PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 DI SDN 3 PAKAN LABUAH

Siti Azizah Pasaribu[1], Supratman Zakir[2], Liza Efriyanti[3], Supriadi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : sitiazizahpasaribu19mei@gmail.com[1], supratman@uinbukittinggi.ac.id[2], lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id[3], supriadi@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Observasi dan wawancara peneliti dengan guru dan siswa di SDN 03 Pakan Labuah menjadi pendorong untuk penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih kurangnya bahan ajar yang menarik dan kreatif, penggunaan teknologi yang kurang efektif, beberapa siswa merasa bosan di kelas, dan kurangnya media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat bahan ajar PAI untuk kelas IV SDN 3 Pakan Labuah dengan menggunakan Articulate Storylinen3, serta mengetahui kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Tahapan analisis kebutuhan, perancangan, dan implementasi atau pengembangan meliputi metodologi penelitian Hannafin dan Peck. Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan penulis, tiga orang ahli menghasilkan uji validitas produk dengan skor rata-rata 0,89 dalam kategori valid, empat orang praktisi menghasilkan uji kepraktisan produk dengan skor 0,98 dalam kategori sangat tinggi, dan satu orang guru dan tiga orang siswa menghasilkan uji efektivitas produk dengan skor rata-rata 0,97 dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil uji coba produk, siswa sekolah dasar kelas IV dapat menggunakan materi pembelajaran PAI yang menggunakan Articulate Storyline 3.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, PAI*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan pada banyak aspek teknologi, termasuk pendidikan, dan pengaruhnya terus berkembang. Salah satunya terlihat dalam proses belajar mengajar; teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan pada bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi akan terus berkembang.(Razi Alfarisy et al., 2023)

Standar pendidikan nasional yang mengamanatkan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya untuk menyediakan lingkungan pendidikan yang relevan, menyenangkan, inovatif, berhasil guna, dan dialogis juga diatur berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan media sebagai metode penyampaian ilmu pengetahuan. Selain itu, pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas dengan tujuan untuk berbagi ilmu pengetahuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20.(Marzura et al., 2023)

Guru yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa harus memperhatikan penggunaan materi pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus dengan mempertimbangkan situasi, pokok bahasan yang disampaikan, preferensi dan keterampilan belajar, dan pembagian waktu kelas untuk pengajaran dan pembelajaran. Konten pelajaran, penyampaian pesan, dan proses pembelajaran semuanya mendapat manfaat besar dari penggunaan media pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman dan memberikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, media pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa.(Tobamba et al., 2019)

Bidang pendidikan sangat terpengaruh oleh pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan bantuan kemajuan TIK ini, para pendidik dapat menciptakan sumber daya pendidikan yang menarik dan bervariasi bagi para siswanya. Penciptaan sumber daya pendidikan yang menarik dan bervariasi dimaksudkan untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi akademis mereka.(Sufri, 2019)

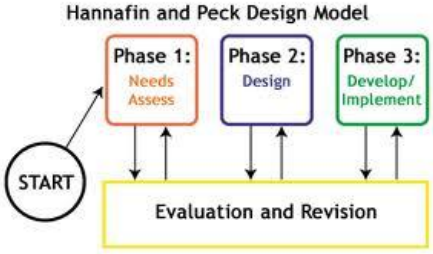
Mengingat hasil observasi dan wawancara guru wali kelas IV di SDN 3 Pakan Labuah pada hari Kamis, 07 Maret 2024 yaitu, Ibu Desi S.Pd, memperoleh beberapa informasi dimana ketika proses belajar mengajar berlangsung guru matapelajaran PAI masih menggunakan media buku, modul pembelajaran, dan menggunakan media pembelajaran menggunakan powerpoint dengan slide yang sangat sederhana. Akibatnya, siswa cenderung tidak mengikuti proses belajar mengajar dan cenderung tidak memperhatikan guru saat menyampaikan pelajaran. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam, diperlukan pendekatan pengajaran yang menarik. Pendekatan ini melibatkan penggunaan sumber belajar seperti program Articulate Storyline 3.

Sesuai dengan uraian di atas, penulis bermaksud menggunakan program Articulate Storyline 3 untuk membuat materi pendidikan yang akan menarik minat siswa dalam mempelajari tema Pendidikan Agama Islam.

METODE

Metodologi penelitian penulis adalah penelitian dan pengembangan (R&D).(Nofri Yanti et al., 2023) Model pengembangan Hannafin dan Peck digunakan.

Penilaian kebutuhan (*needs assessment*), perancangan (*design*), dan pengembangan dan implementasi (development *&implementation*) merupakan tiga proses paradigma ini. Setiap langkah menjalani prosedur evaluasi dan revisi. Model Hannafin dan Peck digambarkan sebagai berikut: (Yuli Yanti et al., 2020)



Gambar 1. Model Hannafin and Peck

Tahapan Hannafin & Peck antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Menemukan berbagai tuntutan dalam penciptaan suatu produk media pembelajaran interaktif merupakan tujuan dari analisis kebutuhan.

2. Desain

Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk menentukan dan mencatat pedoman yang paling efektif untuk menyelesaikan pembuatan media pendidikan.

3. Implementasi / Pengembangan

Aktivitas untuk mengintegrasikan, mengembangkan, atau membangun program pembelajaran baru termasuk dalam tahap pengembangan/implementasi.

Uji Produk

Penulis penelitian ini menguji produk yang dihasilkan dan menilai hasilnya dengan cara:

1. Uji Validitas Produk

Hal pertama yang perlu diperhatikan ketika menilai kualitas suatu produk pembelajaran adalah validitasnya. Menurut Van Den Akker, validitas yang juga dikenal sebagai validitas konstruk digunakan untuk menggambarkan tingkat desain intervensi yang didasarkan pada penelitian terkini dan berbagai elemen intervensi yang saling terkait. Ketika materi pembelajaran dibuat menggunakan teori yang memadai, sebuah konsep yang dikenal sebagai validitas konten, materi tersebut dianggap sah. Rumus Statistik Aiken V diterapkan sebagai berikut untuk melakukan pengujian validitas.

$$V=\sum s/([n(c-1)]) \text{ (Zakir et al., 2021)}$$

Tabel 1. Tabel Kriteria Ketentuan Validitas Aiken's V

Presentasi %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas yang digunakan penulis adalah uji praktikalitas yang diberikan oleh instruktur. Dengan menggunakan rumus Kappa Moment, yang menghasilkan momen kappa pada akhir pemrosesan, setiap kalimat dinilai kepraktisannya. Berdasarkan momen kappa yang diperoleh, kategori keputusan dapat diidentifikasi menggunakan tabel kappa. (Zakir et al., 2021)

$$(\mathrm{k}) = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81–1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Efektif

3. Uji Efektivitas Produk

Pengujian efektivitas, yang mengukur seberapa baik hasil produk sesuai dengan hasil yang diharapkan, dilakukan setelah pengujian produk. Jika suatu produk mencapai semua tujuan yang ditentukan, maka produk tersebut dianggap efektif. Dengan menggunakan rumus Statistik Richard R. Hake (Skor-G), pengujian efektivitas dilakukan sebagai berikut:.

$$<\mathrm{g} = \frac{sf - si}{100 - si}$$ (Efriyanti et al., 2021)

Tabel 3. Kriteria Penentuan Efektifitas G-Scores

Persentase	Kriteria
O – 29	Kurang Efektif
30 – 69	Cukup Efektif
70 – 100	Efektiif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode Hannafin dan Peck menjadi landasan pengembangan temuan penelitian ini. Berikut tahapan yang telah dilalui dalam penelitian ini:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bahan ajar yang dibutuhkan siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SDN 3 Pakan Labuah, khususnya untuk mata pelajaran PAI kelas IV telah dilakukan melalui beberapa kegiatan observasi, diskusi dengan guru, dan pengamatan. Berikut ini adalah temuan dari pengamatan dan percakapan dengan para pendidik:

a. Bagi Peserta Didik

1) Untuk lebih memahami materi PAI, siswa kelas IV SDN 3 Pakan Labuah memerlukan media yang menarik.
2) Siswa sering merasa metode pembelajaran konvensional membosankan.

b. Bagi Instruktur

1) Untuk memperlancar proses belajar mengajar dan meningkatkan partisipasi siswa, guru memerlukan perangkat pembelajaran.

2) Untuk menggunakan Articulate Storyline 3 secara efektif, guru perlu mendapatkan pelatihan.

c. Bagi Sekolah

1) Meskipun memiliki akses terhadap komputer dan internet, SDN 3 Pakan Labuah belum memanfaatkan sumber daya ini secara maksimal untuk pembelajaran PAI.

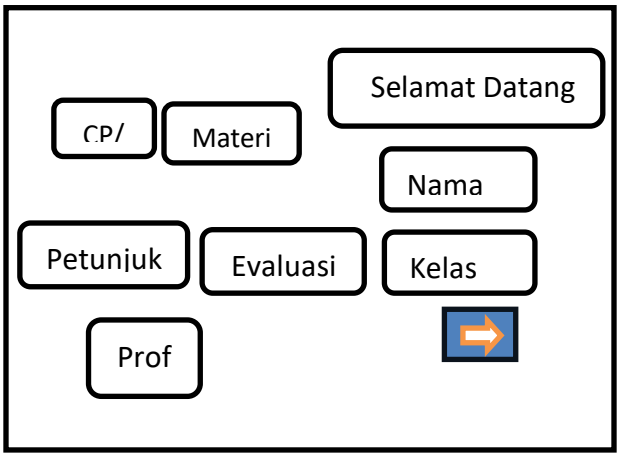
2. Desain

a. Storyboard

Storyboard adalah rangkaian alur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan, di mana gambar demi gambar diatur sesuai dengan posisinya untuk menggambarkan alur pada setiap halamannya. Berikut desain *storyboard* dari media pembelajaran yang akan dirancang:



Gambar 2. Storyboard Tampilan Halaman Login



Gambar 3. *Interface* Halaman Utama

3. Pengembangan/Implementasi

Dengan menggunakan Articulate Storyline 3, komponen-komponen tahap ini diubah menjadi sebuah produk, khususnya media pembelajaran PAI untuk kelas IV. Langkah ini, yang sering disebut sebagai tahap pengembangan, memerlukan pengubahan naskah menjadi komponen-komponen visual termasuk teks, gambar, dan video.

a. Tampilan Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

b. Tampilan Halaman Home



Gambar 5. Tampilan Halaman Home

c. Tampilan Halaman Materi



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi

Hasil Uji Produk

Berdasarkan implementasi perancangan media pembelajaran PAI kelas IV yang telah dibuat dan dilakukan pengujian validitas, pengujian praktikalitas, dan pengujian efektivitas melalui analisis angket dapat dikatakan media pembelajaran yang di buat layak untuk digunakan. Serta menghasilkan output yang diharapkan. Semua tampilan menu dan elemen video audio

berjalan baik dan mendaptkan penilain yang valid, Proses pencarian dan analisis uji validitas dapat dilihat sebagai berikut:

1. Uji Validasi

Validasi ini dilakukan oleh satu orang ahli bahasa, satu orang ahli media, dan satu orang ahli materi. Respon dan penilaian digunakan sebagai hasil uji validasi. Data kemudian diperiksa, dan produk direvisi sesuai dengan rekomendasi.

a. Uji Validitas Produk

Hasil yang diberikan oleh pakar media terhadap kuesioner tentang media pembelajaran merupakan hasil dari uji validitas produk ini. Desain, pengoperasian media, kegunaan media, dan grafis media merupakan empat perspektif yang digunakan untuk menguji evaluasi. Peneliti menunjukkan tahapan uji validitas ini kepada Bapak Riri Okra, M.Kom., seorang ahli komputer. Nilai 0,88 dianggap sah.

b. Uji Validitas Materi

Hasil ahli materi pada kuesioner tentang media pembelajaran merupakan hasil dari uji validitas materi ini. Penilaian dilakukan dari perspektif bahasa, kebenaran isi, dan pembelajaran serta materi. Peneliti menunjukkan tahap uji validitas ini kepada ahli materi yaitu Bapak.Jamal Mirdad, M.Pd.I. didapatkan nilai 0,87 yang dinyatakan valid.

c. Uji Validitas Kebahasaan

Berdasarkan kuesioner, jawaban para ahli bahasa terhadap materi pembelajaran merupakan hasil uji validitas linguistik. Bahasa, kebenaran isi, dan pembelajaran serta materi merupakan dua perspektif yang digunakan untuk menguji evaluasi. Kepada para ahli bahasa, peneliti menunjukkan langkah-langkah uji validitas ini yaitu Adriansyah, S.Pd. M.Pd.I. didapatkan nilai 0,93 yang dinyatakan valid.

Hasil penilaian uji validitas sebesar 0,89 dan dianggap valid, ditentukan dengan menggunakan rumus Aiken's V.

2. Uji Praktikalitas Produk

Respon dari pengguna media pembelajaran sesuai dengan angket merupakan hasil dari uji praktikalitas aplikasi media pembelajaran PAI. Tahapan pengujian validitas ini peneliti peroleh berdasarkan lembar praktikalitas yang diisi oleh 1 guru dan 3 siswa yang menggunakan media pembelajaran yaitu Ibu Eka Keumala, NP, SS, S.Pd, didapatkan nilai 0,87 Prilly Humairah didapatkan nilai 0,98 dinyatakan praktis, Sabrina Prichilia Oktora didaptkan nilai 1 dinyatakan praktis, Adella Rahmah Syazia didapatkan nilai 1 yang dinyatakan praktis.

Algoritma Moment Kappa digunakan untuk menghitung temuan evaluasi uji validitas, yang hasilnya 0,98 dan dianggap praktis.

3. Uji Efektivitas Produk

Satu guru dan tiga siswa menyelesaikan lembar efektivitas, yang menjadi dasar untuk uji efektivitas aplikasi media pembelajaran siswa berdasarkan narasi artikel 3 yaitu; Bapak Asral Puadi, S.Pd.I didapatkan nilai 0,94 dinyatakan efektif, Thifani Aura Yasmin didapatkan nilai 1, Zamratul Ikhwan didapatkan nilai 0,97 dinyatakan efektif, Anugrah Gusri didapatkan nilai 0,97 yang dinyatakan efektif.

Adapun hasil penilaian dari uji validitas yang dihitung dengan menggunakan rumus *G-Scores* yaitu 0,95 dan dinyatakan efektif.

KESIMPULAN

Mengingat hasil penelitian peneliti dan penjelasan yang diberikan pada setiap bab sebelumnya mengenai pembuatan materi pembelajaran PAI untuk siswa kelas IV di SDN 3 Pakan Labuah dengan menggunakan Articulate Storyline 3. Dengan tersedianya sumber belajar PAI ini, diharapkan guru dapat menjelaskan pelajaran PAI dengan lebih baik, membantu siswa terutama siswa kelas IV dalam mempelajari PAI, meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari PAI, dan memicu minat mereka dalam mempelajari PAI. Validitas, kegunaan, dan kemanjuran materi pembelajaran yang dibuat semuanya telah diperiksa.

DAFTAR PUSTAKA

Efriyanti, L., Khomarudin, A. N., & Novita, R. (2021). Pengembangan multimedia berbasis mobile learning dalam pembelajaran model simulasi pada keilmuan komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(1). https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42635

Marzura, W., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2023). Perancangan media pembelajaran PKN berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor di SMPN 1 Simpang Alahan Mati. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7*(2), 1328–1333. https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7263

Nofri Yanti, S., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan media pembelajaran informatika berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator 3 di MTsN 6 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7*(1), 687–692. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6490

Pratama, A. R. (2023). Implementasi metode brainstorming dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam, 10*(1), 120–130. https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496

Razi Alfarisy, M., Okra, R., Khairuddin, K., & Derta, S. (2023). Perancangan media pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek menggunakan Kodular. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7*(1), 665–670. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6456

Sufri, M. (2019). *Media pembelajaran matematika.* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 3*(2), 372–380. https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210

Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Pengembangan lembar kerja siswa model Hannafin and Peck untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Education Technology, 4*(1), 67. https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094

Zakir, S., Maiyana, E., Nur Khomarudin, A., Novita, R., & Deurama, M. (2021). Development of 3D animation-based hydrocarbon learning media. *Journal of Physics: Conference Series, 1779*(1), 1–8. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012008