

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP
ISLAM SABILURROSYAD DAN SMP TERPADU DARUL FALAH**

TESIS

Oleh:

A'isyah Rosa Octavia

220101210068



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP
ISLAM SABILURROSYAD DAN SMP TERPADU DARUL FALAH**

Tesis

Diajukan Kepada

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

Pendidikan Agama Islam

Oleh :

A'ISYAH ROSA OCTAVIA

NIM 220101210068

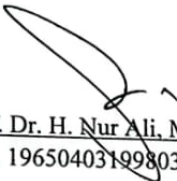
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah”, telah di uji dan di pertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 10 Juli 2024.

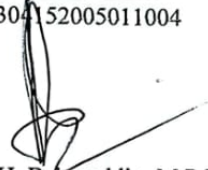
Dewan Penguji,


Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002


Penguji Utama


Dr. Abdul Ghofur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

Ketua Penguji


Prof. Dr. H. Banaruddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

Pembimbing I


Prof. Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
NIP. 197606162005011005

Pembimbing II

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana


Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 196903032000031002

LEMBAR ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : A'isyah Rosa Octavia

NIM : 220101210068

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline
3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam
Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah

Menyatakan bahwa hasil penelitian (TESIS) ini benar-benar karya 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 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, 28 Mei 2024



A'isyah Rosa Octavia

220101210068

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Interkatif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah”**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah menyelamatkan kita semua dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang.

Ungkapan rasa terimakasih yang tak terhingga dan dengan penuh rasa hormat penulis sampaikan, semoga Allah SWT membalas dengan segenap kebaikan dan pahala yang berlipat kepada beliau:

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. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran serta motivasi sehingga penulisan tesis dapat terselesaikan.

5. Prof. Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran serta motivasi sehingga penulisan tesis dapat terselesaikan.
6. Kepala SMP Islam Sabilurrosyad, Guru, dan siswi kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian, serta meluangkan waktunya untuk memberikan informasi terkait penelitian.
7. Kepala SMP Terpadu Darul Falah, Guru, dan siswi kelas VIII SMP Terpadu Darul Falah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian, serta meluangkan waktunya untuk memberikan informasi terkait penelitian.
8. Kedua orangtua penulis Bapak Liono dan Ibu Eni Guswirda Putri yang telah selalu mendoakan dan mendukung baik secara moral maupun material.
9. Sahabat tercinta dan terbaik saya Rhobi'atul 'Adawiyah yang telah mengulurkan tangannya ketika saya dalam kesulitan, meluangkan waktu dan tenaganya untuk menemani dan membantu saya dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
10. Teman-teman magister PAI Angkatan 2022 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.

Malang, 4 juni 2024

Penulis,

A'isyah Rosa Octavia

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR ORISINALITAS PENELITIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| BAB I | 2 |
| PENDAHULUAN | 2 |
| A. Latar Belakang | 2 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan | 6 |
| D. Spesifikasi Produk | 6 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... | 7 |
| F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas | 8 |
| BAB II | 17 |
| KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| A. Media Interaktif | 17 |
| 1. Pengertian Media Interaktif | 17 |
| 2. Indikator Kelayakan Media Interaktif..... | 19 |
| 3. Karakteristik Media Pembelajaran Interkatif | 22 |
| 4. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif..... | 23 |
| 5. Manfaat Media Pembelajaran | 26 |
| B. Articulate Storyline 3 | 27 |
| C. Motivasi Belajar..... | 29 |
| 1. Pengertian Motivasi Belajar | 29 |
| 2. Indikator Motivasi Belajar | 30 |

| | |
|---|-----------|
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar..... | 32 |
| D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam | 35 |
| 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam | 35 |
| 2. Karakteristik Materi Pendidikan Agama Islam | 36 |
| E. Kerangka Berpikir..... | 38 |
| BAB III..... | 39 |
| METODE PENELITIAN | 39 |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 39 |
| B. Prosedur Penelitian Pengembangan | 41 |
| C. Uji Coba Produk | 43 |
| D. Jenis Data | 45 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data | 45 |
| F. Teknik Analisis Data | 49 |
| BAB IV | 51 |
| HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN..... | 51 |
| A. Hasil Pengembangan Produk | 51 |
| 1. Hasil Pengembangan Media Articulate Storyline 3 | 51 |
| 2. Penyajian Data Uji Coba..... | 60 |
| 3. Analisis Data | 67 |
| 4. Revisi Produk..... | 71 |
| B. Pembahasan..... | 72 |
| 1. Kajian Produk yang Telah Direvisi | 72 |
| 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Articulate Storyline 3 | 77 |
| BAB V | 79 |
| PENUTUP..... | 79 |
| A. Kesimpulan | 79 |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut..... | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| LAMPIRAN..... | 86 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian | 11 |
| Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data Ahli Media | 47 |
| Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data Motivasi Siswa | 48 |
| Tabel 3. 3 Kualifikasi Prosentase Tingkat Kevalidan | 49 |
| Tabel 3. 4 Prosentase Tingkat Motivasi | 50 |
| Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran Fase D..... | 53 |
| Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Media | 61 |
| Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi | 62 |
| Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Praktisi..... | 63 |
| Tabel 4. 5 Hasil Motivasi Belajar..... | 64 |
| Tabel 4. 6 Hasil Motivasi Belajar..... | 66 |
| Tabel 4. 7 Rangkuman Validitas Setiap Butir Angket..... | 70 |
| Tabel 4. 8 Realibilitas Angket | 70 |
| Tabel 4. 9 Revisi Produk | 71 |
| Tabel 4. 10 Hasil Produk..... | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan 4D | 41 |
| Gambar 4. 1 Halaman Pembuka | 55 |
| Gambar 4. 2 Halaman Asmaul Husna | 55 |
| Gambar 4. 3 Halaman Menu | 56 |
| Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk Penggunaan..... | 56 |
| Gambar 4. 5 Halaman Menu Bab 4..... | 57 |
| Gambar 4. 6 Halaman Tujuan Pembelajaran | 57 |
| Gambar 4. 7 Halaman Materi..... | 58 |
| Gambar 4. 8 Halaman Evaluasi..... | 58 |
| Gambar 4. 9 Halaman Game..... | 59 |
| Gambar 4. 10 Halaman Daftar Rujukan..... | 59 |
| Gambar 4. 11 Halaman Profil Pengembang..... | 59 |
| Gambar 4. 12 Diagram Prosentase Validasi..... | 74 |

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 | ṡ |
| 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

| | |
|----------------------------|---------------------------|
| ـَ = a كَتَبَ kataba | أ... = ā قَالَ qāla |
| ـِ = i سُوِّلَ su'ila | إِي = ī قِيلَ qīla |
| ـُ = u يَذْهَبُ yaẓhabu | أُو = ū يَقُولُ yaqūlu |

3. Vokal Panjang

4. Diftong

أَي = ai كَيْفَ kaifa
 أَوْ = au هَؤُلَ haula

ABSTRAK

Octavia, A'isyah Rosa. 2024. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah.* Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I. (2) Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Interaktif, Articulate Storyline 3, Motivasi Belajar

Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, mengharuskan pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pengantar informasi dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat dikemas secara menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan antusias dan motivasi belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media Articulate Storyline 3 yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam; (2) mengetahui keefektifan articulate storyline 3 sebagai media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad; (3)) mengetahui keefektifan articulate storyline 3 sebagai media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Terpadu Darul Falah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model 4D dengan empat tahapan yaitu *define, design, develop, and disseminate*.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah : (1) media articulate storyline 3 layak untuk digunakan sebagai media interaktif pada mata pelajaran PAI; (2) media articulate storyline 3 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Sabilurrosyad; (3) media articulate storyline 3 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Terpadu Darul Falah.

ABSTRACT

Octavia, A'isyah Rosa. 2024. Development of Interactive Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects in Class VIII of Sabilurrosyad Islamic Junior High School and Darul Falah Integrated Junior High School. Thesis, Postgraduate Islamic Education Study Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: (1) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I. (2) Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I.

Keywords: Media Development, Interactive Media, Articulate Storyline 3, Learning Motivation

The development of interactive media based on Articulate Storyline 3 was developed in the subject of Islamic religious education class VIII. The rapid development of technology requires educators to utilize technology as a medium for delivering information in learning. So that learning can be packaged in an interesting, innovative, and able to increase the enthusiasm and motivation of students to learn.

The purpose of this study is to: (1) determine the level of validity and feasibility of Articulate Storyline 3 media developed in Islamic religious education subjects; (2) determine the effectiveness of articulate storyline 3 as an interactive media to increase student learning motivation in PAI subjects in class VIII of Sabilurrosyad Islamic Junior High School; (3) determine the effectiveness of articulate storyline 3 as an interactive media to increase student learning motivation in PAI subjects in class VIII of Darul Falah Integrated Junior High School.

This research uses the type of research and development (Research and Development), using the 4D model with four stages namely define, design, develop, and disseminate.

The results of this research and development are: (1) articulate storyline 3 media is suitable for use as interactive media in PAI subjects; (2) articulate storyline 3 media is effective for increasing learning motivation in PAI subjects at Sabilurrosyad Islamic Junior High School; (3) articulate storyline 3 media is effective for increasing learning motivation in PAI subjects at Darul Falah Integrated Junior High School.

ملخص

أوكتافيا، عائشة رسا. ٢٠٢٤. تطوير الوسائل التفاعلية بناءً على القصة المفصلة ٣ لنمو دافعية التعلم في مواد التربية الإسلامية للفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية سايبيلوروسيا والمدرسة المتوسطة المتكاملة دار الفلاح. رسالة الماجستير. التربية الإسلامية، الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: (١) أ. د. الحاج. بحار الدين، الماجستير. (٢) أ. د. عبد الكريم أمرالله، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تطوير الوسائل ، الوسائل التفاعلية ، القصة المفصلة ٣ ، دافعية التعلم

تم تطوير الوسائل التفاعلية بناءً على القصة المفصلة ٣ في مواد التربية الإسلامية للفصل الثامن. يتطلب التطور السريع المتزايد للتكنولوجيا لابد للمعلمين استخدام التكنولوجيا لوسيلة التوصل المعلومات في التعلم. بحيث يمكن تجميع التعلم بطريقة مثيرة للاهتمام، ومبتكرة، ويمكن أن يزيد من حماس الطلاب ودافعهم للتعلم.

الهدف من هذا البحث هو: (١) تحديد مستوى صلاحية وملاءمة وسيلة القصة المفصلة ٣ التي تم تطويرها لمواضيع التربية الإسلامية؛ (٢) تحديد مدى فعالية القصة المفصلة ٣ لوسيلة تفاعلية لنمو دافعية التعلم لدى الطلاب في موضوع التربية الإسلامية للفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية سايبيلوروسيا؛ (٣) تحديد مدى فعالية القصة المفصلة ٣ لوسيلة تفاعلية لنمو دافعية التعلم لدى الطلاب في موضوع التربية الإسلامية للفصل الثامن في المدرسة المتوسطة المتكاملة دار الفلاح.

يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير، وباستخدام نموذج رباعي الأبعاد مكون من أربع مراحل، وهي التعريف، والتصميم، والتطوير، والنشر.

نتائج هذا البحث والتطوير هي: (١) وسائل القصة المفصلة ٣ مناسبة للاستخدام لوسيلة تفاعلية في موضوع التربية الإسلامية؛ (٢) وسائل القصة المفصلة ٣ فعالة لنمو دافعية التعلم في موضوع التربية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الإسلامية سايبيلوروسيا؛ (٣) وسائل القصة المفصلة ٣ فعالة لنمو دافعية التعلم موضوع التربية الإسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة دار الفل

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi oleh pendidik kepada peserta didik. Untuk menyampaikan informasi tersebut maka pendidik memerlukan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.¹ Media dalam suatu pembelajaran bukan hanya berperan sebagai sarana, melainkan juga berperan sebagai satu komponen dalam perangkat pembelajaran. Dengan adanya media dalam pembelajaran maka makna materi akan tersampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.²

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk menyampaikan isi pembelajaran terhadap peserta didik. Sebagaimana diketahui bahwa penyampaian isi pembelajaran kepada peserta didik dan pemberian informasi yang diperlukan oleh peserta didik, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berkualitas, yang menekankan pada peran media dalam pembelajaran.³ Terdapat berbagai macam pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan

¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *jurnal komunikasi pendidikan* 2 (2018): 105.

² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3 (2018): 171.

³ Hamzah Uno, *Model Pembelajaran*, ed. Fatna Yustianti (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

teknologi dalam pembelajaran juga dapat digunakan sebagai *tools* atau alat untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan dapat membangkitkan keinginan dan minat, serta meningkatkan motivasi dalam belajar.⁵ Motivasi dalam belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik. Karena dengan adanya motivasi belajar peserta didik memiliki kemauan dan dorongan untuk mau melaksanakan semua proses pembelajaran. Hal tersebut sebagaimana disebutkan dalam buku *Psikologi Belajar*, bahwa dalam proses belajar dibutuhkan motivasi, karena seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar.⁶ Dengan demikian, maka motivasi belajar peserta didik sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Motivasi belajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap ketahanan dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷ Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi akan lebih tekun dalam mempelajari dan memahami materi, serta memiliki harapan terhadap hasil belajar yang maksimal. Sedangkan peserta didik yang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar, akan cenderung mudah bosan dan tidak memiliki ketahanan dalam belajar ataupun mengikuti pembelajaran.

⁴ Salsabila & Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3 (n.d.): 123–133.

⁵ Khalifatul Khasanah, "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016" (2016), <http://repo.uinsatu.ac.id/3624/2/BAB I.pdf>.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008).

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).

Problematika yang kemudian ditemukan di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah adalah kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga mereka cenderung merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran tersebut. Setelah melakukan wawancara kepada guru pendidikan agama Islam disana, beliau mengatakan bahwa :

“Selama materi pembelajarannya berupa materi yang membutuhkan praktik maka peserta didik diajak untuk praktik, seperti pada materi sholat misalnya. Namun untuk materi yang tidak membutuhkan praktik memang tidak pernah menggunakan media pembelajaran berupa komputer ataupun laptop. Sehingga memang butuh adanya media interaktif untuk peserta didik agar lebih bersemangat, tidak bosan, dan memiliki motivasi dalam belajar pendidikan agama Islam”⁸

Dengan demikian, diketahui bahwa yang menjadikan peserta didik di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah merasa bosan dan kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah karena tidak adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Padahal untuk kesediaan sarana prasarana yang dapat dijadikan sebagai pendukung penggunaan media pembelajaran, seperti laptop, computer, wifi, LCD, proyektor, dan sebagainya sudah memadai di kedua sekolah tersebut.

Dengan adanya problem tersebut peneliti kemudian mengembangkan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3, yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Articulate Storyline 3 ini merupakan

⁸ *Wawancara Bersama Pak Muhlis Guru PAI Kelas VIII, n.d.*

perangkat lunak yang mampu menggabungkan seluruh komponen media baik audio, visual, maupun audiovisual. Dengan demikian, media yang dikembangkan ini merupakan media yang sudah ada dan memiliki beberapa komponen didalamnya. Sehingga kemudian dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur, seperti background, backsound, musik, gambar, animasi, materi pembelajaran, game, soal, dan lain sebagainya. Selanjutnya hasilnya dapat dipublikasikan menjadi HTML 5 dan website. Sehingga dapat berupa aplikasi yang dapat digunakan melalui pc, laptop, ataupun smartphone.

Peneliti memilih media ini karena terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni dengan judul “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah”⁹ yang menyebutkan bahwa Articulate storyline 3 merupakan perangkat lunak yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan aktivitas belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan Gede Partha Sindu dengan judul “*The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses*”¹⁰ yang menyebutkan bahwa hasil pembelajaran yang menggunakan Articulate Storyline 3 efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreatifitas.

⁹ Juhaeni, “Articulate Storyline As Interactive Learning Media For Madrasah Ibtidaiyah Students,” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8 (2021).

¹⁰ I Gede Partha Sindu, “The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses,” *Jurnal Pendidikan* 10 (2020).

Penelitian-penelitian tersebut menyebutkan bahwa Articulate Storyline 3 dapat digunakan untuk menstimulus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Amiroh juga menyebutkan dalam bukunya yang berjudul “Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline 3”, bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat menarik minat serta meningkatkan antusias belajar peserta didik.

Pengembangan media Articulate Storyline 3 ini dikembangkan untuk menstimulus peserta didik agar memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Karena peserta didik di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah merupakan peserta didik yang kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang hal itu disebabkan karena tidak adanya pemanfaatan teknologi selama pembelajaran. Maka peneliti ingin mengembangkan Articulate Storyline 3 ini menjadi media pembelajaran interaktif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media interaktif Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana keefektifan media interaktif Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Terpadu Darrul Falah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI
2. Untuk mengetahui keefektifan Articulate Storyline 3 sebagai media interaktif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad
3. Untuk mengetahui keefektifan Articulate Storyline 3 sebagai media interaktif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Terpadu Darrul Falah

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbantuan Articulate Storyline 3 yang akan dimodifikasi sebagai berikut.

1. Desain
 - a. Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 yang bisa digunakan pada PC dalam bentuk html
 - b. Desain *background*, warna, dan jenis huruf yang digunakan beragam dan menarik
 - c. Hasil publikasi berupa html 5 pada web browser

2. Materi

Materi PAI pada kelas VIII semester Genap meliputi: inspirasi Al-Qur'an: indahnya islam moderat, meyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital

yang berkarakter, menjadi generasi toleran membangun harmoni intern dan antar umat beragama, menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang, meneladani inspirasi dan kontribusi ilmuwan muslim pada masa bani abbasiyah untuk kemanusiaan dan peradaban.

Materi yang dikembangkan pada media Articulate Storyline 3 ini adalah materi “menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang”.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, selain proses pembelajaran menjadi lebih efektif juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan perkembangan zaman, maka peserta didik akan mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan antusias ketika media pembelajarannya menggunakan pemanfaatan teknologi. Dengan adanya pengembangan media interaktif Articulate Storyline 3 ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, baik bagi pendidik, peserta didik, maupun peneliti.

1. Manfaat bagi pendidik

- a. Dapat menciptakan pembelajaran menjadi tidak membosankan, mudah dipahami, dan menyenangkan
- b. Dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien

- c. Pembelajaran bukan hanya berpusat pada guru tetapi juga berpusat pada siswa

2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Meningkatkan motivasi belajar, karena menggunakan media pembelajaran interaktif
- b. Peserta didik lebih berkembang karena ikut berperan aktif dalam pembelajaran
- c. Memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan

3. Manfaat bagi peneliti

- a. Dapat lebih baik lagi dalam mengembangkan media pembelajaran
- b. Berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- c. Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pengembangan media untuk peneliti selanjutnya

F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas

Menyajikan penelitian yang hampir memiliki persamaan dari segi masalah, sehingga dapat diketahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu:

Erlyta Mila, 2023, Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberejo Kabupaten Bojonegoro”. Bertujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII. Menggunakan prosedur penelitian ADDIE, kemudian mendapatkan hasil valid pada produk media yang dikembangkan, sehingga layak dan efektif untuk digunakan.

Thereza Juwita, Candra Dewi, Pinkan Amita, 2022, dalam jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Volume 3 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas 4 Sekolah Dasar ”. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan kebutuhan materi peserta didik dengan usia tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD, dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Dari penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah, dan memberikan inovasi media pembelajaran bagi guru.

Yunita Setyo, Wahyudi, 2021, dalam jurnal Riset Pendidikan Dasar Volume 04, dengan judul “Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD”. Dengan tujuan penelitian mengembangkan media interaktif yang tetap efisien untuk meningkatkan minat belajar siswa meskipun belajar dari rumah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD dan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media Articulate Storyline merupakan media yang interaktif meskipun dengan pembelajaran jarak jauh.

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 No. hasil signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa, cukup efektif, dan kategori respon siswa sangat positif.

Juhaeni, Safaruddin, Zuha Prisma, 2021, dalam jurnal Pendidikan Dasar Islam dengan judul “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtadaiyah”. Dengan tujuan penelitian mendeskripsikan definisi, tampilan, kelebihan dan kelemahan, serta pemanfaatan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran. Menggunakan jenis penelitian kualitatif, dan dengan hasil bahwa Articulate Storline merupakan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pemanfaatannya dapat meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan aktivitas belajar peserta didik.

Nurul Khusnah, Sri Sulasteri, Suharti, Fitriani Nur, 2020, dalam jurnal Analisa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline”. Dengan tujuan penelitian menghasilkan media pembelajaran *JiMat* menggunakan Articulate Storyline yang valid dan praktis digunakan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu RnD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media pembelajaran *JiMat* menggunakan Articulate Storyline ini memenuhi kriteria valid, dengan nilai rata-rata RPP adalah 3,78, materi

4,69, media dengan nilai 4,75, angket respon guru 3,94, dan soal evaluasi dengan nilai 4,79.

Siti Vivi, Triesninda Pahlevi, 2023, dalam jurnal JDPP (Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interkatif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMK Nurul Islam Gresik”. Dengan tujuan penelitian menyajikan multimedia interkatif Articulate Storyline 3 berbasis problem based learning dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelumnya selama pembelajaran jarak jauh guru hanya menggunakan media aplikasi WA (*whats up*). Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dengan hasil penelitian kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol namun tidak dengan perbedaan yang signifikan. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya antusias dan keterlibatan selama pembelajaran online.

Untuk memudahkan dalam memahami perbedaan dan persamaan dari penelitian tersebut, dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

| No. | Nama dan Tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas |
|-----|--|--|---|--|
| 1. | Erlyta Mila “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk | <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran Articulate Storyline 3 • Pada mata pelajaran PAI | <ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang masalah • Tempat penelitian • Tingkat kelas yang | Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di dua tempat yaitu, di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP |

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberejo Kabupaten Bojonegoro” Tesis, 2023 | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan | <p>digunakan dalam penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model ADDIE | Terpadu Darrul Fallah, produk yang dihasilkan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI kelas IX |
| 2. | Thereza Juwita, Candra Dewi, Pinkan Amita “Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas 4 Sekolah Dasar ” jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 2022, Terakreditasi Sinta 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline • Jenis penelitian RnD | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan pada mata pelajaran tematik • Menggunakan model ADDIE | |
| 3. | Yunita Setyo, Wahyudi “Pengembangan Media Interaktif berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD” jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2021, Terakreditasi Sinta 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline • Jenis penelitian RnD | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan pada mata pelajaran Tematik • Menggunakan model ADDIE | |
| 4. | Gede Partha Sindu, Gede Saindra Santyadiputra, | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Digunakan pada pembelajaran | |

| | | | | |
|----|---|--|---|--|
| | <p>Agus Aan Jiwa Permana “<i>The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses</i>”, jurnal Pendidikan Vokasi, 2020, Terakreditasi Sinta 2</p> | | <p>Sistem Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian kuantitatif | |
| 5. | <p>Juhaeni, Safaruddin, Zuha Prisma “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtadaiyah” jurnal Pendidikan Dasar Islam dengan judul, 2021</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Metode penelitian kualitatif | |
| 6. | <p>Nurul Khusnah, Sri Sulasteri, Suharti, Fitriani Nur “Pengembangan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline” jurnal Analisa, 2020 | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian RnD | <ul style="list-style-type: none"> • Jenjang pendidikan • Digunakan pada mata pelajaran Matematika • Menggunakan model ADDIE | |
| 7. | Siti Vivi, Triesninda Pahlevi “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interkatif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMK Nurul Islam Gresik”, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 2023 | <ul style="list-style-type: none"> • Media Articulate Storyline 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Jenjang pendidikan • Digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa • Metode penelitian kuantitatif | |

Dari data tersebut kebaruan yang ada pada penelitian ini yaitu, pengembangan media Articulate Storyline 3 digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI dengan peserta didik yang berdomisili di pondok pesantren, dimana peserta didik tidak diperbolehkan membawa *gadget*. Namun, fasilitas di sekolah sudah dilengkapi dengan computer dan laptop yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, karena peserta didik di kedua tempat tersebut berada di lingkungan pondok pesantren, maka mereka bukan karena kurang pemahaman terhadap agama yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar, namun karena tidak adanya pemanfaatan teknologi selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian dan pengembangan. Maka ada beberapa definisi operasional yang harus difahami, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran
2. Articulate Storyline 3 adalah salah satu multimedia *authoring tools* yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik
4. Pendidikan agama Islam adalah pembelajaran untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, agar menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadi kebahagiaan dunia dan akhirat. Pendidikan agama Islam di kelas 8 SMP berisi materi berupa kegiatan keagamaan yang harus dilakukan oleh siswa dalam usaha memahami pengetahuan agama, kemudian

mengaktualisasikannya dalam tindakan nyata dan sikap keseharian, baik dalam bentuk ibadah ritual maupun sosial.

Dari masing-masing definisi tersebut, kemudian pengembangan media interaktif Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 adalah kegiatan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3 untuk mendorong peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran PAI, dimana mata pelajaran tersebut merupakan pelajaran yang membentuk peserta didik agar menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Interaktif

1. Pengertian Media Interaktif

Sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk mengantarkan informasi kepada seseorang disebut sebagai media. Kata media sendiri berasal dari 17ariat Latin “*medius*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar.¹¹ Sedangkan dalam bahasa Arab disebut dengan وسائل yang memiliki arti perantara atau penyampai pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengartikan media sebagai saluran dan bentuk yang dipakai untuk memberitahukan sebuah informasi.¹²

Sedangkan istilah interaktif berarti menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara media dengan pengguna media. Menurut Haney dan Ullmer dalam Kustiono menyebutkan interaktif diartikan sebagai *pertama*, proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia; *kedua*, peserta didik berinteraksi dengan mesin, seperti mesin pembelajaran, simulator, dan terminal computer; *ketiga*, bentuk interaksi yang mengatur interaksi antar peserta didik secara teratur namun tidak terprogram.¹³

Media pembelajaran interaktif ini baik berupa bentuk *hardware* maupun *software* harus mampu mengkondisikan peserta didik, agar terlibat secara aktif dan mandiri

¹¹ Moh Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran* (Batu: Literasi Nusantara, 2019).

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

¹³ Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan Dan Pengembangan* (Semarang, 2010).

dengan pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun *hypertext*. Dengan begitu media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang menimbulkan interaksi antara media itu sendiri dengan peserta didik.

Dalam pembelajaran sudah merupakan suatu hal yang pasti bagi pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Maka untuk menyampaikan informasi, pendidik perlu memiliki media yang bisa digunakan untuk mengantarkan informasi tersebut. Ketika media itu membawa pesan atau informasi yang mengandung suatu materi pelajaran, atau berisikan tujuan untuk suatu pembelajaran maka disebut sebagai media pembelajaran. Gagne and Briggs menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mampu menstimulasi siswa agar mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi minat dan perhatian pada pembelajaran.¹⁴

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pada saat belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah

¹⁴ Mustofa Abi Hamid and Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Medan: yayasan kita menulis, 2020).

ditentukan dapat tercapai dan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

2. Indikator Kelayakan Media Interaktif

Ada 3 aspek menurut Wahono (2006) yang dapat digunakan untuk melihat kelayakan dari media interaktif, yaitu yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, dan aspek instructional design (desain pembelajaran).¹⁵

a. Indikator kelayakan dari aspek rekayasa perangkat lunak¹⁶

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- 2) *Reliable* (handal)
- 3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- 4) *Usabilitas* (mudah digunakan serta mudah dalam pengoperasiannya)
- 5) Kompatibilitas (dapat dijalankan diberbagai *hardware/software* yang ada)
- 6) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- 7) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble*

¹⁵ Romi Satria Wahono, "Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Dalam Media Pembelajaran" (2006), <https://romisatriawahono.net/published/>.

¹⁶ Ibid.

shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dan desain program jelas menggambarkan alur kerja program

- 8) *Reusable* (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

Media pembelajaran yang berupa media presentasi pembelajaran dan *software* pembelajaran mandiri merupakan kategori perangkat lunak. Oleh karena itu, sebuah perangkat lunak tersebut harus memenuhi parameter pengukuran berdasarkan disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak seperti efisiensi, reliabilitas, usabilitas, mudah dioperasikan, dapat dijalankan diberbagai *hardware/software* yang ada, dan petunjuk program yang jelas.

b. Indikator kelayakan dari aspek komunikasi visual¹⁷

- 1) Komunikatif
- 2) Kreatif dalam penuangan ide gagasan
- 3) Sederhana dan memikat
- 4) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, dan musik)
- 5) Visual (*layout design*, *typography*, dan warna)
- 6) Media bergerak (animasi dan *movie*)
- 7) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Media pembelajaran yang dikembangkan harus komunikatif, maksudnya pesan yang disampaikan sesuai dengan sasaran. Selain itu, media tersebut juga

¹⁷ Ibid.

harus berisikan audio, visual, dan animasi yang jelas sehingga memudahkan bagi penggunaannya. Ikon navigasi yang digunakan dapat dioperasikan dengan baik dan mudah dipahami.

c. Indikator kelayakan dari aspek desain pembelajaran¹⁸

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi
- 2) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- 3) Interaktivitas
- 4) Pemberian motivasi belajar
- 5) Kontekstualitas dan aktualitas
- 6) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 7) Kedalaman materi
- 8) Kemudahan untuk dipahami
- 9) Sistematis, runtut, dan alur logika jelas
- 10) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan
- 11) Ketepatan alat evaluasi
- 12) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Dalam membuat media pembelajaran materi yang ada didalamnya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi tersampaikan dengan runtut, sistematis, dan mendalam, mudah dipahami, interaktif, dan memuat alat evaluasi yang memudahkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

¹⁸ Ibid.

3. Karakteristik Media Pembelajaran Interkatif

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadikannya alat yang berfungsi membantu proses belajar mengajar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa ada tiga ciri media pembelajaran¹⁹, yaitu:

a. Fiksative Property

Fiksatif berarti media memiliki keefektifan dalam merekam, menyimpan, dan mengabadikan suatu kejadian atau objek. Media tersebut dapat mendokumentasikan kejadian yang bisa diurutkan, seperti dokumen foto, video, dan audio.

b. Manipulative Property

Suatu media dapat mengubah kejadian yang memiliki jangka waktu lama dengan menghadirkannya dalam waktu yang lebih singkat. Sehingga dengan begitu waktu yang digunakan dalam pembelajaran bisa lebih efektif.

c. Distributive Property

Media dapat mengkonversikan suatu peristiwa atau objek kedalam rubrik, yang dapat disajikan secara bersamaan dan berulang-ulang. Sehingga informasi yang terekam dapat disampaikan dengan pengalaman yang relatif sama dengan peristiwa tersebut.

¹⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Kemudian Daryanto menjabarkan karakteristik media interaktif itu sendiri yaitu sebagai berikut:²⁰

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dengan visual.
- b. Bersifat interaktif, yang berarti mampu mengakomodasikan respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, berarti memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan meski tanpa adanya bimbingan dari orang lain.

Dari penjelasan tersebut maka media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila didalamnya mengandung unsur audio sekaligus visual, dapat memberikan respon terhadap perintah dari pengguna, serta memiliki kelengkapan informasi yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan media tersebut. Dengan demikian maka ada hubungan timbal balik antara pengguna media dengan media itu sendiri.

4. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Keefektifan suatu kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Karena dalam suatu pembelajaran media bukan hanya sebagai sarana melainkan juga merupakan satu komponen perangkat pembelajaran. Adanya media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendorong motivasi siswa untuk mengetahui hal-hal

²⁰ Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan Dan Pengembangan*.

baru dalam suatu mata pelajaran. Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran,²¹ yaitu:

a. Sebagai Sumber Belajar

Karena media pembelajaran merupakan komponen yang dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi, maka dalam pembelajaran dibutuhkan media yang baik dan mudah untuk digunakan. Sehingga proses membangun dan mengembangkan potensi diri melalui pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari belajar, dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran.

b. Sebagai Semantik

Dalam memahami suatu materi pelajaran terkadang setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda. Adanya beberapa istilah sulit seperti kata, tanda, atau seringkali sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu fungsi media pembelajaran adalah dapat mengkonkritkan istilah-istilah tersebut dengan memberikan pemahaman yang lebih mudah.

c. Fungsi Atensi

Media yang digunakan harus bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu perlu adanya kesesuaian antara media yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai.

²¹ A. Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur* (Laksita Indonesia, 2018).

d. Fungsi Afektif

Media yang digunakan mampu merangsang ketertarikan dari peserta didik, dan mampu mendorong sikap inisiatif dari respon yang diberikan. Ketertarikan peserta didik tersebut yaitu berupa kemauan, sehingga dengan begitu mereka memiliki kesediaan dalam menerima arahan.

e. Fungsi Kognitif

Media dapat memberikan pemahaman dan penguatan konsep pengetahuan terhadap contoh konkret, sehingga dapat meraih kompetensi yang diharapkan.

f. Fungsi Psikomotorik

Media dapat membangkitkan ketrampilan praktis peserta didik, sehingga mampu melatih peserta didik sesuai dengan ketrampilannya.

g. Fungsi Motivasi

Bagaimana komunikasi antara guru dan peserta didik dapat mempengaruhi respon peserta didik terhadap guru. Begitupun dengan media pembelajaran, apabila disajikan dengan baik dan menarik tentu mampu menciptakan ketertarikan motivasi siswa terhadap materi pelajaran.

Secara umum, media pembelajaran interaktif menurut Kustiono memiliki fungsi edukatif,²² yaitu:

a. Menyimpan bahan pembelajaran untuk dimanfaatkan kapanpun diperlukan

²² Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan Dan Pengembangan*.

- b. Memberi informasi dari berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia
- c. Memberi informasi tentang hasil belajar peserta didik
- d. Menyarankan kegiatan belajar yang diperlukan peserta didik

Dari penjelasan tersebut maka fungsi dari media pembelajaran interaktif adalah harus dapat menyimpan materi pembelajaran yang bisa digunakan kapanpun, dapat memberikan informasi mengenai hasil belajar peserta didik, serta dapat memberikan arahan terkait dengan kegiatan belajar yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran mampu membantu penyampaian materi dan memudahkan pemahaman peserta didik. Kemp dan Dayton dalam buku Wina Sanjana menyebutkan manfaat dari media pembelajaran,²³ yaitu:

1. Penyajian materi pembelajaran dapat diseragamakan, sehingga meminimalisir terjadinya kesenjangan informasi antar peserta didik.
2. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.
3. Pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti serta peserta didik bisa menguasai apa yang menjadi tujuan pembelajaran.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, karena dengan adanya media komunikasi dapat berjalan dua arah secara aktif.

²³ Wina Sanjana, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta, 2012).

5. Efisiensi waktu dan tenaga.
6. Membantu peserta didik menyerap materi pelajaran dengan lebih mendetail dan kompleks.
7. Media pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa belajar dimanapun dan kapanpun.

Manfaat media pembelajaran berdasarkan penjelasan tersebut adalah dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien, peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun, serta materi pelajaran yang disajikan dengan lebih kompleks dan mendetail dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

B. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu aplikasi atau software yang memiliki fitur teks, gambar, video, audio, foto dan animasi yang diproduksi oleh *Global Incorporation*. Aplikasi ini merupakan perangkat ketiga setelah Articulate Storyline dan Articulate Storyline 2, dan dibuat dengan mengutamakan pada bidang presentasi, e-learning, dan media perangkat lunak. Aplikasi Articulate Storyline diluncurkan pertama kali pada tahun 2014, dengan kemampuan dapat menggabungkan slide, flash, video, dan karakter animasi menjadi satu.²⁴

Articulate Storyline memiliki tampilan yang sederhana sehingga memudahkan bagi siapapun mengoperasikannya. Namun tetap menawarkan

²⁴ Purnama & Asto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 3 (2016): 8–15.

banyak template menarik sehingga memudahkan penggunaanya dalam mempersingkat waktu pembuatan. Aplikasi ini memang memiliki beberapa fitur yang sama dengan Microsoft Power Point, namun yang menjadi pembedanya adalah proses pembuatan software ini tidak memerlukan Bahasa pemrograman (script), karena seluruh perintah animasi dilakukan dengan menu trigger. Selain itu pada aplikasi ini ada beberapa fitur tambahan seperti karakter, ikon, tombol navigasi, background, dan fasilitas Storyline quiz.²⁵

Menurut Darmawan, Articulate Storyline merupakan aplikasi yang ditunjang dengan smart brainware secara simple, dengan proses tutorial interaktif yang mempermudah pemakainya memformat CD, website personal, atau melalui template yang dipublish baik offline ataupun online. Sedangkan menurut Amiroh, Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia authoring tools yang dipergunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa teks, ilustrasi, suara, grafik, video, dan animasi.²⁶ Rivers juga berpendapat bahwa “*Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designer and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements*”. Kemudian dalam website resmi Articulate Storyline mengatakan, Articulate Storyline 3 adalah “*Storyline 3 is the latest perpetual version of award-winning Storyline. Storyline is the industry’s favorite software for creating custom, interactive courses. It’s simple enough for*

²⁵ Dwi Ratih and Wahyu Ningtias, “PENGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM” 4743 (2007): 25–36.

²⁶ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Yogyakarta: Pustaka Ananda, 2020).

beginners, yet powerful enough for experts. And it lets you create virtually any interaction you can imagine for every device imaginable, in minutes. With the new perpetual version of Storyline, you'll be able to deliver more mobile, more accessible courses with enhanced interactivity faster”.

Dengan demikian, maka aplikasi Articulate Storyline 3 ini dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Karena aplikasi ini juga dirancang sebagai software e-learning yang berfungsi untuk membuat konten pembelajaran menjadi interaktif. Selain memiliki fitur yang menarik, aplikasi ini dapat dipublish baik secara online ataupun offline, sehingga dapat diekspor dalam bentuk CD, word processing, laman personal, dan LMS. Dengan begitu, hasil akhir dari pengembangan media interaktif Articulate Storyline 3 ini nantinya dapat dioperasikan melalui smartphone android, laptop, computer, maupun pc.²⁷

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu hal yang dapat merangsang seseorang untuk mau melakukan sesuatu. Menurut Frederick J. Mc Donald motivasi belajar adalah suatu transformasi energi pada diri seseorang sehingga muncul respon untuk mencapai tujuan.²⁸ Masih dalam bukunya H. Nashar, Clayton Aldefer juga berpendapat

²⁷ Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3,” *Ecoducation: Economic and Education Journal* 2 (2020).

²⁸ Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Dalia Press, 2004).

bahwa motivasi belajar merupakan suatu kecenderungan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang dirangsang dengan hasrat ingin mendapatkan prestasi belajar sebaik mungkin.²⁹

Motivasi belajar tersebut dapat berupa dukungan internal dan dukungan eksternal. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Hamzah B. Uno bahwa motivasi belajar merupakan dukungan baik internal maupun eksternal, yang diberikan kepada siswa dengan beberapa indikator atau aspek yang menunjang.³⁰ Sedangkan menurut Sage “*motivation define as the precess of arousal within an organism that helps direct and sustain behavior*”, motivasi belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan siswa dalam mendapatkan prestasi.³¹

Dari beberapa definisi tersebut motivasi belajar adalah suatu dorongan atau rangsangan yang dapat memengaruhi siswa untuk senantiasa mengikuti pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan belajar. Dengan adanya motivasi belajar siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa ingin mendapatkan prestasi belajar sebaik mungkin.

2. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar peserta didik perlu memiliki motivasi belajar, dan setiap peserta didik memiliki ciri motivasi belajar yang berbeda-beda. Menurut

²⁹ Ibid.

³⁰ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*.

³¹ Ahmad Yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, 2021.

Sardiman, ciri-ciri motivasi belajar pada peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut:³²

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai
- b. Ulet menghadapi kesulitan, peserta didik tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi
- d. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh peserta didik akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, atau kurang kreatif
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan yang dikerjakannya
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Memiliki motivasi dalam belajar merupakan hal yang penting bagi peserta didik. Karena dengan adanya motivasi belajar peserta didik akan bertanggung jawab dalam keberhasilan belajar dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar sendiri menurut Hamzah Uno adalah sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

³² Sadirman, "Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi," *Dinamika Pendidikan* 1, no. 2 (2018): 10–35.

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Lingkungan belajar yang mendukung³³

Peserta didik yang memiliki lingkungan belajar yang mendukung, memiliki harapan dan cita-cita dimasa depan, tertarik untuk belajar karena sadar akan kebutuhan belajar itu sendiri, serta memiliki keinginan untuk berhasil merupakan peserta didik yang terindikasi telah mendapatkan motivasi belajar. Peserta didik yang telah mencapai indikator tersebut akan menunjukkan minatnya dalam menghadapi masalah dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, tekun mengerjakan tugas yang diberikan, serta ulet dalam menghadapi kesulitan dalam belajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri,³⁴ beberapa faktor internal tersebut yaitu:

1) Sifat dan Kecerdasan

Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda, dengan sifat, kebiasaan dan kecerdasan yang berbeda. Oleh karena itu, setiap siswa

³³ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*.

³⁴ Erwin Widiasoro, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).

memiliki motivasi internal yang berbeda-beda pula. Pada umumnya peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Begitupun sebaliknya, peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang rendah cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah pula.

2) Bakat

Bakat merupakan suatu kemampuan potensial yang dimiliki oleh peserta didik. Pada perkembangannya, peserta didik yang memiliki bakat tidak bergantung pada suatu pendidikan ataupun pelatihan, melainkan lebih kepada nauriah yang tersalurkan.

3) Kondisi Fisik dan Psikologis

Kondisi fisik peserta didik meliputi postur badan, kesehatan, dan penampilan. Dimana kondisi fisik peserta didik tersebut akan berpengaruh pada psikisnya, seperti rasa percaya diri yang dimiliki. Peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi umumnya semangat melakukan aktifitas apapun, karena merasa mampu untuk melaksanakannya.

Setiap peserta didik memiliki sifat dan kecerdasan yang berbeda-beda, begitupun dengan bakat dan kondisinya, baik kondisi fisik maupun psikologisnya. Hal tersebut merupakan sesuatu yang berasal dari dalam diri masing-masing peserta didik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, maka setiap peserta didik akan memiliki cara yang berbeda dalam menyelesaikan

setiap permasalahan, dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan keuletan dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang ada diluar diri siswa,³⁵ faktor eksternal tersebut meliputi:

1) Guru

Guru merupakan salah satu faktor yang menjadi penentu kesuksesan peserta didik dalam pendidikan. Bagaimana guru mengajar di dalam kelas ataupun ketika di luar kelas memiliki pengaruh terhadap peserta didik. Sebagaimana aspek perhatian dalam meningkatkan motivasi, guru perlu memiliki sikap yang perhatian kepada peserta didik. Mengetahui apa yang menjadi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran menjadi hal yang penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, penggunaan media, metode, dan pendekatan yang digunakan oleh guru selama pembelajaran juga menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa aman dan nyaman.

³⁵ Ibid.

3) Sarana Prasarana

Adanya sarana prasarana yang memadai, dapat menunjang motivasi belajar peserta didik. Karena peserta didik dapat dengan senang dan mudah dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa hal yang dapat mendorong peserta didik sehingga mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan, yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu meliputi guru, lingkungan belajar, dan sarana prasarana yang tersedia. Sehingga bagaimana guru memberikan pembelajaran, pemanfaatan media dalam pembelajaran, metode dan pendekatan yang digunakan, sarana prasarana yang memadai, serta lingkungan belajar yang mendukung merupakan hal yang cukup penting dalam memenuhi motivasi belajar peserta didik.

D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Secara etimologi pendidikan berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata *Pais* artinya seseorang, dan *again* yang berarti membimbing, maka pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan kepada seseorang.³⁶ Secara umum pengertian pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh pendidik secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik untuk membentk pribadi yang lebih baik.

Esensi dari pendidikan adalah adanya transfer suatu nilai, pengetahuan, dan keterampilan oleh pendidik kepada peserta didik. Maka menurut Tayar Yusuf

³⁶ Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Alaska, 2012).

pengertian Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar oleh pendidik untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada peserta didik agar menjadi manusia bertaqwa kepada Allah SWT. Menurut Zuhairini Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, agar menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadi kebahagiaan dunia dan akhirat.

2. Karakteristik Materi Pendidikan Agama Islam

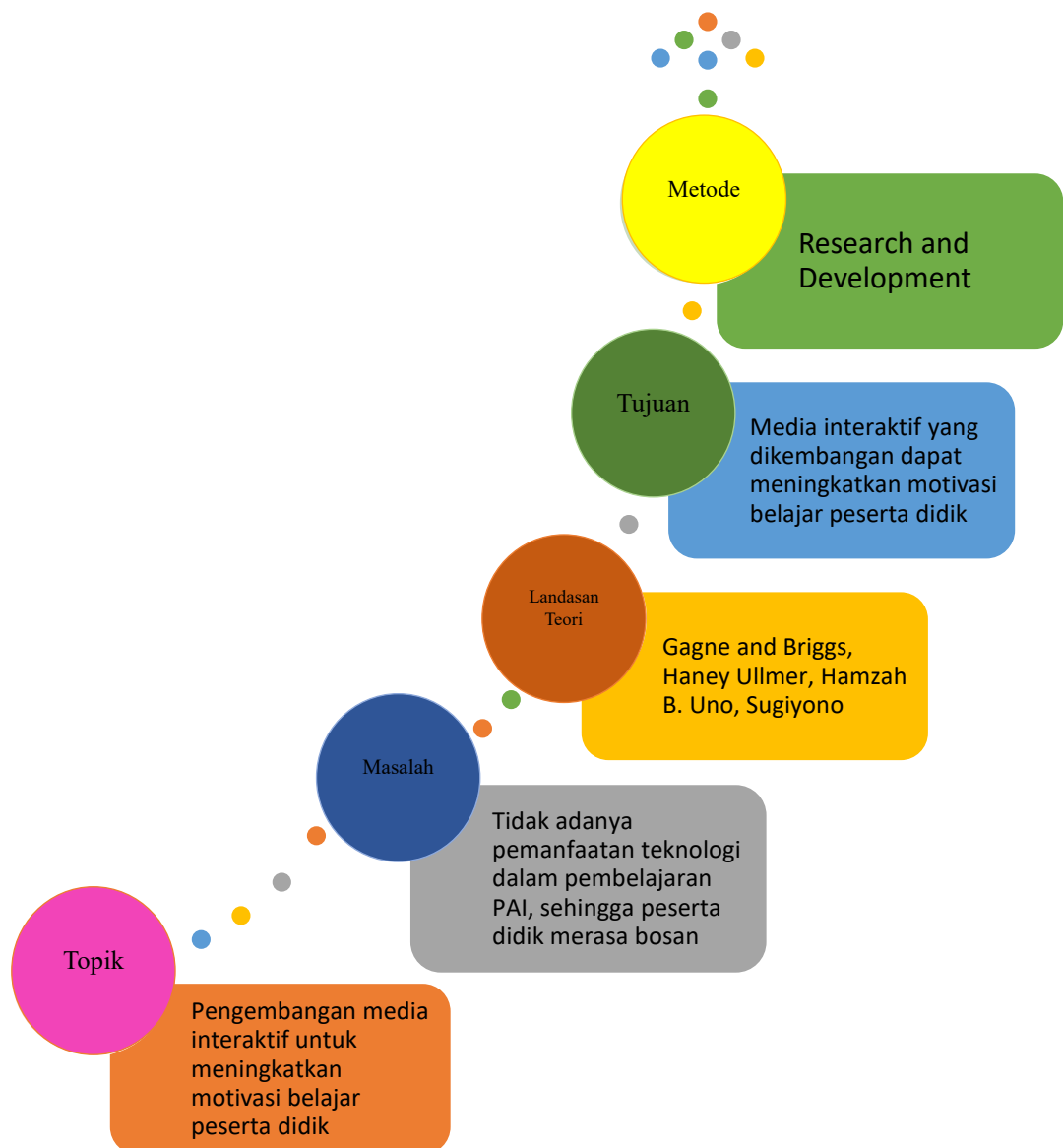
Materi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi Al-Quran-Hadist, keimanan (aqidah) dan akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam. Materi-materi tersebut memiliki beberapa aspek yang ditekankan dalam setiap pembelajarannya.³⁷ Materi Al-Quran-hadist menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan pada kehidupan sehari-hari. Materi keimanan (aqidah) menekankan pada kemampuan memahami, menghayati, dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *asmaul husna*. Materi akhlaq menekankan pada pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Materi fiqh menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang baik dan benar. Materi sejarah kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh

³⁷ Imam Mawardi, "Karakteristik Dan Implementasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan Dari Performa Dan Kompetensi Guru PAI)," *Ilmu Tarbiyah At-Tajdid* (n.d.).

berprestasi, mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³⁸

³⁸ Muhaimin, *Model Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, ed. Muhammad In'an Esa, I. (Malang: UIN Maliki Press, 2016).

E. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁹ Sedangkan menurut Trianto, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat bentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau ada di perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain sebagainya.⁴⁰

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik.⁴¹ Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai, yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, 2009.

⁴⁰ Puslitjaknov, *Penelitian Dan Pengembangan*, 2008.

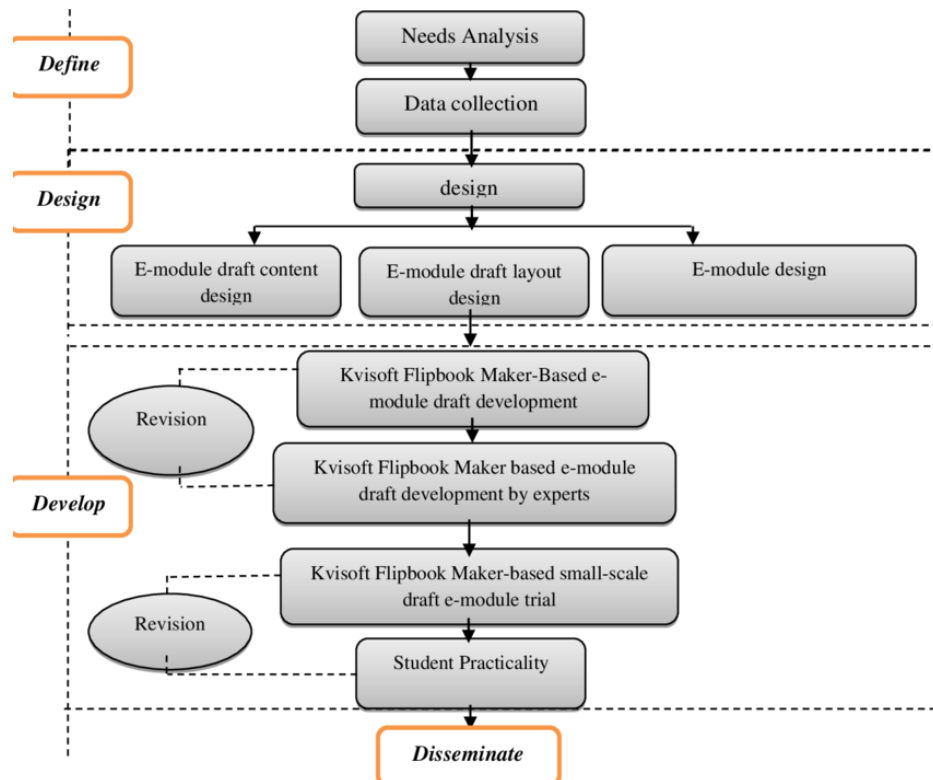
⁴¹ Ibid.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Beberapa tahapan dalam prosedur pengembangan penelitian model 4D yaitu:⁴²

1. *Define* (pendefinisian) tahap ini dilakukan untuk menganalisis kurikulum, menganalisis karakteristik peserta didik, dan menganalisis materi. Analisis dilakukan untuk menentukan tujuan untuk membatasi penelitian
2. *Design* (perancangan) menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas
3. *Develop* (pengembangan) dalam tahap ini dilakukan proses memproduksi, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung. Setelah media yang dikembangkan selesai tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validasi kepada guru, dosen dan peserta didik. Hasil uji validasi kemudian digunakan sebagai revisi sehingga media yang dikembangkan benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna
4. *Disseminate* (penyebarluasan) tahap ini dilakukan dengan cara sosialisasi media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada guru dan peserta didik dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan tentang media yang telah dikembangkan

Berikut adalah gambar model pengembangan 4D:

⁴² Model Pengembangan, *Mulyatiningsih*, 2011.



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan 4D

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan ini akan dijelaskan mekanisme yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan suatu produk berdasarkan model pengembangan yang digunakan:

1. *Define*

a. Menentukan kebutuhan dan tujuan

Pada tahap ini dilakukan analisis terlebih dahulu terhadap materi yang akan diajarkan, kurikulum yang digunakan, dan karakteristik peserta didik. Sehingga nantinya dapat ditentukan media apa yang dibutuhkan dan alasan yang

mendasari dibutuhkannya media tersebut. Dengan begitu akan tercapai tujuan yang telah ditentukan.

Materi yang akan diajarkan di kelas VIII semester genap meliputi inspirasi Al-Qur'an: indahnya islam moderat, meyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter, menjadi generasi toleran membangun harmoni intern dan antar umat beragama, menjadi pribadi yang dapat dipercaya serta terhindar dari riba dalam jual beli dan hutang piutang, meneladani inspirasi dan kontribusi ilmuwan muslim pada masa bani abbasiyah untuk kemanusiaan dan peradaban. Kemudian baik di SMP Islam Sabilurrosyad maupun SMP Terpadu Darrul Falah siswa kelas VIII memiliki motivasi yang rendah untuk mengikuti pembelajaran PAI. Hal tersebut setelah dilakukan observasi dan wawancara ternyata disebabkan oleh rasa bosan ketika proses pembelajaran. Karena guru hanya menerangkan materi kemudian memerintahkan siswa mengerjakan soal di buku. Tidak adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, sedangkan sarana prasarana disana sudah cukup memadai.

b. Mengumpulkan sumber

Mengumpulkan berbagai sumber, baik yang didapat dari buku teks seperti modul pembelajaran, buku referensi, atau pengetahuan dari seorang yang ahli dalam bidang materi yang akan disampaikan. Kemudian menghasilkan gagasan yang didapat dari berbagai sumber tersebut untuk memulai pembuatan media interaktif Articulate Storyline 3.

2. *Design*

Membuat rancangan penyusunan spesifikasi media, dan penyusunan struktur isi materi pembelajaran yang sesuai dengan kerangka isi hasil analisis materi dan kebutuhan siswa sebelumnya.

3. *Develop*

Selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3. Setelah media yang dikembangkan selesai tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validasi produk kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Hasil uji validasi kemudian digunakan sebagai revisi apabila masih mendapati kekurangan di dalamnya, sehingga media yang akan dikembangkan benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna.

4. *Disseminate*

Tahapan ini dilakukan dengan melihat respon siswa melalui uji lapangan, sehingga hasil media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui kevalidannya atau tidak.

C. Uji Coba Produk

1. *Desain Uji Coba*

Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui 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.

Pelaksanaan uji coba produk terbagi atas uji lapangan awal dan uji lapangan utama. Pada uji lapangan awal dilakukan kepada validator ahli desain dan validator ahli materi untuk menganalisis kelayakan media interaktif. Pada uji lapangan utama dilakukan penerapan pemberian media pembelajaran interaktif kepada subjek penelitian yang telah berhasil tervalidasi dan teruji kelayakannya.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari tiga dosen yakni ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, serta siswa SMP kelas VIII. Adapun ahli media merupakan dosen yang telah menempuh S3 dan berkompeten pada bidang pengembangan media pembelajaran dan mengajar pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran sehingga dapat memberikan kontribusi masukan dan saran pada desain media

Ahli materi merupakan dosen yang telah menempuh S3 dan berkompeten pada materi PAI serta memahami kurikulum SMP kelas VIII sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap penyempurnaan produk yang dikembangkan. Kemudian subjek uji coba siswa dilakukan pada siswa kelas VIII sejumlah 10 orang.

D. 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.

1. Data Kualitatif

- a. Observasi pada saat pembelajaran
- b. Wawancara kepada guru PAI di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darrul Falah
- c. Tanggapan dan saran yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media, dan guru PAI SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darrul Falah terkait media yang dikembangkan

2. Data Kuantitatif

- a. Ahli media, ahli materi, serta guru mengenai ketepatan desain dan isi materi pada media yang dikembangkan
- b. Hasil angket motivasi pada siswa setelah menggunakan Articulate Storyline 3

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Merupakan kegiatan mengamati secara langsung untuk mengetahui dan memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran PAI yang dilaksanakan di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darrul Falah

2. Wawancara

Merupakan teknik mengumpulkan data dengan tanya jawab, yang dilaksanakan kepada guru kelas VIII PAI yang memiliki peran penting sebagai penunjang pengumpulan informasi

3. Dokumentasi

Kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh catatan secara ontentik dengan melalui pengumpulan, pengolahan, penyimpanan serta menyebar luaskan informasi

4. Angket

Pada penelitian ini angket ditujukan kepada ahli validasi serta subjek uji coba yaitu siswa. Untuk mengukur kevalidan dari media serta mengukur motivasi belajar, beberapa angket yang diperlukan yaitu:

- a. Angket penilaian ahli media
- b. Angket penilaian ahli materi
- c. Angket penilaian ahli praktisi
- d. Angket motivasi belajar

Instrument angket pada penelitian ini terdiri dari instrument kualitatif yang berbentuk pengisian tanggapan dan saran validator, dan pengumpulan data kuantitatif yang berbasis skala linkert.⁴³ Angket penilaian ahli validasi media peneliti memodifikasi angket Wahono, sedangkan angket motivasi belajar

⁴³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

peneliti memodifikasi angket Hamzah Uno. Berikut adalah kisi-kisi instrument pengumpulan data tersebut:

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data Ahli Media

| Aspek | Indikator |
|--------------------------|---|
| Komunikasi Visual | <ol style="list-style-type: none"> 1. Teks dapat dipahami dan jelas 2. Kejelasan audio (audio/sound effect, background, music) 3. Kemenarikan dan kejelasan animasi 4. Kemenarikan dan kesesuaian visual (layout design, typography, warna) 5. Kemudahan penggunaan layout interaktif (ikon navigasi, konsistensi navigasi, konsistensi tombol previous, next, exit, dan user control) 6. Komunikatif 7. Sederhana dan Menarik |
| Rekayasa Perangkat Lunak | <ol style="list-style-type: none"> 8. Efektif dan efisien digunakan dalam media pembelajaran 9. Dapat dikelola/dioperasikan dengan mudah 10. Dapat dimanfaatkan kembali |

| | |
|---------------------|---|
| Desain Pembelajaran | <p>11. Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi</p> <p>12. Kemenarikan sajian materi dan kedalaman materi yang harus dicapai</p> <p>13. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, dan latihan</p> <p>14. Ketepatan Evaluasi</p> <p>15. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi</p> |
|---------------------|---|

Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data Motivasi Siswa

| No. | Indikator |
|-----|---|
| 1. | Muncul hasrat dan keinginan untuk berhasil |
| 2. | Muncul dorongan dan kebutuhan dalam belajar |
| 3. | Adanya harapan atau cita-cita masa depan |
| 4. | Adanya penghargaan dalam belajar |
| 5. | Muncul ketertarikan dalam belajar |
| 6. | Lingkungan belajar mendukung |

F. Teknik Analisis Data

1. 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.
2. Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari berbagai hasil validasi, yaitu yang meliputi:
 - a. Menghitung kevalidan media, dengan rumus:

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

Keterangan:

P : Besar presentasi (yang dicari)

$\sum x$: Jumlah total skor yang didapat dari validator

$\sum x_i$: Jumlah total skor ideal

100 : Bilangan konstanta

Berikut adalah kualifikasi yang digunakan untuk menyatakan kevalidan media pembelajaran:

Tabel 3. 3 Kualifikasi Prosentase Tingkat Kevalidan

| Presentase | Tingkat Kevalidan | Kriteria Kelayakan |
|-----------------|-------------------|--------------------|
| 81,25% - 100% | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |
| 62,50% - 81,25% | Valid | Tidak revisi |

| | | |
|-----------------|--------------|-----------------|
| 43,75% - 62,50% | Cukup Valid | Sebagian revisi |
| 25% - 43,75% | Kurang Valid | Perlu revisi |

b. Mengukur Motivasi Belajar Siswa

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

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

Tabel 3. 4 Prosentase Tingkat Motivasi

| Nilai rata-rata | Kriteria |
|--------------------------------|--------------------------|
| $81,25\% \leq NR \leq 100\%$ | Sangat memotivasi |
| $62,50\% \leq NR \leq 81,25\%$ | Memotivasi |
| $43,75\% \leq NR \leq 62,50\%$ | Cukup memotivasi |
| $25\% \leq NR \leq 43,75\%$ | Kurang memotivasi |
| $0\% \leq NR \leq 25\%$ | Sangat kurang memotivasi |

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Hasil Pengembangan Media Articulate Storyline 3

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini menggunakan model pengembangan 4D, yaitu yang meliputi *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Berikut adalah alur proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3:

a. *Define*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas, dan melakukan wawancara dengan guru kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad dan di SMP Terpadu Darul Falah. Beberapa hal yang menjadi fokus pengamatan adalah kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran di kelas, ketersediaan fasilitas, dan karakteristik peserta didik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Islam Sabilurrosyad dan di SMP Terpadu Darul Falah adalah kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam sendiri dalam kurikulum merdeka adalah untuk menyiapkan peserta didik agar mantap secara spiritual, berkahlak mulia, dan memiliki pemahaman dasar tentang agama Islam dan bagaimana mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut ada beberapa hal yang perlu

diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, seperti bagaimana pembelajaran tersebut berkaitan dengan konteks kekinian dan kebermanfaatan, dapat merangsang sikap kritis peserta didik, dapat menjadikan peserta didik memiliki rasa percaya diri, dan lain sebagainya.

Dari hasil observasi diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berlangsung cukup baik, karena guru telah mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah, praktik, diskusi, dan pemberian tugas. Namun, peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Peserta didik kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah merupakan peserta didik dengan gaya belajar visual, sehingga peserta didik lebih mudah menangkap informasi dalam bentuk gambar atau bagan. Motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah juga tergolong rendah, hal ini sebagaimana di sampaikan oleh wali kelas dari masing-masing sekolah tersebut.

Sementara itu, untuk fasilitas yang disediakan di sekolah sebagai penunjang pembelajaran sudah cukup lengkap, seperti buku siswa, papan tulis, LCD proyektor, komputer, dan laptop. Namun, dalam pembelajaran pendidikan agama Islam ketersediaan fasilitas tersebut belum dioptimalkan penggunaannya, seperti penggunaan komputer dan LCD proyektor.

Materi yang digunakan dalam pengembangan media Articulate Storyline 3 ini adalah materi pada bab “Jual Beli”. Materi tersebut termasuk dalam elemen fiqh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Materi yang ada dalam bab

tersebut meliputi jual beli, hutang piutang, dan riba. Tujuan pembelajaran pada materi tersebut adalah peserta didik mampu memahami konsep *muamalah* dan riba.

Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran Fase D

| Materi | Tujuan Pembelajaran |
|-------------------------|---|
| Al-Qur'an dan Hadist | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami definisi Al Qur'an dan hadits nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam 2. Memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam 3. Memahami sikap moderat dalam beragama 4. Memahami semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam |
| Akidah | <ol style="list-style-type: none"> a. Menerapkan beriman kepada Allah, malaikat, Kitab Allah, Rasul Allah, hari akhir, qada dan qadar |
| Akhlak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendalami peran aktivitas salat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan 2. Memahami pentingnya verifikasi (tabayyun) informasi sehingga terhindar dari kebohongan dan berita palsu 3. Memahami definisi toleransi dalam tradisi Islam berdasarkan ayat-ayat Al Qur'an dan Hadis-Hadis Nabi 4. Memahami dimensi keindahan dan seni dalam Islam |
| Fiqih | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan hikmah internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat 2. Memahami konsep mu'amalah dan riba 3. Memahami konsep rukhsah 4. Memahami beberapa mazhab fikih 5. Memahami ketentuan ibadah qurban |
| Sejarah Peradaban Islam | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting Dinasti Bani Umayyah dan Bani Abasiyah 2. Menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Dinasti Turki Usmani, Dinasti Syafawi dan Dinasti Mughal |

b. *Design*

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik, dan mengumpulkan data/sumber yang sesuai dengan materi yang digunakan. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan perancangan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini peneliti membuat draf konten yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, yaitu mulai dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi, dan game. Jabaran materi merupakan ringkasan materi yang divisualisasikan ke dalam media pembelajaran. Menyiapkan *flow chart* (alur media) yang menunjukkan urutan atau alur proses media pembelajaran. Serta menyiapkan keterangan ikon navigasi sebagai petunjuk penggunaan.

c. *Develop*

1) Mengembangkan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan alat/bahan termasuk perangkat lunak (*software*) yang digunakan. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini antara lain *Canva* untuk pengeditan gambar, serta *Articulate Storyline 3* sebagai *software* pembuat media pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan membuat dan mengumpulkan media pelengkap seperti audio, ikon menu, background, gambar ilustrasi, dan lain sebagainya. Kemudian selanjutnya dimasukkan ke dalam *software* *Articulate Storyline 3*, untuk dikembangkan dan diolah menjadi media pembelajaran interaktif. Berikut adalah gambar dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*:

a) Halaman Pembuka/ Halaman Login

Halaman pembuka/login ini adalah tampilan awal untuk memulai media pembelajaran. Setelah peserta didik mengisi kolom nama dan sekolah, selanjutnya peserta didik melakukan login pada halaman tersebut.



Gambar 4. 1 Halaman Pembuka

b) Halaman Memulai Membaca Asmaul Husna

Halaman ini merupakan halaman agar peserta didik membaca asmaul husna sebelum menuju pada halaman menu.



Gambar 4. 2 Halaman Asmaul Husna

c) Halaman Menu

Pada halaman ini ditampilkan item petunjuk penggunaan dan pilihan bab yang akan dipelajari.



Gambar 4. 3 Halaman Menu

d) Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini menampilkan tombol-tombol yang digunakan dalam media pembelajaran. Fungsi dari halaman ini adalah agar peserta didik tidak merasa bingung dalam menggunakan media pembelajaran.



Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk Penggunaan

e) Halaman Menu pada Bab 4

Halaman ini menampilkan menu yang terdapat pada bab 4, yang meliputi tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, game, daftar rujukan, dan profil pengembang.



Gambar 4. 5 Halaman Menu Bab 4

f) Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 6 Halaman Tujuan Pembelajaran

g) Halaman Materi

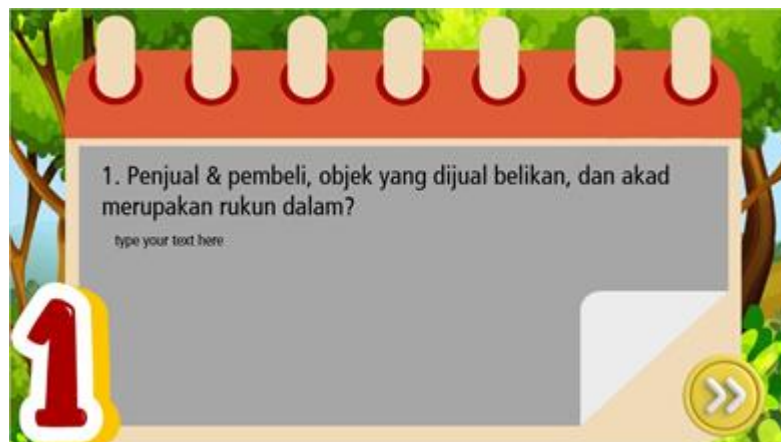
Pada halaman ini ditampilkan materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran, yaitu meliputi materi jual beli, hutang piutang, dan riba.



Gambar 4. 7 Halaman Materi

h) Halaman Evaluasi

Pada halaman ini berisi evaluasi dari semua materi yang telah dipelajari, kemudian setelah peserta didik selesai mengerjakan, akan muncul nilai dari masing-masing peserta didik.



Gambar 4. 8 Halaman Evaluasi

i) Halaman Game

Pada halaman ini peserta didik akan diajak untuk melakukan game *drag and drop*, setelah peserta didik berhasil maka akan muncul skor yang diperoleh oleh peserta didik.



Gambar 4. 9 Halaman Game

j) Halaman Daftar Rujukan



Gambar 4. 10 Halaman Daftar Rujukan

k) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4. 11 Halaman Profil Pengembang

2) Validasi Ahli

Setelah mengembangkan media pembelajaran, produk yang dikembangkan tersebut diuji kelayakannya oleh ahli. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan nilai 88,33%, hasil validasi materi mendapat nilai 94,44%, dan hasil dari validasi ahli pelajaran mendapat nilai 93,75%.

3) Revisi produk

Pada tahap ini produk yang dikembangkan direvisi sesuai dengan saran dari ahli. Setelah melakukan revisi selanjutnya produk ini mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan di lapangan.

d. *Disseminate*

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diberikan kepada peserta didik di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah untuk diuji keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Penyajian Data Uji Coba

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada uji validasi media ini terdapat beberapa aspek yang diujikan, yaitu meliputi aspek komunikasi visual, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek desain pembelajaran. Uji validasi media ini dilakukan oleh Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, yang merupakan salah satu dosen media pembelajaran di Fakultas Tarbiyah Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu, beliau juga telah menerbitkan beberapa jurnal, diantaranya jurnal yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV di SD Islam As-Salam Malang”. Berikut adalah paparan data dari hasil dari uji validasi media tersebut:

Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Media

| Aspek | Komponen | Skor | Skor Maksimal |
|--------------------------|--|-------------|----------------------|
| Komunikasi Visual | 1. Teks dapat dipahami dan jellass | 4 | 4 |
| | 2. Kejelasan audio (sound effect, backsound, music) | 3 | 4 |
| | 3. Kemenarikan animasi | 4 | 4 |
| | 4. Kemenarikan visual (layout design, typography, warna) | 3 | 4 |
| | 5. Kemudahan penggunaan layout interaktif (ikon navigasi, tombol previous, next, user control) | 4 | 4 |
| | 6. Komunikatif | 3 | 4 |
| | 7. Sederhana dan menarik | 4 | 4 |
| Rekayasa Perangkat Lunak | 8. Efektif dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran | 3 | 4 |
| | 9. Dapat dioperasikan dengan mudah | 3 | 4 |
| | 10. Dapat dimanfaatkan Kembali | 3 | 4 |
| Desain Pembelajaran | 11. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | 3 | 4 |
| | 12. Kemenarikan sajian materi dan kedalaman materi | 4 | 4 |
| | 13. Kejelasan uraian | 4 | 4 |
| | 14. Ketepatan evaluasi | 4 | 4 |
| | 15. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi | 4 | 4 |
| Total | | 53 | 60 |

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi ini terdiri dari aspek kelengkapan bahan ajar, ketepatan materi, dan ketepatan evaluasi. Sehingga memperoleh data penilaian terkait dengan

ketepatan materi yang terdapat pada media yang dikembangkan. Uji validasi materi ini dilakukan Bapak Dr. H. Zeid B. Semeer, Lc., MA, beliau adalah salah satu dosen Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah paparan data uji validasi materi tersebut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek | Komponen | Skor | Skor Maksimal |
|------------------------------|--|-------------|----------------------|
| Kelengkapan Unsur Bahan Ajar | 1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran | 4 | 4 |
| | 2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas VIII | 4 | 4 |
| | 3. Kejelasan sistematika penyajian materi pada media pembelajaran | 3 | 4 |
| Ketepatan Materi | 4. Kemudahan penyajian materi pembelajaran untuk dipahami | 4 | 4 |
| | 5. Keakuratan materi yang disajikan | 4 | 4 |
| | 6. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu peserta didik memahami materi | 4 | 4 |
| Ketepatan Evaluasi | 7. Soal latihan sesuai dengan materi pembelajaran | 4 | 4 |
| | 8. Ketepatan evaluasi | 4 | 4 |
| | 9. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi | 3 | 4 |
| Total | | 34 | 36 |

c. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek yang diujikan pada validasi ahli praktisi adalah kemenarikan, kepraktisan, keefektifan, ketepatan materi, dan ketepatan evaluasi. Uji validasi ahli praktisi ini adalah untuk mendapatkan data terhadap penilaian media Articulate

Storyline 3 untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam. Ahli dalam pengembangan media ini adalah guru pendidikan agama Islam di SMP Terpadu Darul Falah, yaitu Ibu Rhobi'atul 'Adawiyah S.Pd. Berikut adalah paparan data dari ahli validasi praktisi:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Praktisi

| Aspek | Komponen | Skor | Skor Maksimal |
|--------------------|---|-------------|----------------------|
| Kemenarikan | 1. Kemenarikan desain tampilan media | 4 | 4 |
| | 2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh peserta didik | 4 | 4 |
| Kepraktisan | 3. Kemudahan pemanfaatan media | 3 | 4 |
| | 4. Kemudahan pengolahan program | 4 | 4 |
| | 5. Kemudahan pengoperasian program untuk diaplikasikan kepada peserta didik | 4 | 4 |
| Keefektifan | 6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik | 3 | 4 |
| | 7. Dapat menarik perhatian peserta didik | 4 | 4 |
| | 8. Dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran | 3 | 4 |
| Ketepatan Materi | 9. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran | 4 | 4 |
| | 10. Keakuratan materi yang disajikan | 4 | 4 |
| Ketepatan Evaluasi | 11. Ketepatan soal evaluasi | 4 | 4 |
| | 12. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi | 4 | 4 |
| Total | | 45 | 48 |

d. Hasil Uji Keefektifan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP Islam Sabilurrosyad

Produk hasil pengembangan media ini diujikan pada peserta didik kelas VIII-C. Data keefektifan tersebut didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada 21 peserta didik setelah menggunakan Articulate Storyline 3. Berikut adalah hasil perolehan angket tersebut:

Tabel 4. 5 Hasil Motivasi Belajar

| No | Pernyataan | Indikator | Skor dari 21 peserta didik | Skor maksimal | Presentase |
|----|--|---|----------------------------|---------------|------------|
| 1. | Saya memiliki keinginan untuk memahami materi pada pelajaran PAI | Muncul hasrat dan keinginan belajar | 67 | 84 | 79,76% |
| 2. | Saya ingin mempelajari PAI lebih mendalam | | 68 | 84 | 80,95% |
| 3. | Saya merasa butuh untuk menguasai materi pada pelajaran PAI | Muncul dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 68 | 84 | 80,95% |
| 4. | Saya mendapatkan pengetahuan baru dalam pelajaran PAI | | 72 | 84 | 85,71% |
| 5. | Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh | | 68 | 84 | 80,95% |
| 6. | Saya ingin mendapatkan pemahaman yang baik terhadap pembelajaran PAI | Adanya harapan atau cita-cita masa depan | 70 | 84 | 83,33% |
| 7. | Saya ingin mendapatkan hasil yang maksimal | | 67 | 84 | 79,76% |

| | | | | | |
|-------|---|-----------------------------------|-----|------|--------|
| | setelah mengikuti pembelajaran PAI | | | | |
| 8. | Saya ingin mengamalkan pelajaran PAI yang telah didapatkan pada kehidupan sehari-hari | | 70 | 84 | 83,33% |
| 9. | Saya senang mendapatkan pemahaman lebih mendalam pada pelajaran PAI | Adanya penghargaan dalam belajar | 70 | 84 | 80,95% |
| 10. | Saya merasa senang atas pemahaman saya | | 69 | 84 | 82,14% |
| 11. | Saya tertarik belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran | Muncul ketertarikan dalam belajar | 70 | 84 | 83,33% |
| 12. | Saya merasa tertarik memahami isi dari materi pelajaran PAI | | 71 | 84 | 84,52% |
| 13. | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif | Lingkungan belajar mendukung | 72 | 84 | 85,71% |
| 14. | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan internet | | 73 | 84 | 86,90% |
| Total | | | 975 | 1176 | 82,90% |

e. Hasil Uji Keefektifan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP Terpadu Darul Falah

Produk hasil pengembangan media ini diujikan pada peserta didik kelas VIII-A. Data keefektifan tersebut didapatkan dari hasil angket yang dibagikan

kepada 21 peserta didik setelah menggunakan Articulate Storyline 3. Berikut adalah hasil perolehan angket tersebut:

Tabel 4. 6 Hasil Motivasi Belajar

| No | Pernyataan | Indikator | Skor dari 21 peserta didik | Skor maksimal | Presentase |
|----|---|---|----------------------------|---------------|------------|
| 1. | Saya memiliki keinginan untuk memahami materi pada pelajaran PAI | Muncul hasrat dan keinginan belajar | 74 | 84 | 88,09% |
| 2. | Saya ingin mempelajari PAI lebih mendalam | | 72 | 84 | 85,71% |
| 3. | Saya merasa butuh untuk menguasai materi pada pelajaran PAI | Muncul dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 73 | 84 | 86,90% |
| 4. | Saya mendapatkan pengetahuan baru dalam pelajaran PAI | | 72 | 84 | 85,71% |
| 5. | Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh | | 77 | 84 | 91,66% |
| 6. | Saya ingin mendapatkan pemahaman yang baik terhadap pembelajaran PAI | Adanya harapan atau cita-cita masa depan | 73 | 84 | 86,90% |
| 7. | Saya ingin mendapatkan hasil yang maksimal setelah mengikuti pembelajaran PAI | | 74 | 84 | 88,09% |
| 8. | Saya ingin mengamalkan pelajaran PAI yang telah didapatkan pada kehidupan sehari-hari | | 74 | 84 | 88,09% |

| | | | | | |
|-------|--|-----------------------------------|------|------|--------|
| 9. | Saya senang mendapatkan pemahaman lebih mendalam pada pelajaran PAI | Adanya penghargaan dalam belajar | 71 | 84 | 84,52% |
| 10. | Saya merasa senang atas pemahaman saya | | 68 | 84 | 80,95% |
| 11. | Saya tertarik belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran | Muncul ketertarikan dalam belajar | 76 | 84 | 90,47% |
| 12. | Saya merasa tertarik memahami isi dari materi pelajaran PAI | | 73 | 84 | 86,90% |
| 13. | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif | Lingkungan belajar mendukung | 77 | 84 | 91,66% |
| 14. | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan internet | | 78 | 84 | 92,85% |
| Total | | | 1032 | 1176 | 87,75% |

3. Analisis Data

a. Analisis Data Validasi Ahli Media

Hasil perolehan dari ahli validasi media pada media interaktif Articulate

Storyline 3 selanjutnya dihitung dengan prosentase sebagai berikut:

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

$$P = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$P = 88,33\%$$

Dari hasil pengolahan data validasi ahli media didapatkan nilai prosentase sebesar 88,33%. Hasil tersebut apabila dikategorikan dalam tabel kriteria kevalidan maka termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Data kualitatif yang didapat dari ahli media adalah bahwa media Articulate Storyline 3 yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam layak digunakan di lapangan.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Hasil perolehan dari ahli validasi materi pada media interaktif Articulate Storyline 3 selanjutnya dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut:

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

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = 94,44\%$$

Dari hasil pengolahan data ahli validasi materi didapatkan nilai presentase sebesar 94,44%. Hasil tersebut apabila dikategorikan dalam tabel kriteria kevalidan maka termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Dengan kritik dan saran berupa penambahan penjelasan dari materi yang disajikan.

c. Analisis Data Validasi Ahli Praktisi

Hasil dari ahli validasi praktisi setelah menggunakan media interaktif Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$P = 93,75\%$$

Dari hasil pengolahan data ahli validasi praktisi didapatkan nilai presentase 93,75%, yang apabila nilai tersebut dikategorikan kedalam tabel kriteria kevalidan masuk kedalam kategori “sangat valid”. Dengan kritik dan saran untuk memperpendek link yang dibuat.

d. Analisis Data Keefektifan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP Islam Sabilurrosyad

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan setelah menggunakan media Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, skor yang diperoleh adalah 975 dengan skor maksimal 1176. Dari hasil tersebut kemudian dihitung dengan rumus:

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

$$Presentase = \frac{975}{1176} \times 100\%$$

$$Presentase = 82,90 \%$$

Dari hasil pengolahan data tersebut didapatkan nilai 82,90%, yang apabila dikonversikan pada tabel motivasi belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka

hasil tersebut dinyatakan memenuhi kriteria “sangat memotivasi”. Dengan tingkat kevalidan dan realibilitas angket sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Rangkuman Validitas Setiap Butir Angket

| No | r _{tabel} | r _{hitung} | Keterangan |
|-----|--------------------|---------------------|------------|
| 1. | 0.456 | 0.745 | Valid |
| 2. | 0.456 | 0.512 | Valid |
| 3. | 0.456 | 0.658 | Valid |
| 4. | 0.456 | 0.664 | Valid |
| 5. | 0.456 | 0.459 | Valid |
| 6. | 0.456 | 0.731 | Valid |
| 7. | 0.456 | 0.623 | Valid |
| 8. | 0.456 | 0.813 | Valid |
| 9. | 0.456 | 0.571 | Valid |
| 10. | 0.456 | 0.787 | Valid |
| 11. | 0.456 | 0.545 | Valid |
| 12. | 0.456 | 0.510 | Valid |
| 13. | 0.456 | 0.586 | Valid |
| 14. | 0.456 | 0.817 | Valid |

Tabel 4. 8 Realibilitas Angket

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .855 | 14 |

e. Analisis Data Keefektifan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di SMP Terpadu Darul Falah

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan setelah menggunakan media Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, skor yang diperoleh adalah 1032 dengan skor maksimal 1176. Dari hasil tersebut kemudian dihitung dengan rumus:

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

$$Presentase = \frac{1032}{1176} \times 100\%$$

$$Presentase = 87,75 \%$$

Dari hasil pengolahan data tersebut didapatkan nilai 87,75%, yang apabila dikonversikan pada tabel motivasi belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hasil tersebut dinyatakan memenuhi kriteria “sangat memotivasi”.

4. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi. Dengan tujuan, produk yang dihasilkan menjadi produk media yang layak untuk digunakan. Berikut adalah komponen yang perlu direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator ahli:

Tabel 4. 9 Revisi Produk

| No | Saran/Kritik | Validator Ahli | Keterangan |
|----|---|----------------|------------------|
| 1. | Perlu ditambahkan profil pengembang | Media | Sudah diperbaiki |
| 2. | Gambar animasi anak-anak di halaman pembuka di ganti dengan gambar animasi anak SMP | Media | Sudah diperbaiki |
| 3. | Font penulisan ayat Al-Qur'an perlu ditambah agar lebih jelas ketika dibaca | Praktisi | Sudah diperbaiki |
| 4. | Berikan warna pada kalimat yang menjelaskan kesimpulan dari contoh yang diberikan | Praktisi | Sudah diperbaiki |
| 5. | Link untuk membuka media pembelajaran lebih baik dipendekan | Praktisi | Sudah diperbaiki |
| 6. | Tambahkan keterangan pada materi yang dijelaskan | Materi | Sudah diperbaiki |

B. Pembahasan

1. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *software* Articulate Storyline 3. Dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII pada materi jual beli. Dengan hasil produk sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Produk

| Produk yang Dikembangkan | Kelayakan Produk | Bentuk Produk |
|---------------------------------|---|------------------------------------|
| Articulate Storyline 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelayakan produk dari validator ahli media: 88,33% 2. Kelayakan produk dari validator ahli materi: 94,44% 3. Kelayakan produk dari ahli praktisi: 93,75% 4. Kelayakan produk untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik: 82,90% dan 87,75% | Articulate Storyline 3 bentuk html |

Media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, aplikasi ini merupakan aplikasi untuk membuat media presentasi *office*, dan juga bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur audio, video, gambar, teks, dan animasi, sehingga dapat menciptakan media yang interaktif. Hal ini sebagaimana pendapat dari Amiroh

bahwa Articulate Storyline 3 adalah aplikasi yang dapat menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, yang dapat digunakan sebagai multimedia interaktif.⁴⁴

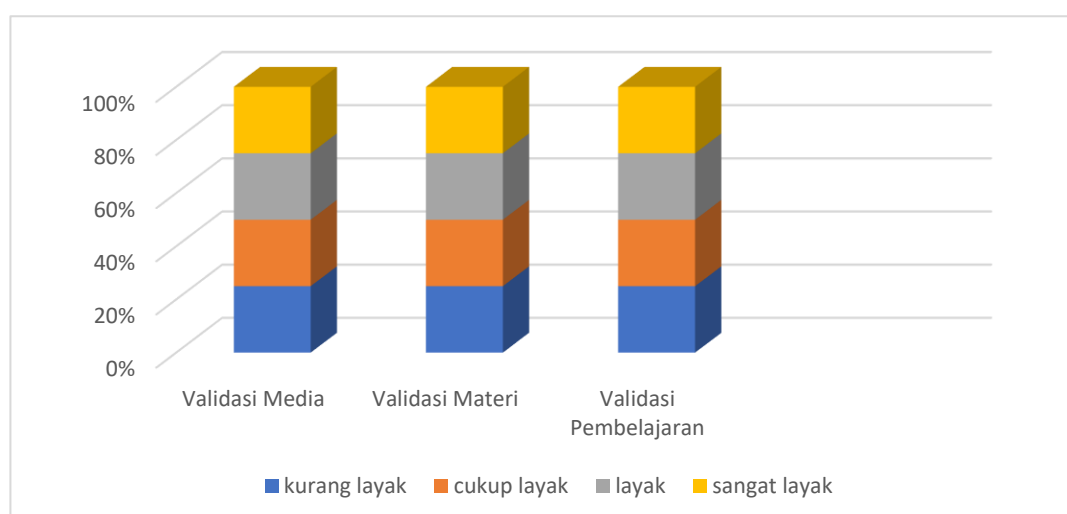
Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Prosedur pengembangan ini terdiri dari tahap analisis (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).⁴⁵ Pada tahap awal atau tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran. Analisis kebutuhan tersebut meliputi kurikulum yang digunakan, materi yang digunakan, karakteristik peserta didik, dan fasilitas yang disediakan disekolah. Kurikulum yang digunakan di kedua sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka. Karakteristik peserta didik dari gaya belajarnya termasuk kedalam gaya belajar visual, sehingga lebih mudah menangkap informasi yang berupa gambar.⁴⁶ Untuk fasilitas yang disediakan di sekolah sebagai penunjang media pembelajaran interaktif sudah mencukupi, seperti LCD proyektor, komputer, dan laptop. Karena peserta didik baik di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah merupakan peserta didik yang bertempat tinggal di pesantren, maka peserta didik disana tidak membawa dan tidak menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, hasil publikasi dari media interaktif Articulate Storyline 3 hanya berupa html saja, sehingga bisa diakses menggunakan komputer atau laptop.

⁴⁴ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*.

⁴⁵ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1 (2021), http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE_JPPPI.pdf.

⁴⁶ *Wawancara Wali Kelas VIII* (n.d.).

Setelah melakukan analisis kebutuhan selanjutnya peneliti merancang desain media yang akan dikembangkan berdasarkan pada data yang telah diperoleh pada tahap analisis. Pada tahap ini peneliti merancang media yang akan dikembangkan, mulai dari materi yang digunakan, tujuan pembelajaran, evaluasi, alur media, dan ikon navigasi yang akan digunakan. Setelah merancang dan membuat media pembelajaran interaktif, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi dan uji coba. Uji validasi ini meliputi uji validasi media, uji validasi materi, dan uji validasi dari praktisi. Sehingga dapat diketahui bagian yang perlu direvisi dan diperbarui sesuai dengan saran dan kritik dari ahli validasi. Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa media interaktif Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah dilakukan revisi mendapat nilai 88,33% dari validasi ahli media, 94,44% dari validasi ahli materi, dan 93,75% dari validasi ahli praktisi. Sehingga hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan mendapatkan kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. 12 Diagram Prosentase Validasi

Media interaktif yang telah dikembangkan dan telah diuji oleh para ahli validasi selanjutnya disebarkan atau diberikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah. Setelah menggunakan media interaktif Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, peneliti memberikan angket respon peserta didik terkait keefektifan media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perolehan presentase 82,90% dan 87,75% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Keberhasilan untuk meraih tujuan pembelajaran salah satunya dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media. Dengan menggunakan media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran akan memberikan pengalaman yang konkrit terhadap pesan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.⁴⁷ Agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan berkualitas, maka salah satu strategi yang dapat digunakan adalah memperhatikan strategi penyampaian pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga harus memenuhi beberapa klasifikasi, seperti tingkat interaksi yang ditimbulkan, tingkat motivasi yang ditimbulkan, tingkat biaya yang diperlukan, dan lain sebagainya.⁴⁸

Selain membutuhkan alat penunjang dalam pembelajaran, peserta didik juga membutuhkan motivasi belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Frederick J. Mc Donald bahwa motivasi belajar adalah suatu transformasi energi pada diri seseorang sehingga muncul respon untuk

⁴⁷ Uno, *Model Pembelajaran*.

⁴⁸ Hamzah Uno mengutip dari Degeng, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif)*, ed. Fatna Yustianti (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

mencapai tujuan.⁴⁹ Sehingga perolehan prosentase tersebut menunjukkan keselarasan dengan pendapat para ahli bahwa media pembelajaran dapat menunjang motivasi peserta didik, dimana peserta didik terangsang untuk mau mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya media pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran yang sesuai akan dapat menarik antusias belajar peserta didik, sehingga tujuan dari pembelajaran juga dapat tercapai. Sebagaimana pendapat Gagne and Briggs bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mampu menstimulus siswa mengikuti prosedur pembelajaran.⁵⁰ Juga menurut Kemp & Dayton manfaat praktis dari media pembelajaran adalah dapat mengarahkan fokus siswa sehingga tercipta motivasi belajar.⁵¹

Adanya motivasi belajar memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap ketahanan dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi akan lebih tekun dalam mempelajari dan memahami materi, serta memiliki harapan terhadap hasil belajar yang maksimal. Sedangkan peserta didik yang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar, akan cenderung mudah bosan dan tidak memiliki ketahanan dalam belajar ataupun mengikuti pembelajaran. Sebagaimana pendapat Clayton Aldefer bahwa

⁴⁹ Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*.

⁵⁰ Ramadhani, *Media Pembelajaran*.

⁵¹ Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*.

motivasi merupakan kecenderungan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang dirangsang dengan hasrat ingin mendapatkan prestasi belajar sebaik mungkin.⁵²

Salah satu manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar. Sebagaimana pendapat Kemp & Dayton yang menyebutkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah dapat menyajikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.⁵³ Produk media Articulate Storyline 3 ini dikembangkan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karena dari hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan agama Islam menunjukkan bahwa selama pelajaran pendidikan agama Islam tidak pernah menggunakan computer atau laptop. Biasanya peserta didik hanya melakukan praktik pada pelajaran yang membutuhkan praktik didalamnya seperti, sholat, dan membaca Al-Qur'an, untuk materi lain pembelajarannya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pembagian tugas.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Articulate Storyline 3

Setelah melakukan pengembangan pada media Articulate Storyline 3 untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media Articulate Storyline 3, yaitu:

⁵² Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*.

⁵³ Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*.

1. Kelebihan

- a. Memiliki fitur yang lebih lengkap dan menarik
- b. Mudah dioperasikan
- c. Dapat dipublikasikan kedalam berbagai bentuk, seperti html, aplikasi android, ataupun CD
- d. Dapat digunakan untuk membuat soal sekaligus dengan penilaiannya
- e. Efektif dijadikan sebagai media pembelajaran

2. Kekurangan

- a. *Backsound* pada media hanya akan berjalan di slide dimana *backsound* tersebut ditambahkan, sehingga apabila ingin di jalankan dikeseluruhan slide maka harus menambahkan *script* tertentu.
- b. Harga aplikasi yang cukup mahal

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada, dan juga setelah melakukan uji coba produk maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil angket validasi para ahli yang terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran menyatakan bahwa produk valid dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil validasi sebagai berikut: (1) Uji validasi media memperoleh hasil 88,33%, dalam tabel kategori termasuk dalam kategori “sangat valid”; (2) Uji validasi materi memperoleh hasil 94,44%, termasuk dalam kategori “sangat valid”; (3) Uji validasi ahli pembelajaran/praktisi memperoleh hasil 93,75%, termasuk kedalam kategori “sangat valid”
2. Produk media ini di uji cobakan kepada peserta didik kelas VIII C SMP Islam Sabilurrosyad dan menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Produk media ini di uji cobakan kepada peserta didik kelas VIII A SMP Terpadu Darul Falah, yang menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Dari hasil pengembangan produk yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut adalah saran pemanfaatan media Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran:

- a. Guru hendaknya menguasai terlebih dahulu cara penggunaan media, sehingga pada saat menggunakan media dalam pembelajaran dapat mengkondisikan peserta didik
- b. Peserta didik hendaknya membaca petunjuk penggunaan sebelum menggunakan media, sehingga tidak mengalami kesulitan dan kebingungan ketika mengoperasikan media pembelajaran.
- c. Peserta didik hendaknya menggali informasi dari sumber lain sehingga memiliki banyak referensi dalam belajar
- d. Baik peserta didik maupun guru sebaiknya tidak menjadikan media interaktif Articulate Storyline 3 sebagai satu-satunya sumber belajar

2. Diseminasi

Produk media interaktif Articulate Storyline 3 yang telah dikembangkan ini dapat disebarluaskan dengan meng-*copy* link yang tersedia. Produk ini dapat disebarkan sebagai media pembelajaran karena telah melewati uji validitas dari berbagai ahli. Adanya tahap diseminasi ini diharapkan produk Articulate Storyline 3 mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh pihak yang memerlukan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat menyajikan materi yang lebih komprehensif, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi PAI.
- b. Aspek yang dapat dinilai dari produk ini hanya terbatas pada aspek kognitif saja, sehingga bagi pengembangan selanjutnya dapat menambahkan aspek-aspek yang lain.
- c. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan game yang lebih banyak dan lebih variatif sehingga mampu menunjang kemenarikan media

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Salsabila &. “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran.”
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan 3 (n.d.): 123–133.
- Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta:
Pustaka Ananda, 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Asto, Purnama &. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar
Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo.” *Jurnal Pendidikan Teknik
Elektro* 3 (2016): 8–15.
- Bukhori, Fitriyah Nur Rohmah dan Imam. “Pengembangan Media Pembelajaran
Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan
Articulate Storyline 3.” *Ecoducation: Economic and Education Journal* 2
(2020).
- Cahyadi, A. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*.
Laksita Indonesia, 2018.
- Degeng, Hamzah Uno mengutip dari. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses
Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif)*. Edited by Fatna Yustianti.
Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.

- Juhaeni. "Articulate Storyline As Interactive Learning Media For Madrasah Ibtidaiyah Students." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8 (2021).
- Khasanah, Khalifatul. "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016" (2016). <http://repo.uinsatu.ac.id/3624/2/BAB I.pdf>.
- Kustiono. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan Dan Pengembangan*. Semarang, 2010.
- Mawardi, Imam. "Karakteristik Dan Implementasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan Dari Performa Dan Kompetensi Guru PAI)." *Ilmu Tarbiyah At-Tajdid* (n.d.).
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1 (2021).
<http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE JPPPI.pdf>.
- Muhaimin. *Model Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. Edited by Muhammad In'an Esa. I. Malang: UIN Maliki Press, 2016.
- Nashar. *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Dalia Press, 2004.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3 (2018): 171.

- Pengembangan, Model. *Mulyatiningsih*, 2011.
- Puslitjaknov. *Penelitian Dan Pengembangan*, 2008.
- Ramadhani, Mustofa Abi Hamid and Rahmi. *Media Pembelajaran*. Medan: yayasan kita menulis, 2020.
- Ratih, Dwi, and Wahyu Ningtias. "PENGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM" 4743 (2007): 25–36.
- Rohmadi, Syamsul Huda. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Alaska, 2012.
- Rosyid, Moh Zaiful. *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Sadirman. "Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi." *Dinamika Pendidikan* 1, no. 2 (2018): 10–35.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta, 2012.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sindu, I Gede Partha. "The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses." *Jurnal Pendidikan* 10 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, 2009.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Mahasiswa.” *jurnal komunikasi pendidikan 2* (2018): 105.

Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran*. Edited by Fatna Yustianti. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

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

Wahono, Romi Satria. “Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Dalam Media Pembelajaran” (2006). <https://romisatriawahono.net/published/>.

Widiasworo, Erwin. *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.

Yani, Ahmad. *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, 2021.

Wawancara Bersama Pak Muhlis Guru PAI Kelas VIII, n.d.

Wawancara Wali Kelas VIII (n.d.).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian SMP Islam Sabilurrosyad



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B- 1535/Ps/TL.00/4/2024

23 April 2024

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **Kepala SMP Islam Sabilurrosyad**

Jl. Raya Candi VI C No.303, Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65149

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : A'isyah Rosa Octavia
NIM : 220101210068
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
2. Prof. Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : Fb1h2u

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian SMP Terpadu Darul Falah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B- 1536/Ps/TL.00/4/2024

23 April 2024

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **Kepala SMP Terpadu Darul Falah**

Jl. Teluk Grajakan 25, Pandanwangi, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : A'isyah Rosa Octavia
NIM : 220101210068
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
2. Prof. Dr. H. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : 7C1ihp

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media pada Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah

Peneliti : A'isyah Rosa Octavia

NIM : 220101210068

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 interaktif yang telah dikembangkan, dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian yang tersedia.
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 | Komponen | Skor | | | |
|--------------------------|--|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Komunikasi Visual | 1. Teks dapat dipahami dan jelas | | | | ✓ |
| | 2. Kejelasan audio (sound effect, backsound, musik) | | | ✓ | |
| | 3. Kemenarikan animasi | | | | ✓ |
| | 4. Kemenarikan visual (layout design, typography, warna) | | | ✓ | |
| | 5. Kemudahan penggunaan layout interaktif (ikon navigasi, tombol previous, next, dan user control) | | | | ✓ |
| | 6. Komunikatif | | | ✓ | |
| | 7. Sederhana dan menarik | | | | ✓ |
| Rekayasa Perangkat Lunak | 8. Efektif dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---------------------|---|--|--|--|---|---|
| | 9. Dapat dioperasikan dengan mudah | | | | ✓ | |
| | 10. Dapat dimanfaatkan kembali | | | | ✓ | |
| Desain Pembelajaran | 11. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| | 12. Kemenarikan sajian materi dan kedalaman materi | | | | | ✓ |
| | 13. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, dan latihan | | | | | ✓ |
| | 14. Ketepatan evaluasi | | | | | ✓ |
| | 15. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi | | | | | ✓ |

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas, maka Media Interaktif Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah, dinyatakan:

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

Apabila terdapat saran ataupun komentar terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut:

Bisa disesuaikan dengan daya pikir.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terima kasih

Malang, 1 April 2024

Validator,



Dr. Hj. Samsul Susilawati

NIP. 197606192005012005

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Instrumen Validasi Ahli Materi pada Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah

Peneliti : A'isyah Rosa Octavia

NIM : 220101210068

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Dr. H. Zeid B. Semeer, Lc., MA
- 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 media interaktif yang telah dikembangkan, dengan memberikan tanda ceklist (√) pada skor penilaian yang tersedia.
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 | Komponen | Skor | | | |
|------------------------------|--|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kelengkapan Unsur Bahan Ajar | 1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran | | | | √ |
| | 2. Kesesuaian materi yang disajikan dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas VIII | | | | √ |
| | 3. Kejelasan sistematika penyajian materi pada media pembelajaran | | | √ | |
| Ketepatan Materi | 4. Kemudahan penyajian materi pembelajaran untuk dipahami | | | | √ |
| | 5. Keakuratan materi yang disajikan | | | | √ |
| | 6. Ketepatan penggunaan bahasa dalam membantu | | | | √ |

| | | | | | |
|--------------------|---|--|--|---|---|
| | peserta didik memahami materi | | | | |
| Ketepatan Evaluasi | 7. Soal latihan sesuai dengan materi pembelajaran | | | | ✓ |
| | 8. Ketepatan evaluasi | | | | ✓ |
| | 9. Ketersediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi | | | ✓ | |

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas, maka Media Interaktif Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah, dinyatakan:

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


Apabila terdapat saran ataupun komentar terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut:

Bisa ditambahkan penjelasan - penjelasan dari materi yg disajikan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terima kasih

Malang, 1 Mei 2024

Validator,


Dr. H. Zeid B. Seneer, Lc., MA
 NIP. 196703152000031002

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi

Instrumen Validasi Ahli Praktisi pada Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah

Peneliti : A'isyah Rosa Octavia

NIM : 220101210068

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

I. Identitas Validator

- a. Nama : Rhobi'atul 'Adawiyah S.Pd
- b. Profesi : Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
- c. Validator : Ahli Pembelajaran/Praktisi

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kualitas media interaktif yang telah dikembangkan, dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada skor penilaian yang tersedia.
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 | Komponen | Skor | | | |
|-------------|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kemenarikan | 1. Kemenarikan desain tampilan media | | | | ✓ |
| | 2. Kesesuaian penggunaan bahasa untuk dipahami oleh peserta didik | | | | ✓ |
| Kepraktisan | 3. Kemudahan pemanfaatan media | | | ✓ | |
| | 4. Kemudahan pengolahan program | | | | ✓ |
| | 5. Kemudahan pengoperasian program untuk diaplikasikan kepada peserta didik | | | | ✓ |
| Keefektifan | 6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik | | | ✓ | |
| | 7. Dapat menarik perhatian peserta didik | | | | ✓ |

| | | | | | |
|--------------------|--|--|--|---|---|
| | 8. Dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran | | | ✓ | |
| Ketepatan Materi | 9. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ |
| | 10. Keakuratan materi yang disajikan | | | | ✓ |
| Ketepatan Evaluasi | 11. Ketepatan soal evaluasi | | | | ✓ |
| | 12. Ketersedian umpan balik terhadap hasil evaluasi | | | | ✓ |

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas, maka Media Interaktif Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul Falah, dinyatakan:

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

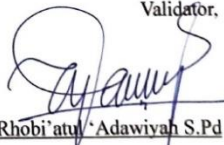
Apabila terdapat saran ataupun komentar terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada ruang yang telah disediakan berikut:

Nama link-nya mohon untuk diperpendek.
 Kedepannya, semua bab dalam media dapat dilengkapi.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terima kasih

Malang, 1 Mei 2024

Validator,


 Rhobi'atul Adawiyah S.Pd

Lampiran 6 Angket Motivasi

ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SISWA

A. Identitas Peneliti

Nama : A'isyah Rosa Octavia
Asal Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Siswa

Nama : Azahra Fitria N.p.y
Sekolah : smp Terpadu darul Falaah
Kelas : 9A

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas saudara di atas
2. Angket ini berisikan 14 butir pernyataan. Berilah jawaban yang sesuai dengan pilihan saudara dengan memberikan tanda centang (✓)

Keterangan pilihan jawaban :

STS : Sangat tidak setuju
TS : Tidak setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

| No | Indikator | Pernyataan | Skala Penilaian | | | |
|----|---|---|-----------------|----|---|----|
| | | | STS | TS | S | SS |
| 1. | Muncul hasrat dan keinginan belajar | Saya memiliki keinginan untuk memahami materi pada pelajaran PAI | | | ✓ | |
| 2. | | Saya ingin mempelajari PAI lebih mendalam | | | ✓ | |
| 3. | Muncul dorongan dan kebutuhan dalam belajar | Saya merasa butuh untuk menguasai materi pada pelajaran PAI | | | | ✓ |
| 4. | | Saya mendapatkan pengetahuan baru dalam pelajaran PAI | | | ✓ | |
| 5. | | Saya mengerjakan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh | | | | ✓ |
| 6. | Adanya harapan atau cita-cita masa depan | Saya ingin mendapatkan pemahaman yang baik terhadap pembelajaran PAI | | | | ✓ |
| 7. | | Saya ingin mendapatkan hasil yang maksimal setelah mengikuti pembelajaran PAI | | | | ✓ |
| 8. | | Saya ingin mengamalkan pelajaran PAI yang telah | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------|--|--|--|---|--|
| | | didapatkan pada kehidupan sehari-hari | | | | |
| 9. | Adanya penghargaan dalam belajar | Saya senang mendapatkan pemahaman lebih mendalam pada pelajaran PAI | | | ✓ | |
| 10. | | Saya merasa senang atas pemahaman saya | | | ✓ | |
| 11. | Muncul ketertarikan dalam belajar | Saya tertarik belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran | | | ✓ | |
| 12. | | Saya merasa tertarik memahami isi dari materi pelajaran PAI | | | ✓ | |
| 13. | Lingkungan belajar mendukung | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif | | | ✓ | |
| 14. | | Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan internet | | | ✓ | |

Lampiran 7 Surat Telah Melakukan Penelitian di SMP Islam Sabilurrosyad



YAYASAN SABILURROSYAD GASEK SMP ISLAM SABILURROSYAD

NSS: 204056105165 NPSN: 69849571
Jalan Candi VI/C No. 303 Gasek, Karangbesuki, Sukun, Malang 65146
Telp (0341) 582244, e-mail: smpi.sabros@gmail.com, web: www.smpi-sabrosgasek.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 022/SKet/SMPI.SR/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Islahuddin, S.S, M.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat Kantor : Jl. Candi VI/C No. 303 Gasek, Karangbesuki, Sukun,
Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : A'isyah Rosa Octavia
NIM : 220101210068
Jenjang : Magister – S2
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate
Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di
SMP Islam Sabilurrosyad dan SMP Terpadu Darul
Falah

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Islam Sabilurrosyad.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan dengan semestinya .

Malang, 7 Mei 2024
Yang membuat pernyataan,

Islahuddin, S.S, M.Pd.I
NIP. 19800118 20130701 1 001

Lampiran 8 Surat Telah Melakukan Penelitian di SMP Terpadu Darul Falah



YAYASAN DARUL FALAH MALANG

SMP TERPADU DARUL FALAH

NPSN: 70012010

Jl. Teluk Grajakan RT. 05 RW. 14, Kenongo, Kel. Pandanwangi Kec. Blimbing, Kota Malang
65124. Telp. 089606205250

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0418/A2.4/SMP.TDF/V/2024

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Terpadu Darul Falah Malang menerangkan bahwa :

Nama : A'isyah Rosa Octavia
NIM : 220101210068
Prgram Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SMP Terpadu Darul Falah Malang guna penyusunan tesis pada tanggal 20 Mei 2024 dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP ISLAM SABILURROSYAD
DAN SMP TERPADU DARUL FALAH**

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Malang, 21 Mei 2024
Kepala Sekolah



MIFTAKHUL HUDA, M. PD

Lampiran 9 Dokumentasi





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : A'isyah Rosa Octavia
NIM : 220101210068
Tempat, tanggal lahir : Lampung Barat, 23 Oktober 1999
Alamat : Pagak, Malang
Telp : 081216663280
Email : aisyahoctavia23@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDN Sumberejo 01
SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi
SMA Al-Rifa'ie Gondanglegi
S1 Ma'had Aly Al-Zamachsyari