luaskan informasi.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilaksanakan secara langsung, guna memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran PAI dan budi pekerti yang dilaksanakan di SMPN 1 Sumberrejo.

c. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab. Wawancara dilaksanakan kepada guru kelas VII PAI yang memiliki

peran penting sebagai penunjang pengumpulan informasi atas beberapa pertanyaan yang bersifat terbuka dari penguji.

d. Angket

Angket yang dimaksud pada penelitian ini merupakan angket yang ditujukan pada ahli validasi serta subjek uji coba yakni siswa, yang mana digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dari media serta tingkat motivasi belajar siswa. Adapun angket yang diperlukan pada penelitian ini berupa:

- 1) Angket penilaian ahli desain
- 2) Angket penilai ahli materi
- 3) Angket motivasi belajar.

Instrumen angket pada penelitian ini terbagi atas dua bagian, pertama merupakan instrumen kualitatif yang berbentuk pengisian tanggapan dan saran dari validator. Kedua berupa pengumpulan data kuantitatif, berbasis skala likert dengan 5 opsi jawaban,⁶⁴ seperti berikut:

- 1) Skor 1, Sangat tidak baik/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak sesuai
- 2) Skor 2, Kurang baik/ Kurang layak/ Kurang sesuai
- 3) Skor 3, Baik/ Layak/ Sesuai
- 4) Skor 4, Sangat baik/ Sangat Layak/ Sangat sesuai

⁶⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). 235

Sementara bagian kedua ialah alat pengumpulan data kualitatif seperti lembar pengisian saran serta komentar.

Pada angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *articulate storyline 3* dalam meningkatkan motivasi belajar.

e. Pre Test dan Post Test

Pengumpulan data ini digunakan untuk mengkaji seberapa besar perbedaan hasil belajar yang dicapai. *Pretest* dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media. *Posttest* dilaksanakan setelah siswa menggunakan media. Untuk mengetahui apakah media *articulate storyline 3* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan media ini dikelompokkan menjadi dua yakni data kuantitatif serta data kualitatif.

- a. Data kualitatif ialah data mengenai proses pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI seperti saran, kritikan, masukan dari ahli media, ahli materi, guru serta siswa. Selanjutnya data-data tersebut disusun dalam bentuk kalimat. Dari hasil analisis ini digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil validasi,
 - 1) Menghitung kevalidan media dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Besar presentase (yang dicari)

Σx : Jumlah total skor yang didapat dari validator

Σxi : Jumlah total skor ideal

100 : Bilangan konstanta

Dalam menyatakan tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan kualifikasi sebagaimana berikut:⁶⁵

Tabel 3.11 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase

<i>Presentase %</i>	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85-100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
69-84%	Valid	Tidak revisi
53-68%	Cukup Valid	Sebagian revisi
37-52%	Kurang Valid	Perlu revisi
21-36%	Sangat tidak valid	Revisi total

Menurut kriteria tersebut, media pembelajaran yang dikatakan valid ketika memperoleh skor 69-100 dari semua item yang terdapat pada angket validasi ahli media, materi, pembelajaran serta siswa. Media yang dikembangkan ini harus mencapai tingkat kevalidan. Apabila belum memenuhi kriteria valid maka harus dilaksanakan revisi hingga memenuhi kriteria valid.

2) Mengukur Hasil Belajar

Mengukur hasil belajar dilihat dari perolehan *pretest* serta *posttest* menggunakan analisis pengujian beda T. Uji beda T

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 112

digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media.

Dengan kriteria taraf signifikansi uji T-test sebanyak 0,005, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan (berupa peningkatan hasil belajar) yang signifikan, sementara jika signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji perbedaan tersebut adalah:

Rumus Analisis Uji beda T:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari Deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pelajaran *articulate storyline 3*

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan mediapelajaran *articulate storyline 3*

3) Mengukur Motivasi Belajar Siswa

Sedangkan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan perhitungan angket motivasi dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor tiap item} \times 100\%}{\sum \text{skor maximum}}$$

Tabel 3.12 Menghitung Angket Motivasi Belajar siswa

Nilai rata-rata	Kriteria
$80\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat memotivasi
$60\% \leq NR \leq 79\%$	Memotivasi
$40\% \leq NR \leq 59\%$	Cukup memotivasi
$20\% \leq NR \leq 39\%$	Kurang memotivasi
$0\% \leq NR \leq 20\%$	Sangat kurang memotivasi

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Tampilan Desain Media Pembelajaran

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan halaman tampilan awal untuk memulai media pembelajaran. Untuk melanjutkan penggunaan media maka klik pada menu mulai.



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

b. Halaman Avatar

Halaman Avatar merupakan halaman yang berisi representasi grafis pengguna.



Gambar 4.2 Halaman Avatar

c. Halaman Log In

Halaman login merupakan halaman yang berisi tampilan nama serta kelas.



Gambar 4.3 Halaman Log In

d. Halaman Main Menu

Pada halaman ini merupakan halaman yang berisikan ucapan selamat datang untuk belajar. Yang berisikan tombol-tombol pilihan petunjuk, materi dan informasi.



Gambar 4.4 Halaman Main Menu

e. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisikan tombol-tombol pada media pembelajaran. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi fungsi-fungsi tombol pada media pembelajaran agar tidak kebingungan.



Gambar 4.5 Halaman Petunjuk

f. Halaman Materi Semester Ganjil

Halaman Materi Semester Ganjil berisikan jenis-jenis materi pada semester ganjil yang disajikan pada media, terdapat lima bab materi dalam media pembelajaran. Yang terdiri dari materi 1) Al-Qur'an dan Sunah sebagai Pedoman Hidup 2) Meneladani Nama dan Sifat Allah Untuk Kebaikan Hidup 3) Menghadirkan Shalat dan Zikir Dalam Kehidupan 4) Mengagungkan Allah SWT Dengan Tunduk Pada Perintah-Nya 5) Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam



Gambar 4.6 Halaman Materi Semester

g. Halaman Materi Per Bab

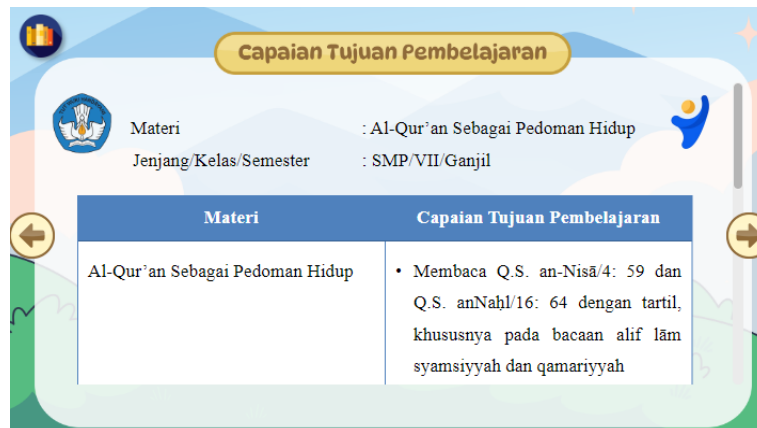
Pada halaman ini berisikan item-item yang disajikan pada materi setiap bab, yang terdiri dari capaian maksud pembelajaran, materi, video serta penilaian.



Gambar 4.7 Halaman Materi Per Bab

h. Halaman Capaian Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini berisikan capaian tujuan pembelajaran



4.8 Halaman Capaian Tujuan Pembelajaran

i. Halaman Pembahasan Materi

Pada halaman ini berisikan pada item-item materi yang akan dibahas terdiri dari mari bertafakur, talab al ilm dan Ikhtisar.



Gambar 4.9 Halaman Pembahasan Materi

j. Halaman Video Pembelajaran

Pada halaman ini berisikan video pembelajaran pada materi yang dibahas.



Gambar 4.10 Halaman Video Pembelajaran

k. Halaman Evaluasi

Pada halaman ini berisikan evaluasi/latihan soal terhadap materi yang telah dibahas.



Gambar 4.11 Halaman Evaluasi

l. Halaman Nilai Evaluasi

Pada halaman ini bakal menyajikan nilai yang didapat oleh murid sesudah melaksanakan soal.



Gambar 4.12 Halaman Nilai Evaluasi

m. Halaman Informasi

Pada halaman ini berisikan informasi pengembang media dan daftar pustaka.



Gambar 4.13 Halaman Informasi

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajara *articulate storyline 3* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII yang dapat digunakan pada *smartphone* ataupun pada laptop. Media pembelajaran *articulate storyline 3* telah dikatakan layak untuk digunakan, hal ini berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran/ praktisi pembelajaran. Hasil uji validasi produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagaimana berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data penilaian kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-

aspek yang dievaluasi pada media *articulate storyline 3* ini meliputi aspek kemenarikan, kevalidan, kepraktisan serta keefektifan. Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran agama Islam serta budi pekerti ini adalah Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd yang merupakan salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten pada bidang teknologi dan desain pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dari ahli media ini menggunakan angket. Berdasarkan angket tersebut didapatkan data kuantitatif berasal dari penilaian/skor pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Hasil validasi ahli media yang diperoleh dipaparkan sebagaimana berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Pertanyaan	Skor Ahli Media	Skor Max
Kemenarikan	1. Kemenarikan desain tampilan media	4	4
	2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP	3	4
	3. Kesesuaian penggunaan huruf, ukuran dan jenis huruf dalam media	3	4
	4. Kesesuaian penggunaan warna pada media	4	4
	5. Kesuaian musik pengiring dalam media	3	4
Kevalidan	6. Kesesuaian pemilihan materi, gambar, dan video pembelajaran dengan materi	4	4

	7. Ketepatan sistematika penyajian media	3	4
Kepraktisan	8. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran	4	4
	9. Kemudahan pengolahan program	4	4
	10. Kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa	4	4
Keefektifan	11. Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik kelas VII SMP	4	4
	12. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswadalam belajar	3	4
	13. Kemampuan media dalam membantu memahami siswa terhadapmateri pembelajaran	4	4
Total		47	52

Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari pernyataan, komentar serta saran validator, menyatakan bahwa media “layak digunakan tanpa revisi” dengan komentar “dapat dilanjutkan untuk penelitian”.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi ini dilakukan untuk memperoleh data penilaian kesesuaian materi yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek yang dievaluasi pada media *articulate storyline 3* ini meliputi aspek kelengkapan unsur bahan ajar, ketepatan materi, dan ketepatan evaluasi. Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti ini adalah Bapak Drs. Bakharudin Fannani, MA. Ph,D yang merupakan salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang

berkompeten dalam bidang materi pendidikan agama Islam jenjang SMP. Data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi yang diperoleh dipaparkan sebagaimana berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan	Skor Ahli Materi	Sekor Max
Kelengkapan Unsur Bahan Ajar	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP	4	4
	2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII SMP	4	4
	3. Kemudahan materi yang disajikan untuk dipahami siswa kelas VII SMP	4	4
	4. Kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP	4	4
	5. Ketepatan sistematikan penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP	4	4
Ketepatan Materi	6. Kejelasan materi pembelajaran untuk dipahami	4	4
	7. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	4	4
	8. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi	4	4
	9. Keakuratan materi yang disajikan	3	4
	10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi	4	4
Ketepatan Evaluasi	11. Soal latihan sesuai dengan materi	4	4
	12. Kejelasan petunjuk pengerjaan	4	4

	13. Taraf kesulitan soal	4	4
	14. Kejelasan jawaban	4	4
Total		55	56

Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari pernyataan, komentar serta saran validator, menyatakan bahwa media “layak digunakan dengan revisi” serta komentar validator “kita harus cermat dalam berbahasa Indonesia, berusaha untuk tidak ada yang salah dalam menulis di aplikasi yang berikan kepada anak didik”.

Sehingga peneliti melakukan perbaikan kembali dengan hasil angket sebagaimana berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

Aspek	Pertanyaan	Skor Ahli Materi	Sekor Max
Kelengkapan Unsur Bahan Ajar	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP	4	4
	2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII SMP	4	4
	3. Kemudahan materi yang disajikan untuk dimengerti murid kelas VII SMP	4	4
	4. Kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP	4	4

	5. Ketepatan sistematikan penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP	4	4
Ketepatan Materi	6. Kejelasan materi pembelajaran untuk dipahami	4	4
	7. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	4	4
	15. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi	4	4
	16. Keakuratan materi yang disajikan	3	4
	17. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi	4	4
Ketepatan Evaluasi	18. Soal latihan sesuai dengan materi	4	4
	19. Kejelasan petunjuk pengerjaan	4	4
	20. Taraf kesukaran soal	4	4
	21. Kejelasan jawaban	4	4
Total		55	56

Sedangkan data kualitatif yang diperoleh setelah dilakukannya revisi menyatakan bahwa media “layak digunakan tanpa revisi” dengan komentar “oke”

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/ Praktisi Pembelajaran

Uji validasi ahli pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh data penilaian media *articulate storyline 3*, dengan aspek yang dinilai meliputi kemenarikan, keefektifan, ketepatan materi dan ketepatan evaluasi. Ahli pembelajarana dalam pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti kelas VII

adalah Ibu Niswatin, S.Ag yang merupakan salah satu guru PAI di SMPN 1 Sumberrejo. Data kuantitatif dari hasil validasi praktisi pembelajaran yang diperoleh dipaparkan sebagaimana berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Pertanyaan	Skor Ahli	Skor Max
Kemenarikan	1. Kemenarikan desain tampilan media	4	4
	2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP	4	4
Kepraktisan	3. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran	4	4
	4. Kemudahan pengolahan program	4	4
	5. Kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa	4	4
Keefektifan	6. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP	4	4
	7. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswadalam belajar	4	4
	8. Kemampuan media dalam membantu memahami siswa terhadapmateri pembelajaran	4	4
Ketepatan Materi	9. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian maksud pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP	4	4
	10. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi	3	4
	11. Keakuratan materi yang disajikan	4	4

Ketepatan Evaluasi	12. Soal latihan sesuai dengan materi	4	4
	13. Tingkat kesulitan soal	4	4
Total		51	52

Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran ahli pembelajaran menyatakan bahwa “Alhamdulillah media pembelajaran yang telah dibuat dan diaplikasikan di kelas sangat menarik dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran”.

4. Hasil Uji Keefektifan *articulate Storyline 3* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Kelas VII Di SMPN 1 Sumberrejo

Produk pengembangan media ini diujikan padasiswa kelas VII-E. Data keefektifan media dalam meningkatkan motivasi siswa didapatkan melalui angket yang dibagikan pada 30 siswa setelah menggunakan media *articulate storyline 3*. Perolehan angket sebagaimana berikut:

Tabel 4.5
Hasil Motivasi Belar Siswa

No	Pertanyaan	Indikator	Skor dari 30 siswa	Skor maksimal	Presentase %
1	Saya memperhatikan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i>	Perhatian	135	150	90%
2	Saya senang mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i>		134	150	89%

3	Dengan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya tertarik untuk belajar		136	150	91%
4	Media <i>articulate storyline 3</i> terlalu abstrak sehingga sulit dipahami		125	150	83%
5	Materi yang disusun pada setiap halaman media <i>articulate storyline 3</i> membantu menjaga perhatian saya		126	150	84%
6	Menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> pada saat pembelajaran merangsang keingintahuan saya		121	150	81%
7	Media <i>articulate storyline 3</i> tidak menarik bagi saya		132	150	88%
8	Banyaknya pengulangan materi pada media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa bosan		130	150	87%
9	Media <i>articulate storyline 3</i> bermanfaat bagi saya dalam belajar PAI		142	150	95%
10	Media <i>articulate storyline 3</i> sangat membantu saya dalam memahami materi PAI		134	150	89%
11	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran pada media <i>articulate storyline 3</i> dengan hal-hal yang saya lihat, saya laksanakan ataupun saya pikirkan dalam kehidupan sehari-hari	Hubungan	121	150	81%
12	Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> berhubungan dengan minat, harapan dan tujuan saya		124	150	83%
13	Saya merasa percaya diri dalam pembelajaran dengan adanya media <i>articulate storyline 3</i>		132	150	88%

14	Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> tidak sesuai dengan kebutuhan saya, karena sebagian besar sudah saya ketahui	Percaya Diri	122	150	81%
15	Saya yakin dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya mudah memahami materi PAI kedepannya		138	150	92%
16	Materi dalam media media <i>articulate storyline 3</i> sulit dipahami daripada apa yang saya harapkan		128	150	85%
17	Setelah belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam tes		130	150	87%
18	Soal latihan pada media <i>articulate storyline 3</i> sangat sulit		128	150	85%
19	Saya merasa telah berhasil menguasai materi PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i>	Kepuasan	119	150	79%
20	Saya sangat senang belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i>		139	150	93%
21	Saya merasa puas dengan apa yang saya dapatkan dari media <i>articulate storyline 3</i>		134	150	89%
22	Saya menikmati belajar dengan memakai media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya ingin tahu lebih banyak		137	150	91%
23	Dapat menyelesaikan latihan pada pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa puas		130	150	87%
Total			2997	3450	87%

5. Hasil Uji Keefektifan *articulate storyline 3* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 1 Sumberrejo

Produk dari perolehan pengembangan media diujikan pada siswa kelas VII-E. Data keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik diperoleh lewat *pretest posttest* yang dibagikan pada 30 siswa.

Hasil perolehan *pretest* serta *posttest* sebagaimana berikut:

Tabel 4.6
Materi: Mengagungkan Allah Dengan Tunduk Pada Perintah-Nya

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Ahmad Ridho Yusrul Haqiqi	50	80
2	Ahmad Safa'ulloh Jaelani	55	90
3	Alif Mubarak	55	85
4	Amelia Dwi Issabela	65	90
5	Amelia Putri Shifana	70	100
6	Andika Nanta Prayoga	65	80
7	Anggita Ayu Zaskia Avrilianty	65	85
8	Ardianata Rifki Rafiansyah	60	85
9	Arila Dev Bervino	60	80
10	Aurely Zennatra Putri	65	100
11	Dimas Aditya Putra Purnama	55	80
12	Dista Vania Wardani	60	80
13	Firstian Candra Maulana	60	85
14	Hestita Awwalun Nisa'	70	100
15	Ivan Isnan Nauval	65	85
16	Jelita Dwi Adylya	60	85
17	Lutfiana Syafa Rachmadina	65	95
18	Marsyadatul Farida	60	80
19	Marta Indra Puspita Sari	65	80
20	Mochammad Fathur Rosyid	55	80
21	Meydina Alfi Khoirunisa'	60	85
22	Mochamad Syarif Ubaydillah	60	100
23	Muhammad Ilham Azizi	60	85
24	Radhitya Arjuna Pratama	65	80
25	Ragil Faisal Lubis	60	80

26	Regina Silviani Arian	50	85
27	Reynar Rafif Kaindra	45	80
28	Rizqiyana Mulia	65	95
29	Saskia Rahma Fadila	65	80
30	Yoga Pratama Setyawan	60	80
Jumlah		1815	2575
Rata-rata		60,5	85,8

Tabel 4.7
Materi: Damaskus Pusat Peradaban Timur Islam

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Ahmad Ridho Yusrul Haqiqi	60	80
2	Ahmad Safa'ulloh Jaelani	55	80
3	Alif Mubarak	45	75
4	Amelia Dwi Issabela	70	100
5	Amelia Putri Shifana	65	95
6	Andika Nanta Prayoga	60	90
7	Anggita Ayu Zaskia Avrilianty	55	75
8	Ardianata Rifki Rafiansyah	80	100
9	Arla Dev Bervino	60	85
10	Aurely Zennatra Putri	55	80
11	Dimas Aditya Putra Purnama	50	80
12	Dista Vania Wardani	65	100
13	Firstian Candra Maulana	65	90
14	Hestita Awwalun Nisa'	60	95
15	Ivan Isnau Nauval	65	90
16	Jelita Dwi Adylya	45	80
17	Lutfiana Syafa Rachmadina	70	100
18	Marsyadatul Farida	45	75
19	Marta Indra Puspita Sari	60	95
20	Mochammad Fathur Rosyid	55	85
21	Meydina Alfi Khoirunisa'	65	90
22	Mochamad Syarif Ubaydillah	70	100
23	Muhammad Ilham Azizi	45	80
24	Radhitya Arjuna Pratama	65	95
25	Ragil Faisal Lubis	55	85
26	Regina Silviani Arian	40	85
27	Reynar Rafif Kaindra	60	90

28	Rizqiyana Mulia	65	100
29	Saskia Rahma Fadila	50	75
30	Yoga Pratama Setyawan	65	85
Jumlah		1765	2635
Rata-rata		58,8	87,8

Dari hasil *pretest* dan *posttest* pada table diatas menunjukkan rata-rata hasil *pretest* siswa pada materi mengagungkan Allah dengan tunduk pada perintah-Nya adalah 60,65 dan rata-rata *posttest* 85,8. Sedangkan pada materi damaskus pusat peradaban timur islam rata-rata hasil *pretest* 58,8 dan rata-rata *posttest* 87,8. Data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan *paired sample t test*. *Paired sample t test* merupakan pengukuran pada dua subjek yang serupa terhadap suatu pengaruh ataupun perlakuan tertentu.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Media

Dari perolehan hasil validasi ahli media pada media pembelajaran *articulate storyline 3* yang telah dipaparkan diatas, maka dihitung dengan menggunakan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total skor validator} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Pada angket validasi ahli media tersebut terdapat 13 butir pertanyaan dengan ketetapan skor minimal 1 serta maksimal 4, jika 13 item dikalikan skor maksimal yakni 4 maka akan didapatkan jumlah skor maksimal 52. Sehingga hasil yang diperoleh:

$$\text{Prosentase} = \frac{47}{52} \times 100\% = 90,38\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli media didapatkan perolehan prosentase 90,38%. Hasil angket tersebut jika dikategorikan dalam tabel kriteria kevalidan media yang telah dijabarkan pada pembasahan sebelumnya maka termasuk dalam kategori “sangat valid”. Menurut data kualitatif yang didapat dari komentar validator “dapat dilanjutkan penelitian”, serta hasil pernyataan validator yang menyatakan bahwa media *articulate storyline 3* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan data-data tersebut maka produk media *articulate storyline 3* dinyatakan layak digunakan di lapangan.

2. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi pada media pembelajaran *articulate storyline 3* yang telah dipaparkan diatas, maka dihitung dengan menggunakan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total skor validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket validasi ahli materi tersebut terdapat 14 butir pertanyaan dengan skor minimal 1 serta maksimal 4, jika 13 butir dikalikan dengan skor maksimal yakni 4 maka akan didapatkan jumlah skor maksimal 55. Sehingga hasil yang didapatkan:

$$\text{Prosentase} = \frac{55}{56} \times 100\% = 98,21\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli media maka didapatkan perolehan prosentase 98,21%. Hasil angket tersebut jika dikategorikan dalam tabel kriteria kevalidan media yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya, termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sementara data kualitatif yang didapatkan dari pernyataan, komentar serta saran validator, menyatakan bahwa media layak digunakan dengan revisi serta komentar validator “kita harus cermat dalam berbahasa Indonesia, berusaha untuk tidak ada yang salah dalam menulis di aplikasi yang berikan kepada anak didik”.

Sehingga peneliti melakukan perbaikan kembali dengan hasil prosentase 98,21%. Hasil angket tersebut jika dikategorikan dalam table kriteria kevalidan media yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dan data kualitatif yang diperoleh setelah dilakukannya revisi menyatakan bahwa media “layak digunakan tanpa revisi” dengan komentar validator “oke”. Berdasarkan data-data tersebut maka produk media *articulate storyline 3* dinyatakan layak digunakan dilapangan.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran *articulate storyline 3* yang sudah dipaparkan diatas, maka dihitung dengan menggunakan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total skor validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket ahli pembelajaran tersebut terdapat 12 butir pertanyaan dengan skor minimal 1 serta maksimal 4, jika 12 item dikalikan dengan skor maksimal yakni 4 sehingga akan didapatkan total skor maksimal 52. Sehingga hasil yang didapatkan:

$$\text{Prosentase} = \frac{51}{52} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli pembelajaran maka didapatkan perolehan prosentase 98%. Hasil angket tersebut jika dikategorikan dalam table kriteria kevalidan media yang telah dijelaskan sebelumnya termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan data kualitatif yang didapatkan dari masukan serta komentar ahli pembelajaran “Alhamdulillah media pembelajaran yang telah dibuat dan diaplikasikan di kelas sangat menarik dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran”. Berdasarkan data-data tersebut maka produk media *articulate storyline 3* dinyatakan layak digunakan dilapangan.

4. Analisis Data Keefektifan Media *articulate Storyline 3* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada proses pembelajaran, menunjukkan bahwa jumlah skor 2997 dari skor maksimal 3450 dari hasil tersebut apabila dihitung dengan rumus prosentase:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor tiap item}}{\sum \text{skor maximum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{\sum 2997}{\sum 3450} \times 100\% = 87\%$$

Berdasarkan pengolahan data dari angket motivasi didapatkan hasil 87%, jika prosentase tersebut dikonversikan pada tabel motivasi belajar siswa yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dinyatakan memenuhi kriteria “sangat memotivasi”. Dengan tingkat kevalidan dan reliabilitas angket sebagaimana berikut:

Tabel 4.8
Rangkuman Validitas Setiap Butir Angket

No	r_{tabel}	R_{hitung}	Keterangan
1	0.361	0.717	Valid
2	0.361	0.434	Valid
3	0.361	0.417	Valid
4	0.361	0.404	Valid
5	0.361	0.476	Valid
6	0.361	0.370	Valid
7	0.361	0.416	Valid
8	0.361	0.390	Valid
9	0.361	0.614	Valid
10	0.361	0.770	Valid
11	0.361	0.547	Valid
12	0.361	0.480	Valid
13	0.361	0.620	Valid
14	0.361	0.384	Valid
15	0.361	0.664	Valid
16	0.361	0.527	Valid
17	0.361	0.460	Valid
18	0.361	0.685	Valid
19	0.361	0.609	Valid
20	0.361	0.528	Valid
21	0.361	0.626	Valid
22	0.361	0.598	Valid
23	0.361	0.610	Valid

Tabel 4.9
Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	23

Dari perolehan perhitungan reliabilitas angket motivasi belajar peserta didik menggunakan media *articulate storyline 3* dengan menggunakan SPSS mendapatkan hasil bahwa r_{hitung} 0.883 serta r_{tabel} 0.361 maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0.883 > 0.361$. Sehingga angket motivasi belajar siswa dikatakan valid serta reliabel.

5. Analisis Data Keefektifan media *articulate Storyline 3* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 1 Sumberrejo

Uji Efektifitas media *articulate storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar siswa didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian efektifitas ini dihitung dengan menggunakan *paired sample t test* dengan aplikasi SPSS, perolehan hasil perhitungan sebagaimana berikut:

Tabel 4.10
Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	60.5000	30	5.77599	1.05455
	Posttest	85.8333	30	7.08122	1.29285

Tabel 4.11
Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	58.8333	30	9.25532	1.68978
	Posttest	87.8333	30	8.67848	1.58447

Pada dua table diatas merupakan ringkasan statistik dari kedua sample (*pretest* serta *posttest*). Dengan perolehan *pretest* pada materi mengagungkan Allah dengan tunduk pada perintah-Nya didapatkan nilai rata-rata 60,5, serta hasil *posttest* didapatkan nilai rata-rata 85,8. Sedangkan pada materi damaskus pusat peradaban timur Islam diperoleh nilai mean *pretest* 58,8 serta *posttest* 87,8.

Tabel 4.12
Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.33333	6.81445	1.24414	-27.87789	-22.78877	-20.362	29	.000

Tabel 4.13
Paired Sample Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-29.00000	5.63242	1.02833	-31.10318	-26.89682	-28.201	29	.000

Pada dua tabel diatas terdapat perbedaan mean -25.33 dan -29.00. Selisih cukup besar menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan sebanyak 25.33 dan 29.00 dari sebelum mengguakan media pembelajaran

articulate storyline 3 dan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3*.

Adapun tahapan penyusunan uji *paired sample t test* ialah:

a. Merumuskan Hipotesis

Terdapat perbedaan yang signifikansi antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3*.

b. Menentukan Signifikasi

Diketahui signifikasi yang didapatkan dari 2 hasil pengujian t pada tabel-tabel tersebut yakni: 0,000

c. Kriteria Pengujian

1) Jika signifikasi $> 0,05$ sehingga H_0 diterima atau H_a ditolak

2) Jika signifikasi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Menurut persyaratan yang telah dijelaskan diatas serta dari tabel pengujian, maka didapatkan nilai signifikasi sebanyak 0,000 yakni $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima (H_0 ditolak atau H_a diterima), yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo.

D. Revisi Produk

Sebelum produk media *articulate storyline 3* mata pelajaran PAI serta Budi Pekerti diuji cobakan kepada para siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo, produk bakal divalidasi/ di nilai oleh para ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran lebih dahulu, dengan maksud untuk memperbaiki serta

menyempurnakan produk yang telah dikembangkan agar menjadi media yang layak digunakan. Berikut merupakan kritik saran serta masukan para ahli secara keseluruhan.

Tabel 4.14
Hasil Revisi Produk

No	Kritik/Saran/Masukan	Keterangan
1	Perhatikan penulisan tanda seru dalam sebuah kalimat	Sudah diperbaiki
2	Ukuran font tulisan arab lebih diperhatikan agar terlihat padu dengan kalimat	Sudah diperbaiki
3	Penulisan jarak pada surat Al-Qur'an diteliti kembali agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan	Sudah diperbaiki
4	Penulisan preposisi yang menunjukkan tempat harap diperhatikan	Sudah diperbaiki
5	Tambahkan identitas pengembang media pada bagian belakang media	Sudah diperbaiki
6	Sertakan buku pedoman penggunaan aplikasi media pembelajaran <i>articulate storyline 3</i>	Sudah diperbaiki

Berbagai kritik, saran serta arahan yang diberikan oleh para ahli sebagaimana yang telah diuraikan pada tabel di atas telah diperbaiki oleh peneliti. Sehingga produk *articulate storyline 3* yang telah dikembangkan layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline 3* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo

Tabel 5.1 Hasil Produk

Bentuk Produk	Produk Yang Dikembangkan	Produk di Impementasikan	Dampak Produk
<i>Articulate Storyline 3</i> bentuk html dan aplikasi android	<i>Articulate Storyline 3</i> Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP	Kelayakan produk: ahli media sebesar 90,38%, ahli materi 98,21%, praktisi pembelajaran 98%. Presentase motivasi siswa 87%. Nilai signifikasi paired simple t test 0,000 (H_0 ditolak serta H_a diterima)	Dapat Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Dengan perolehan presentase 87% yang termasuk dalam kategori sangat memotivasi, hal ini juga di dukung oleh observasi Annisa Yulistya, Suarman, R.M Riadi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X*" ditunjukkan dari perolehan uji t

didapatkan $t_{hitung} 0,014 < 0,05$ t_{tabel} menunjukkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa⁶⁶

Hasil ini juga sesuai dengan pendapat Gagne and Briggs media pembelajaran merupakan instrument yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa mengikuti prosedur pembelajaran.⁶⁷ Menurut Kemp & Dayton manfaat praktis media pembelajaran yakni dapat mengembangkan serta mengarahkan fokus siswa sehingga terciptanya motivasi belajar.⁶⁸ Menurut pendapat Levie & Lentz bahwa media memiliki fungsi afektif yang berarti media dapat meningkatkan dan menarik minat belajar siswa. Selaras dengan pendapat Azar Arsyad juga menyatakan bahwasanya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih bagus antara siswa dan lingkungan⁶⁹

Sedangkan peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari hasil perbedaan belajar sebelum (*pretest*) serta setelah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* dari 60,5 meningkat menjadi 80,8 dan 58,8 meningkat menjadi 87,8. Selisih yang cukup besar dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar sebesar 25.33 dan 29.00, kemudia diuji dengan menggunakan uji beda T, didapatkan nilai signifikansi sebanyak 0,000 yakni $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesisnya diterima (H_0 ditolak ataupun H_a diterima), yang berarti adanya perbedaan signifikansi sebelum dan sesudah

⁶⁶Sukmarini and others.

⁶⁷Hamzah B Uno, *Profesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

⁶⁸wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014).hlm. 72

⁶⁹Ahzar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Hlm.29

menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo. Hasil penelitian ini hal ini juga di dukung dengan penelitian Sonia Fransisca, Nana hendrapipta, Ahmad Syachruroji "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan Di Kelas IV SD*" dengan hasil media dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 0,81% yang termasuk dalam katergori N-Gain tinggi.

Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan pendapat Kemp & Dayton yang menyatakan bahwasanya media pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkann hasil belajar murid, menolong murid memahami materi belajar lebih mendetail serta kompleks.⁷⁰ Menurut Dale media membuat hasil belajar lebih berarti bagi bermacam keahlian murid. Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran dapat memperjelas informasi dan pesan yang disajikan sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁷¹

Sehingga peningkatan motivasi dan hasil belajar pada penelitian ini selaras dengan pendapat para ahli, serta mendukung penelitian-penelitian terdahulu, namun terdapat perbedaan karaktersitik pada materi pelajaran yang dikembangkan perbedaan tersebut dapat dilihat, jika pada pelajaran ekonomi SMA: 1) Mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta gejala ekonomi yang konkret. 2) Mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara logika

⁷⁰wina Sanjaya. *Media Komuniskasi Pembelajaran*. hlm.72

⁷¹Ahzar Arsyad. *Media Pembelajaran*. hlm. 29

3) Tujuan pelajaran ekonomi mengenalkan siswa pada fakta tentang peristiwa dan permasalahan ekonomi, membekali nilai-nilai etika bisnis serta menumbuhkan jiwa usaha.

Sedangkan karakteristik materi IPA jenjang SD adalah: 1) Kumpulan konsep, persepsi, hukum, serta teori. Proses ilmiah, mengamati peristiwa alam, termasuk implementasinya. 2) Kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, serta dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala alam. 3) Memahami alam dan sekelilingnya, mencakupi benda-benda alam dan buatan manusia serta konsepsi IPA yang termuat didalamnya, 4) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya, menyelesaikan permasalahan yang dialaminya, serta menyadari kebesaran penciptanya.

Karakteristik-karakteristik tersebut menunjukkan perbedaan dengan mata pelajaran PAI, yang mana mata pelajaran PAI: 1) ialah mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran pokok yang terdapat pada Agama Islam, (Al-Qur'an hadits, aqidah, akhlak, fiqih serta sejarah peradaban islam) 2) Mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak bisa dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya. 3) Prinsip - prinsip dasar PAI termuat pada ketiga struktur pokok ajaran Islam yakni Aqidah, Syari'ah serta Akhlaq 4) Mata pelajaran yang tiada hanya mengantarkan siswa untuk mengerti bermacam kajian keislaman, tetapi agar siswa dapat mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat. 5) Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI ialah terwujudnya siswa yang mempunyai akhlaq mulia (berbudi pekerti luhur).

Dengan perbedaan mata pelajaran beserta karakteristiknya, jenjang sekolah, tujuan pengembangan, dan penggunaan media yang tidak hanya dikembangkan peneliti pada PC atau komputer saja, tetapi juga dikembangkan pada aplikasi android, menjadi sebuah kebaruan pada penelitian ini.

B. Kesimpulan

Setelah mengembangkan produk sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada dan produk telah diuji cobakan sehingga bisa disimpulkan seperti berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *articulate storyline 3* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang berbentuk aplikasi dan html 5. Aplikasi pada media ini dapat di install pada smartphone yang mempunyai sistem oprasi android dan berupa html 5 pada PC. Materi pada media ini merupakan semester ganjil pada kelas VII SMP yang berisikan materi Al-Qur'an dan sunah sebagai pedoman hidup, Meneladani nama dan sifat Allah untuk kebaikan hidup, Menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan, mengagungkan Allah SWT dengan tunduk pada perintah-Nya, Damaskus: pusat peradaban timur Islam. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki spesifikasi yang terdiri dari teks, gambar, audio, serta video yang berisikan materi PAI dan Budi Pekerti dan dilengkapi dengan soal-soal penilaian.
2. Hasil angket validasi para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran menyatakan bahwasanya produk ini valid serta layak digunakan. Selain itu produk media ini juga diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo yang menunjukkan keefektifan media

dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Keefektifan media dalam meningkatkan motivasi diperoleh dari angket motivasi setelah menggunakan media *articulate storyline 3* dalam pembelajaran yang menunjukkan indikator sangat memotivasi. Sedangkan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan analisis uji T dan menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Sejumlah saran agar produk yang dikembangkan bisa dipakai secara optimal:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Dari hasil pemaparan pengembangan produk yang telah peneliti kembangkan, peneliti memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya menguasai lebih dahulu tata cara penggunaan media, agar pada saat guru menggunakan media dalam pembelajaran guru dapat mengkondisikan siswa dengan baik.
- b. Guru hendaknya memanfaatkan media *articulate storyline 3* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga pembelajaran jadi aktif serta menarik.

- c. Media ini lebih banyak mendukung pada aspek kognitif saja, sehingga guru tidak hanya serta merta memberikan media kepada para siswa tanpa menghiraukan aspek-aspek yang lain.
- d. Siswa hendaknya membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu sebelum menggunakan media, agar tidak mengalami kesulitan ataupun kebingungan pada saat mengoperasikan media pembelajaran.
- e. Siswa hendaknya menggali pengetahuan dengan menggunakan sumber belajar lain agar siswa memiliki banyak referensi dalam belajar.
- f. Siswa dan guru sebaiknya tidak menjadikan media pembelajaran *articulate storyline 3* sebagai satu-satunya sumber belajar.

2. Deseminasi Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, bahwa media *articulate storyline 3* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih terbatas pada uji coba pada lingkup skala kecil. Tetapi tidak menutup kemungkinan jika dilakukan ujicoba pada skala besar dikemudian hari.

Produk media pembelajaran *articulate storyline 3* yang telah dikembangkan dapat disebar luaskan dengan cara menginstal aplikasi pada *smartphone* dan ataupun mendownload file media *articulate storyline 3* pada google drive. Produk ini layak untuk disebar luaskan karena telah dilaksanakan uji validitas dari berbagai ahli yang telah menunjukkan bahwa media memiliki validitas dan efektifitas untuk digunakan dalam pembelajaran.

Adanya tahap deseminasi ini diharapkan produk *articulate storyline* 3 mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh pihak-pihak yang memerlukan, khususnya pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan:

- a. Pengembangan media *articulate storyline* 3 mata pelajaran PAI dan Budi pekerti untuk selanjutnya dapat menyajikan materi yang lebih rinci serta *komprehensif* sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi-materi iPAI serta Budi Pekerti kelas VII.
- b. Aspek yang dinilai pada penelitian ini terbatas pada aspek kognitif saja, sehingga bagi pengembangan selanjutnya dapat menciptakan media *articulate storyline* 3 yang tidak hanya mampu mengukur aspek kognitif saja tetapi juga dapat mengukur aspek afektif serta psikomotorik.
- c. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan game interaktif sehingga mampu menunjang kemenarikan media ketika digunakan.
- d. Pengembangan media *articulate storyline* 3 pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat digunakan sebagai referensi bagi pengembang berikutnya dalam pembuatan media pada mata pelajaran lainnya, yang berarti tidak hanya digunakan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP

DAFTAR RUJUKAN

- Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020)
- Amitha Mustika Dhamayanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Lirik Lagu Iwan Fals Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 1 Batu' (Universitas Negeri Malang, 2020)
- Arsyad, Ahzar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013)
- Arsyad, Azar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017)
- Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015)
- '5 Langkah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa' <<https://bpkpenabur.or.id/news/blog/5-langkah-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa>> [accessed 29 August 2022]
- Gaol, Rumiris Lumban, and Anton Sitepu, 'The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student's Motivation to Study', *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3.4 (2020), 1698 <<https://doi.org/10.33258/BIRLE.V3I4.1299>>
- Hamid, Mustofa Abi, and Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 35
- Indriani, Made Sri, I Wayan Artika, and Dwi Ratih Wahyu Ningtias, 'Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga Di SMK Negeri 2 Singaraja', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11.1 (2021), 25 <<https://doi.org/10.23887/JJPBS.V11I1.29316>>
- John M Keller, *Motivational Design for Learning and Performance* (London: Springer Science Business Media, 2010)
- Kholis, Nur, 'Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Unggulan Miftahul Ulum Bandar Sribhawono Lampung Timur TP. 2015/2016', *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 2017, 69–88
- Mawardi, Imam, 'Karakteristik Dan Implementasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan Dari Performa Dan Kompetensi Guru PAI)', *Lmu*

- Tarbiyah 'At-Tajdid'*, 2.2 (2013) <<https://adoc.pub/karakteristik-dan-implementasi-pembelajaran-pai-di-sekolah-u.html>> [accessed 30 August 2022]
- Mhd. Rafi'i Ma'arif Tagiran, 'Pengembangan Buku Keragaman Flora Nepenthes Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan' (Universitas Negeri Malang, 2021)
- Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004)
- Nugroho, Fandi, and Muhammad Iqbal Arrosyad, 'Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students', *International Journal of Elementary Education*, 4.4 (2020), 578 <<https://doi.org/10.23887/IJEE.V4I4.27763>>
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021)
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03.01 (2018), 175 <<https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>>
- Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Pendidikan, Menteri Kebudayaan dan, 'Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah', c, 2014, 1–35
- Permatasari, Rizki, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Guna Dharma Bandar Lampung' (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2020)
- Permatasari, Yunita, and Binti Uswatun, 'Solusi Terhadap Problematika PAI Di Sekolah : Proses Pembelajaran', 1.1 (2021), 75–79 <<https://doi.org/10.30603/au.v19i2.848.3>>
- Pito, Abdul Haris, 'Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran', *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2021), 102 <<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>>
- Purwanto, M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda KARYA, 2002)
- Ramli, Anwar, Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Taslim Dangnga, 'Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 1.1 (2018), 5
- Rohmadi, Syamsul Huda, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Alaska, 2012)

- Rosiyanti, Hastri, and Tarisha Farahdiba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline', *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6.1 (2022), 169 <<https://doi.org/10.33603/JNPM.V6I1.5905>>
- Rusdi, Ahyar, Muh Zulkifli, and Suyassaroh Zaini, 'Problematika Guru PAI Dalam Proses Belajar Mengajar Dan Solusinya Di SMA Al Hasaniyah NW Jenggik', 1.2 (2022), 364–70
- Saepuloh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri' (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2022)
- Sanjaya, Wina, *Media Komuniskasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012)
- Sari, Fitri Aprilia, 'Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Materi Jujur, Amanah, Dan Istiqomah Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Vii E Semester I Di Smp Negeri 4 Ambarawa Tahun Pelajaran 2019/2020' (IAIN Salatiga, 2019)
- Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20.2 (2020), 145 <<https://doi.org/10.30651/DIDAKTIS.V20I2.4772>>
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013)
- Sindu, I Gede Partha, Gede Saindra Santyadiputra, and Agus Aan Jiwa Permana, 'The Effectiveness of the Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10.3 (2020), 298 <<https://doi.org/10.21831/JPV.V10I3.36094>>
- Smp, D I, and Negeri Surabaya, 'TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam', 9.1 (2020), 109–18
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sukmarini, Fitri, Lailatul Mauludiyah, Muhammad Ainur Roziqi, and Talqis Nurdianto, 'Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7.1 (2021), 119 <<https://doi.org/10.14421/ALMAHARA.2021.071-06>>
- Sumiyati, Rudi Ahmad Suryadi, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan teknologi, 2021)
- Surahman, Muh. Syahdid, 'Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Cara Mengatasinya Di Sekolah Dasar Negeri Mangasa 1

- Kabupaten Gowa' (Makasar, UIN Alaudin Makasar, 2022)
- 'Surat An-Nahl Ayat 44 | Tafsiro.Com' <<https://tafsiro.com/16-an-nahl/ayat-44>> [accessed 30 August 2022]
- Uno, Hamzah B, *Profesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- , *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)
- W.Lee, Willian, and Diana L.Owens, *Multimedia Based Intrucional Design* (San Fransisco: Pfeiffer, 2004)
- wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014)
- Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019)
- Yulistya, Annisa, R M Riadi, Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan, and Ilmun Pengetahuan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X', 6.2015 (2022), 12578–87
- Yulistya, Annisa, Suarman Suarman, and R.M Riadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Manajemen SMA Kelas X', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), 12587 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.29316>>
- Zubaidillah, Muh.Haris, and M Ahim Sulthan Nuruddaroini, 'Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP Dan SMA', *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2019), 4 <<https://doi.org/10.47732/ADB.V2I1.95>>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOJONEGORO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 SUMBERREJO
Jl. Raya No. 151 Sumberrejo Telp. & Fax. 0353-331375
BOJONEGORO

SURAT KETERANGAN

Nomor : 670/431/412.201.3.40/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Sumberrejo, menerangkan bahwa :

Nama : **Erylta Mila Adriasty Khosi'in**
NIM : 200101220019
Pendidikan : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : ***Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro***

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama tersebut diatas, telah melaksanakan penelitian pada tanggal 14 Nopember 2022 sd 3 Desember 2022 di SMP Negeri 1 Sumberrejo Kecamatan Sumberrejo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumberrejo, 5 Desember 2022
Kepala SMP Negeri 1 Sumberrejo



MOKHAMAD RIONO, S.Pd, M.MPd
NIP. 19671026 198901 1 002

Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Media

Angket Penilaian Dan Tanggapan Ahli Media Pembelajaran Pada Media *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Pengembang : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in

NIM : 200101220019

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
- b. Profesi : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- c. Validator : Ahli Media

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
2. Pedoman Penilaian
 - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak sesuai
 - 2 = Kurang baik/ Kurang layak/ Kurang sesuai
 - 3 = Baik/ Layak/ Sesuai
 - 4 = Sangat baik/ Sangat Layak/ Sangat sesuai

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Kemenarikan	1. Kemenarikan desain tampilan media				✓
	2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP			✓	
	3. Kesesuaian penggunaan huruf, ukuran dan jenis huruf dalam media			✓	
	4. Kesesuaian penggunaan warna dalam media				✓
	5. Kesuaian musik pengiring dalam media			✓	
Kevalidan	6. Kesesuaian pemilihan materi, gambar, dan video pembelajaran dengan materi				✓
	7. Ketepatan sistematika penyajian media			✓	
Kepraktisan	8. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran				✓
	9. Kemudahan pengolahan program				✓

	10. Kemudahan pengoprasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa				✓
Keefektifan	11. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP				✓
	12. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar			✓	
	13. Kemampuan media dalam membantu memahami siswa terhadap materi pembelajaran				✓

Berdasarkan penilaian Bapak/ibu di atas, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro, dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Bapak/ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut.

Bisa digunakan

tersebut

.....

.....

.....

.....

.....

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu saya mengucapkan terima kasih.

Malang, 09 November 2022
Validator,

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi

**Angket Penilaian Dan Tanggapan Ahli Materi Pembelajaran Pada Media
Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo
Kabupaten Bojonegoro**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Pengembang : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in

NIM : 200101220019

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Drs. H. Bakhrudin Fannani, MA., Ph.D
- b. Profesi : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- c. Validator : Ahli Materi

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas materi dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
2. Pedoman Penilaian
 - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak sesuai
 - 2 = Kurang baik/ Kurang layak/ Kurang sesuai
 - 3 = Baik/ Layak/ Sesuai
 - 3 = Sangat baik/ Sangat Layak/ Sangat sesuai

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Kelengkapan Unsur Bahan Ajar	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP				✓
	2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII SMP				✓
	3. Kemudahan materi yang disajikan untuk dipahami siswa kelas VII SMP				✓
	4. Kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP				✓

	5. Ketepatan sistematikan penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP				✓
Ketepatan Materi	6. Kejelasan dan kemudahan tujuan pembelajaran untuk dipahami				✓
	7. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran				✓
	8. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi				✓
	9. Keakuratan materi yang disajikan			✓	
	10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi				✓
Ketepatan Evaluasi	11. Soal latihan sesuai dengan materi				✓
	12. Kejelasan petunjuk pengerjaan				✓
	13. Tingkat kesulitan soal				✓
	14. Kejelasan jawaban				✓

Berdasarkan penilaian/ validasi Bapak/ibu di atas, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan namun dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut.

Kita harus cermat dalam berbahasa Indonesia, berusaha untuk tidak ada yang salah dalam menulis di aplikasi yang kita berikan kepada anak didik kita.

.....

.....

.....

.....

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu, saya ucapkan terima kasih.

Malang, 08 November 2022
Validator,



Drs. H. Bakhruddin Fannani, MA., Ph.D.
NIP. 19630420 200003 1 004

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

**Angket Penilaian Dan Tanggapan Ahli Materi Pembelajaran Pada Media
Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo
Kabupaten Bojonegoro**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Pengembang : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in

NIM : 200101220019

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Drs. H. Bakhrudin Fannani, MA., Ph.D.
- b. Profesi : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- c. Validator : Ahli Materi

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas materi dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian sesuai
2. dengan penilaian.
3. Pedoman Penilaian
 - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak sesuai
 - 2 = Kurang baik/ Kurang layak/ Kurang sesuai
 - 3 = Baik/ Layak/ Sesuai
 - 3 = Sangat baik/ Sangat Layak/ Sangat sesuai

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Kelengkapan Unsur Bahan Ajar	1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP				✓
	2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII SMP				✓
	3. Kemudahan materi yang disajikan untuk dipahami siswa kelas VII SMP				✓
	4. Kemampuan sistematika penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP				✓

	5. Ketepatan sistematikan penyajian materi pada media dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP				✓
Ketepatan Materi	6. Kejelasan dan kemudahan tujuan pembelajaran untuk dipahami				✓
	7. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran				✓
	8. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi				✓
	9. Keakuratan materi yang disajikan			✓	
	10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu siswa memahami materi				✓
Ketepatan Evaluasi	11. Soal latihan sesuai dengan materi				✓
	12. Kejelasan petunjuk pengerjaan				✓
	13. Tingkat kesulitan soal				✓
	14. Kejelasan jawaban				✓

Berdasarkan penilaian/ validasi Bapak/ibu di atas, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut.

Ok!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu, saya ucapkan terima kasih.

Malang, 10 November 2022
Validator,



Drs. H. Bakhruddin Fannani, MA., Ph.D.
NIP. 19630420 200003 1 004

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Angket Penilaian Dan Tanggapan Praktisi Pembelajaran Pada Media *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro

Pengembang : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in

NIM : 200101220019

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Niswatin, S.Ag.
- b. Profesi : Guru SMPN 1 Sumberrejo
- c. Validator : Praktisi Pembelajaran

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
2. Pedoman Penilaian
 - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak layak/ Sangat tidak sesuai
 - 2 = Kurang baik/ Kurang layak/ Kurang sesuai
 - 3 = Baik/ Layak/ Sesuai
 - 4 = Sangat baik/ Sangat Layak/ Sangat sesuai

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Kemenarikan	1. Kemenarikan desain tampilan media				✓
	2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh siswa kelas VII SMP				✓
Kepraktisan	3. Kemudahan pemanfaatan media untuk pengembangan pembelajaran				✓
	4. Kemudahan pengolahan program			✓	
	5. Kemudahan pengoperasian program untuk diaplikasikan secara individual oleh siswa				✓
Keefektifan	6. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa kelas VII SMP				✓
	7. Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar				✓

	8. Kemampuan media dalam membantu memahami siswa terhadap materi pembelajaran				✓
Ketepatan Materi	9. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian tujuan pembelajaran kurikulum merdeka kelas VII SMP				✓
	10. Ketepatan pemilihan video dalam memperjelas materi				✓
	11. Keakuratan materi yang disajikan				✓
Ketepatan Evaluasi	12. Soal latihan sesuai dengan materi				✓

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut.

Alhamdulillah, Media Pembelajaran yang telah dibuat dan diaplikasikan di kelas sangat menarik dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

.....

.....

.....

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu, saya ucapkan terima kasih.

Sumberrejo, 14 November 2022
Praktisi Pembelajaran,

Niswatin, S.Ag.
NIP. 197106052014062001

Lampiran 6. Hasil Angket motivasi Siswa

ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SISWA

Identitas Peneliti:

Nama : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
 Asal Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Siswa

Nama : Regina Suciati arian
 Kelas : 7E

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini berisikan 23 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan saudara dengan memberi tanda centang (✓)
2. Jawablah tiap pertanyaan sesuai dengan pilihan sendiri

Keterangan pilihan jawaban :

- STS = Sangat tidak setuju
 TS = Tidak setuju
 R = Ragu-ragu
 S = Setuju
 SS = Sangat setuju

No	Pertanyaan	Indikator	Skala Penilaian				
			STS	TS	RR	S	SS
1	Saya memperhatikan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i>	Perhatian				✓	
2	Saya senang mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i>						✓
3	Dengan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya tertarik untuk belajar						✓
4	Media <i>articulate storyline 3</i> terlalu abstrak sehingga sulit dipahami			✓			
5	Materi yang disusun pada setiap halaman media <i>articulate storyline 3</i> membantu menjaga perhatian saya					✓	
6	Menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> pada saat pembelajaran merangsang keingintahuan saya					✓	
7	Media <i>articulate storyline 3</i> tidak menarik bagi saya		✓				
8	Banyaknya pengulangan materi pada media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa bosan		✓				
9	Media <i>articulate storyline 3</i> bermanfaat bagi saya dalam belajar PAI	Hubungan					✓

10	Media <i>articulate storyline 3</i> sangat membantu saya dalam memahami materi PAI					✓
11	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran pada media <i>articulate storyline 3</i> dengan hal-hal yang saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan dalam kehidupan sehari-hari				✓	
12	Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> berhubungan dengan minat, harapan dan tujuan saya					✓
13	Saya merasa percaya diri dalam pembelajaran dengan adanya media <i>articulate storyline 3</i>					✓
14	Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> tidak sesuai dengan kebutuhan saya, karena sebagian besar sudah saya ketahui		✓			
15	Saya yakin dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya mudah memahami materi PAI kedepannya					✓
16	Materi dalam media <i>articulate storyline 3</i> sulit dipahami daripada apa yang saya harapkan	✓				
17	Setelah belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i> saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam tes				✓	
18	Soal latihan pada media <i>articulate storyline 3</i> sangat sulit	✓				
19	Saya merasa telah berhasil menguasai materi PAI dengan media <i>articulate storyline 3</i>				✓	
20	Saya sangat senang belajar dengan media <i>articulate storyline 3</i>					✓
21	Saya merasa puas dengan apa yang saya dapatkan dari media <i>articulate storyline 3</i>					✓
22	Saya menikmati belajar dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya ingin tahu lebih banyak					✓
23	Dapat menyelesaikan latihan pada pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline 3</i> membuat saya merasa puas					✓

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

A. Informasi Umum

1. Identitas Sekolah	:	a. Nama : SMPN 1 Sumberrejo b. Tahun : 2021/2022 c. Kelas : VII (Tujuh) d. Alokasi waktu : Durasi 2 Pekan / 4 Jam Pelajaran/ 2 pertemuan (160 menit)
2. Materi	:	Mengagungkan Allah SWT. Dengan Tunduk Pada Perintah-Nya
3. Target Peserta Didik	:	Perangkat ajar ini digunakan untuk siswa reguler (28 sd 32 orang).
4. Moda Pembelajaran	:	Pembelajaran tatap muka

B. Komponen Inti

1. Fase Pembelajaran	Capaian	D
2. Domain Pembelajaran	Capaian	FIKIH peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat
3. Tujuan Pembelajaran	:	a. Peserta didik dapat mengetahui, menjelaskan perintah agama untuk sujud syukur, sahwi dan tilawah. b. Peserta didik dapat mengetahui tata cara sujud sukur, sahwi, tilawah dan memahami hikmah melaksanakan sujud syukur, sahwi dan tilawah.
4. Kompetensi Awal	:	a. Peserta didik mengetahui perintah agama untuk sujud sukur sahwi dan tilawah b. Peserta didik mengetahui tata cara sujud sukur sahwi dan tilawah dan hikmah melaksanakannya.

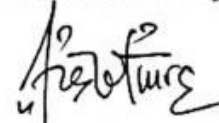
5. Persiapan Pembelajaran	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan ajar d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
6. Metode	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Sainifik b. Diskusi
7. Materi		<ul style="list-style-type: none"> a. Perintah agama untuk sujud syukur, sahwi dan tilawah b. Tata cara pelaksanaan sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah c. Hikmah sujud syukur, sahwi, dan tilawah
8. Media dan Sumber Belajar	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Laptop, LCD projector, <i>speaker active, laptop, Multimedia Pembelajaran articulate storyline 3, handphone</i> b. Buku <i>PAI dan Budi Pekerti Kelas 7</i>
<p>9. Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Petemuan Pertama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik. 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian. 3) Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim yang terdiri dari 4-6 orang disesuaikan dengan kondisi kelas yang ada. 4) Peserta didik mengamati, mengkomunikasikan materi perintah agama untuk sujud syukur, sahwi dan tilawah dalam media <i>articulate storyline 3</i> 5) Tiap tim perwakilan untuk menjelaskan bagian materi perintah agama untuk sujud syukur, sahwi dan tilawah. 6) Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait terkait materi yang telah dipelajari 7) Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah. 8) Guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta 		
<p>Pertemuan Kedua :</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik. 		

- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
- 3) Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim yang terdiri dari 4-6 orang disesuaikan dengan kondisi kelas yang ada.
- 4) Peserta didik berdiskusi materi tata cara dan hikmah sujud syukur, sahwi dan tilawah dalam media pembelajaran
- 5) Tiap tim perwakilan untuk menjelaskan tata cara sujud syukur, sahwi dan tilawah.
- 6) Guru dan peserta didik melakukan **refleksi** terkait materi yang telah dipelajari
- 7) Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah.
- 8) Guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta.

10. Penilaian

: Asesmen Sumatif : Soal Pilihan Ganda

Sumberrejo, 14 November 2022
Guru Mata Pelajaran,



Niswatin, S.Ag.

NIP. 197106052014062001

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

A. Informasi Umum

1. Identitas Sekolah	:	a. Nama : SMPN 1 Sumberrejo b. Tahun : 2021/2022 c. Kelas : VII (Tujuh) d. Alokasi waktu : Durasi 2 Pekan / 4 Jam Pelajaran/ 2 pertemuan (160 menit)
2. Materi	:	Damaskus : Pusat Peradaban Timur Islam
3. Target Peserta Didik	:	Perangkat ajar ini digunakan untuk siswa reguler (28 sd 32 orang).
4. Moda Pembelajaran	:	Pembelajaran tatap muka

B. Komponen Inti

1. Fase Pembelajaran	Capaian	D
2. Domain Pembelajaran	Capaian	SEJARAH PERADABAN ISLAM Peserta didik mampu menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Bani Umayyah
3. Tujuan Pembelajaran	:	a. Peserta didik dapat mengetahui, sejarah berdirinya Bani Umayyah dan perkembangan kemajuan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damaskus di Damaskus dalam bidang pemerintahan, hukum, sosial, ekonomi, keagamaan, dan pendidikan b. Peserta didik dapat membuat bagan timeline/ peta konsep perkembangan peradaban Islam pada masa Bani Umayyah sehingga dapat memetik nilai Islami dari kemajuan peradaban.
4. Kompetensi Awal	:	c. Peserta didik memahami sejarah perjuangan al-khulafa al-rasyidun d. Peserta didik mengenal sejarah perkembangan peradaban Islam
5. Persiapan Pembelajaran	:	e. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia f. Memastikan kondisi kelas kondusif g. Mempersiapkan bahan ajar h. Mempersiapkan lembar kerja siswa

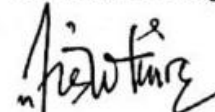
6. Metode	:	c. Pembelajaran berbasis produk d. Diskusi
7. Materi		d. Sejarah berdirinya Bani Umayyah di Damaskus e. Kemajuan Peradaban Islam pada Masa Bani Umayyah di Damasku f. Memetik nilai Islami dalam Sejarah Bani Umayyah di Damaskus
8. Media dan Sumber Belajar	:	c. Laptop, LCD projector, <i>speaker active, laptop, Multimedia Pembelajaran Interaktif articulate storyline 3, handphone</i> d. Buku <i>PAI dan Budi Pekerti Kelas 7</i>
9. Kegiatan Pembelajaran		
<p>Petemuan Pertama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik. 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian. 3) Guru mengarahkan siswa untuk melihat video pembelajaran pada media <i>articulate storyline 3</i> 4) Peserta didik membuat bagan time line/ peta konsep tentang sejarah berdirinya Bani Umayyah, kemajuan peradaban dan memetik nilai Islam pada kemajuan tersebut pada masa Bani Umayyah di Damaskus. 5) Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait materi yang telah dipelajari. 6) Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah. 7) Guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta. 		
Pertemuan Kedua :		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk peserta didik. 		

- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
- 3) Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim yang terdiri dari 4-6 orang disesuaikan dengan kondisi kelas yang ada.
- 4) Peserta didik berdiskusi dari hasil peta konsep dan nilai-nilai Islami dalam Sejarah Bani Umayyah di Damaskus.
- 5) Peserta didik mempresentasikan hasil.
- 6) Guru dan peserta didik melakukan **refleksi** terkait materi yang telah dipelajari
- 7) Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah.
- 8) Guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta.

10. Penilaian

: Asesmen Sumatif : Soal Pilihan Ganda

Sumberrejo, 14 November 2022
Guru Mata Pelajaran,



Niswatin, S.Ag.
NIP. 197106052014062001

Lampiran 8. Pretest Postest

Materi: Mengagungkan Allah Dengan Tunduk Pada Perintahnya

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D!

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 - 1) Seseorang lupa kelebihan rakaat salat.
 - 2) Memperoleh nikmat yang luar biasa.
 - 3) Mendengar atau membaca ayat-ayat sajdah.
 - 4) Meninggalkan salah satu rukun salat karena lupa.
 - 5) Lupa kekurangan jumlah rakaat salat.
 - 6) Selamat dari bahaya atau musibahPenyebab melaksanakan sujud sahwi ditunjukkan pada nomor...
 - a. 1, 2 dan 3
 - b. 2, 3 dan 4
 - c. 1, 4 dan 5
 - d. 4, 5 dan 6
2. Ketika sedang melakukan Salat Magrib, Ransi ragu terhadap jumlah rakaatnya, sehingga sebelum salam ia melakukan sujud...
 - a. Tilawah
 - b. Syukur
 - c. Sujud rukun
 - d. Sahwi
3. Rosyid melaksanakan Salat Zuhur. Namun ia lupa tidak melakukan tasyahud awal. Sebelum salam ia melakukan sujud sahwi. Ilustrasi tersebut menunjukkan hikmah melakukan sujud sahwi adalah
 - a. Agar terhindar dari dosa
 - b. Terkesan salatnya khusyuk
 - c. Salatnya tampak lama
 - d. Menyadari manusia tempat salah dan lupa
4. Perhatikan Ilustrasi berikut!

Ketika Salat Aşar, Toni ragu-ragu tentang jumlah rakaat yang telah dilakukan, oleh karena itu ia menambah rakaatnya dan sebelum salam melakukan sujud sahwi. Dengan kejadian tersebut, hikmah dari sujud sahwi adalah....

 - a. Menghindarkan dosa
 - b. Melengkapi jumlah rakaat
 - c. Memperbanyak sujud
 - d. Menghindarkan keraguan
5. Pada saat menerima pengumuman hasil ujian seorang siswa SMP ternyata memperoleh nilai yang memuaskan. Sebagai seorang muslim yang baik, disunahkan untuk mengerjakan sujud...
 - a. Syukur
 - b. Tilawah
 - c. Rukun
 - d. Sahwi
6. Perhatikan pernyataan berikut :
 - 1) Memperoleh nikmat.
 - 2) Membaca atau mendengar ayat-ayat sajdah.
 - 3) Lupa melaksanakan tasyahud awal.
 - 4) Terhindar dari bahaya bencana alam.Pernyataan yang bukan merupakan penyebab melaksanakan sujud syukur adalah....

- a. 1) dan 2) b. 2) dan 3) c. 3) dan 4) d. 1) dan 4)
7. “Betapa senang hati Haziq melihat namanya muncul sebagai juara I lomba Olimpiade sains tingkat Provinsi.” Jenis sujud yang tepat untuk pernyataan di atas adalah sujud
- a. Syukur b. Sahwi c. Tilawah d. Rukun
8. Ronal adalah salah seorang siswa yang taat beribadah dan rajin membaca Al-Qur’an. Suatu ketika ia membaca Al-Qur’an sampai pada ayat sajdah, lalu ia langsung melakukan sujud. Sujud yang dilakukan oleh Aksa adalah ...
- a. Sujud ketika salat c. Sujud sahwi
b. Sujud tilawah d. Sujud syukur
9. Pada saat salat jamaah, imam membaca ayat sajdah tetapi tidak melakukan sujud tilawah, maka sebagai makmum yang dilakukan adalah
- a. Menegur imam
b. Sujud tilawah sendirian
c. Mengajak teman di samping untuk sujud tilawah
d. Mengikuti imam tidak sujud, karena sujud tilawah adalah sunah
10. Surat dalam Al-Qur’an yang terdapat dua ayat sajdah ialah....
- a. Q.S. al-Furqan b. Q.S. ‘Ali ‘Imran c. Q.S. an-Nisa’ d. Q.S. al-Haj
11. سَجْدٌ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَصَوَّرَهُ، وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ، بِحُزْنِهِ وَقُوَّتِهِ Adalah do’a bacaan sujud...
- a. Sholat b. Syukur c. Tilawah d. Sahwi
12. Berapakah ayat sajdah yang ada dalam Al-Qur’an
- a. 15 b. 7 c. 15 d. 13
13. Berikut yang termasuk manfaat sujud syukur adalah
- a. Mempererat tali persaudaraan sesamam manusia
b. Menggunakan nikmat sesuai kehendak hati
c. Menjadikan selalu ingat pada Allah
d. Menjadikan diri semakin yakin pasti akan masuk surga
14. Arya ragu-ragu mengenai jumlah rakaat shalatnya. Yang seharusnya dilakukan oleh arya adalah...
- a. Bertanya pada teman disampingnya
b. Cuek saja selama tidak ada yang tau
c. mengulangi shalat dari awal lagi
d. Melanjutkan shalat kemudian sujud sahwi
15. سُبْحَانَ اللَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ وَلَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاللَّهُ أَكْبَرُ Adalah do’a bacaan sujud...
- a. Sholat b. Tilawah c. Syukur d. Sahwi
16. Hukun melakukan sujud tilawah adalah
- a. Sunah b. Wajib c. Fardu Kifaya d. Jaiz
17. Perhatikan pernyataanberikut ini
- (1) Suci dari hadas dan najis
(2) Menghadap kiblat
(3) Menutup aurat
(4) Masuk waktu

(5) Tamyiz

Dari beberapa pernyataan tersebut merupakan bagian syarat sujud syukur adalah...

- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (1), (3) dan (5)
 - c. (2), (3), dan (4)
 - d. (3), (4) dan (5)
18. Sujud tilawah dapat dilakukan pada...
- a. Waktu shalat
 - b. Di luar waktu shalat
 - c. Di dalam atau di luar shalat
 - d. Di dalam shalat
19. Hikmah melakukan sujud syukur dibawah ini, kecuali...
- a. Memperoleh kepuasan batin
 - b. Merasa dekat dengan Allah SWT
 - c. Memperoleh tambahan nikmat dari Allah
 - d. Menjadi orang yang angkuh
20. Bagaimana bacaan do'a sujud sahwī...
- a. سُبْحَانَ مَنْ لَا يَنَامُ وَلَا يَسْهُو
 - b. سُبْحَانَ اللَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ وَلَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاللَّهُ أَكْبَرُ
 - c. سَجَدَ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَصَوَّرَهُ
 - d. إِذَا شِئْتُمْ أَحَدُكُمْ فِي صَلَاتِهِ

Lampiran 9. Soal Pretest Posttest

Materi: Damaskus Pusat Peradaban Timur Islam

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D!

1. Pendiri Bani Umayyah adalah...
 - a. Abu Sufyan
 - b. Muawiyah bin Abu Sufyan
 - c. Umayyah bin Abd Manaf
 - d. Marwan bin Hakam
2. Bani Umayyah berkuasa selama kurang lebih 90 tahun, yaitu dari tahun...
 - a. 41 - 132 H (661- 750 M)
 - b. 42 - 134 H (662 - 752 M)
 - c. 43 - 135 H (663 - 753 M)
 - d. 44 - 135 H (664 - 753 M)
3. Sebelum meninggal Muawiyah telah mengangkat anaknya sebagai putra mahkota, yaitu ...
 - a. Walid
 - b. Yazid
 - c. Sulaiman
 - d. Abdul Malik
4. Sistem pemerintahan Bani Umayyah adalah ...
 - a. Liberal
 - b. Presidensial
 - c. Demokrasi
 - d. Turun temurun
5. Putra Muawiyah yang bernama Yazid berkuasa di pemerintahan Bani Umayyah selama kurang lebih ...
 - a. Satu tahun
 - b. Dua tahun
 - c. Empat tahun
 - d. Lima tahun
6. Ibu kota pusat pemerintahan Bani Umayyah berada di kota...
 - a. Damaskus
 - b. Palestina
 - c. Basrah
 - d. Madinah
7. Khalifah kedua dalam pemerintahan Bani Umayyah adalah
 - a. Marwan bin Hakam
 - b. Umar bin Abd Malik
 - c. Yazid bin Walid
 - d. Yazid bin Muawiyah
8. Pemelihara keamanan masyarakat dan negara dikelola oleh...
 - a. Diwan
 - b. Al-Syurtah
 - c. Al-Katib
 - d. Al-Haji
9. Peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damaskus dicirikan dengan tata kelola diberbagai bidang , diantara bidang tersebut kecuali....
 - a. Pemerintahan
 - b. Hukum
 - c. Sosial
 - d. Pertanian
10. Diwanul Khatam yang dibentuk pada masa Bani Umayyah bertugas untuk ...
 - a. memberikan pengawasan kepada khalifah
 - b. menjaga pos-pos perjalanan
 - c. mencatat semua peraturan yang dikeluarkan oleh khalifah
 - d. memungut pajak
11. Bani Umayyah memiliki kontribusi besar dalam kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam. Kemajuan tersebut didukung oleh langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh...
 - a. Para Ulama-Ulama
 - b. Para Ilmuan-Ilmuan
 - c. Para Khalifah Dinasti Bani Umayyah
 - d. Khalifah Umar Bin Abdul Azis
12. Khalifah Bani Umayyah secara keseluruhan berjumlah
 - a. 10
 - b. 13
 - c. 14
 - d. 15

13. Khalifah terakhir pada masa Bani Umayyah ialah....
- Ibrahim bin Sulaiman
 - Marwan bin Hakam
 - Abdul Malik bin Marwan
 - Marwan bin Muhammad
14. Salah satu bangunan monumen terbaik berkat hubungan sosial pada masa Bani Umayyah adalah....
- Kuttab
 - Masjidil aqsa
 - Dome of the rock
 - Masjid nabawi
15. Badan hukum yang bertugas membuat fatwa-fatwa hukum sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an, sunah dan ijtihad adalah....
- Al-Qada
 - Al-Diwan
 - Al-Mazalim
 - Al-Qada'i
16. Sebuah masjid yang dibangun di Damaskus pada masa Wālid bin 'Abd al-Mālik merupakan hasil karya arsitek terkenal. Tokoh tersebut bernama....
- 'Uqbah bin Nāfi'
 - Mawan
 - Abu Ubaidah bin Jarrah
 - Hisyam
17. Perhatikan uraian berikut ! Keadaan negara sangat tenteram, makmur, dan tertib. Umat Islam merasa nyaman dan hidup bahagia ketika dipimpin oleh Wālid bin 'Abd al-Mālik (705-715 M./ 86-97 H). Pada 10 tahun kepemimpinannya, wilayah diperluas ke Afrika Utara menuju wilayah barat daya Eropa. Infrastruktur dibangun dengan megah. Dia membangun rumah jompo dan panti asuhan serta Masjid al-Umawi di Damaskus.
- Nilai yang dapat dipetik pada kisah perjuangan tersebut yang dapat diteladani adalah ...
- Mencintai rakyat
 - Membahagiakan rakyat
 - Mensejahterakan rakyat
 - Memajukan ilmu pengetahuan
18. Bukti sejarah peninggalan Bani Umayyah dalam bidang pendidikan adalah
- Bangunan masjid yang berkembang
 - Kubah as-sakhra
 - Armada kelautan
 - Nahwu Sharaf
19. Khalifah Bani Umayyah yang memerintahkan untuk mengumpulkan hadits adalah...
- Umar bin Abd Aziz
 - Muawiyah bin Abu Sofyan
 - Marwan bin Hakam
 - Muawiyah bin Yazid
20. Struktur dan administrasi pemerintahan Bani Umayyah merupakan penyempurnaan dari al-khulafa ar-rosyidun yang dibentuk oleh....
- Abu Bakar As-Shiddiq
 - Umar bin Khattab
 - Utsman bin Affan
 - Ali bin Abi Thalib

Lampiran 11. Hasil Reliabilitas Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	23

Lampiran 13 Dokumentasi





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
NIM : 200101220019
Tempat, tanggal lahir : Bojonegoro, 02 Desember 1997
Alamat : Desa Sroyo Rt 01 Rw 01 Kecamatan Kanor
Kabupaten Bojonegoro
Telp : 085790348029
Email : milaerlyta@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Kartini
SDN Sroyo
MTsN Model Babat
MAN Model Bojonegoro
S1 IAI Sunan Giri Bojonegoro
S2 UIN Maulana Malik Ibrahim

Batu, 20 Desember 2022

Erlyta Mila Adriasty Khosi'in
NIM. 200101220019