PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTSN 7 AGAM

Welmawati[1], Nurhasnah[2], Afrinaldi[3], Hamdi Abdul Karim[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]welnawati05@gmail.com, [2]nurhasnah@uinbukittinggi.ac.id, [3]abangafrinaldi@gmail.com, [4]hamdiabdulkarim@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Agar mengetahui pengaruh pengintegrasian multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa kelas VII, penelitian ini melihat permasalahan rendahnya motivasi belajar pada topik Fiqih di MTsN 7 Agam. Dua kelompok kelas (kelompok eksperimen yang memanfaatkan multimedia yaitu kelas VII.3 dan kelompok kontrol yang memakai metode konvensional yaitu kelas VII.2) dilibatkan dalam eksperimen yang memiliki desain post-test only. Kuesioner motivasi belajar digunakan untuk mengumpulkan data, dan diisi oleh kedua kelompok kelas tersebut sesudah diberi perlakuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 besar daripada 0,05. Hasil tersebut menandakan bahwa motivasi belajar Fiqih siswa di MTsN 7 Agam dipengaruhi secara positif oleh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Menurut penelitian ini, penggunaan teknologi di kelas dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan produktif.

Kata Kunci : *Fiqih, Teknologi Pendidikan, Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Dan Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, peranan yang sangat krusial atau penting dalam menentukan prestasi siswa dalam memahami isi mata pelajaran adalah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Masalah ini terutama berlaku pada mata pelajaran agama, seperti Fiqih, yang sering kali menyimpan tantangan tersendiri. Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan termotivasi, terutama jika materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik. Di era digital yang serba canggih ini, teknologi memberikan peluang baru untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif (Kebudayaan, 2007).

Berdasarkan Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31, Allah SWT berfirman, " وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ" (Artinya: " Dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"."") Ayat ini menguraikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, kita harus mencari strategi pengajaran yang lebih cocok dan menuntut siswa. (Pemerintah Republik Indonesia, 2008).

Namun, di MTsN 7 Agam, banyak siswa yang tampak kurang tertarik dalam mempelajari Fiqih. Hal ini terlihat dari perilaku mereka yang sering kali kurang antusias, banyak berbicara di luar topik, dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi belum efektif, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa (Moh Rudini, 2022).

Untuk mengatasi masalah ini, perlu ada perubahan dalam media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline bisa menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan motivasi siswa. Articulate Storyline adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, materi dapat diberikan dengan cara yang lebih menarik, imajinatif, dan menyenangkan untuk mendorong anak-anak belajar dan menjadi lebih aktif dalam prosesnya. (Bayu Wijaya, 2023).

Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan sumber belajar yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Secara umum, siswa yang menggunakan teknik pembelajaran multimedia mengungguli siswa yang hanya menggunakan teknik tradisional, termasuk ceramah (Nur Maya, 2024).

Selanjutnya penyajian mata pelajaran mempunyai pengaruh yang penting terhadap motivasi intrinsik siswa. Siswa akan lebih tertarik dan antusias terhadap pelajaran ketika mereka memahami materi pelajaran dan melihat bagaimana hal tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sendiri. Oleh karena itu, supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, penting bagi guru untuk menggunakan teknologi dan menerapkan pendekatan yang tepat (Aisyah Ali, 2024).

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 7 Agam dipengaruhi oleh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Agar siswa dapat mempelajari Fiqih dengan cara yang lebih efisien, bertanggung jawab, dan menyenangkan, temuan penelitian ini diyakini akan membantu meningkatkan standar pendidikan dan memberikan nasihat kepada para pendidik tentang bagaimana memilih strategi pengajaran yang lebih berhasil (Moh Rudini, 2022).

Serta bertujuan untuk menciptakan model pembelajaran yang bisa menggugah antusias dan kegembiraan siswa dalam proses belajar selain juga efektif dalam menyampaikan pokok bahasan. Oleh karena itu, pendidikan Fiqih dapat membimbing individu untuk lebih melaksanakan keyakinan agama dan menjadi sumber inspirasi dan pengaruh konstruktif dalam kehidupan sehari-hari (Moh Rudini, 2022).

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui desain eksperimen sebagai metodologinya. Tujuan penelitian yakni guna memahami bagaimana motivasi dalam belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline. Dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dipilih dari siswa kelas VII di MTsN 7 Agam untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelompok kontrol memakai teknik pembelajaran konvensional, sementara kelompok eksperimen memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif melalui articulate storyline (Purbatua Manurung, 2020).

Motivasi belajar siswa menjadi variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline merupakan variabel bebas. Peneliti menggunakan instrumen angket dengan skala likert yang telah divalidasi dan diuji konsistensinya untuk mengukur tingkat motivasi dalam belajar siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti melakukan perbandingan antara mean motivasi dalam belajar di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan memanfaatkan metode statistik khususnya uji Independent Sample t Test, dengan memakai SPSS versi 20.

Penelitian yang menggunakan strategi ini harus menguji hipotesis dan menentukan apakah siswa yang menerima pengajaran menggunakan pembelajaran multimedia interaktif dan mereka yang menerima pengajaran menggunakan metode tradisional memiliki perbedaan yang signifikan dalam dorongan belajarnya (Purbatua Manurung, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengaruh pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 7 Agam akan dibahas peneliti pada bagian ini. Penelitian ini menggunakan kelas VII.3 selaku kelas eksperimen dan VII.2 selaku kelas kontrol. (Yahya Chairiyah, 2021).

Terdapat tiga puluh empat pernyataan dalam angket motivasi belajar yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Untuk mengukur tingkat perubahan motivasi siswa, kuesioner ini diberikan kepada kedua kelompok kelas: kelas kontrol dan kelas eksperimen pembelajaran multimedia interaktif yang diterapkan. Informasi yang diperoleh dari kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Motivasi Belajar

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std.Deviation
Kontrol (VII.2)	31	122	154	135.42	8.785
Eksperimen (VII.3)	31	151	170	161.00	5.453

Berdasarkan hasil dari data di atas yang memakai 31 sample di kelas eksperimen dan 31 sample di kelas kontrol, mendapatkan skor minimum sebesar 122 dalam posttes kontrol serta sebesar 151 dalam posttest eksperimen, skor maksimum sebesar 154 dalam posttest kontrol dan sebesar 170 dalam posttest eksperimen. Nilai rata-rata sebesar 135.42 dalam posttest kontrol serta 161.00 dalam popsttest eksperimen. Sedangkan standar deviasi sebesar 8.785 dalam posttest kontrol serta sebesar 5.453 dalam posttest eksperimen (Aziz Alimul Hidayat, 2021).

Uji Normalitas

Uji yang berguna agar dapat menentukan apakah data yang dipakai berdistribusi normal. Pada pengolahan data yaitu posttest kontrol serta posttest eksperimen menggunakan uji Kolmogrov-smirnov dengan menggunakan SPSS Statistic Versi 20, pada sample 31 sampel pada kelas kontrol dan 31 sampel pada kelas eksperimen. Dengan aturan:

1. Apabila jumlah sig. besar daripada 0,05, maka data dapat dianggap berdistribusi normal
2. Apablia jumlah sig. kecil daripada 0,05, maka data dapat dianggap tidak berdistribusi normal

Hasil yang didapatkan peneliti dari uji normalitas pada posttest kelompok kontrol dan posttest kelompok eksperimen adalah nilai posttest pada kelompok kontrol adalah 0,069, yang lebih besar daripada 0,05, serta nilai posttest pada kelompok eksperimen adalah 0,200, yang lebih besar daripada 0,05. Sehingga bisa dipahami bahwa data kedua kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji yang digunakan agar dapat memeriksa apakah data yang dimiliki bersifat homogen atau tidak. Dalam pengolahan data untuk posttest kontrol serta posttest eksperimen memakai Test of Homogeneity of Variances yang didukung oleh SPSS Statistics versi 20, dengan sampel yang sama dengan uji normalitas. Dengan kriteria:

1. Apabila jumlah sig. besar daripada 0,05, maka data yang diperoleh dikatakan homogen
2. Apabila jumlah sig. kecil daripada 0,05, maka data yang diperoleh dikatakan tidak homogen

Hasil yang didapatkan dalam uji homogenitas pada posttest kelompok kontrol serta posttest kelompok eksperimen menampilkan nilai sejumlah 0,065 yang besar daripada 0,05. maka, dapat disebutkan bahwa data yang dipakai bersifat homogen.

Uji hipotesis

Uji-t sampel independen digunakan dalam uji statistik untuk menentukan apakah perubahan ini signifikan. Temuan analisis menunjukkan:

Tabel 1. Hasil Uji T

Statistik Uji	Nilai
t-statistic	13.774
Df	60
Sig. (2-tailed)	0.000

Ho yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan ditolak karena nilai signifikansi (p-*value*) yang ditentukan berdasarkan analisis adalah 0,000, yaitu kurang daripada 0,05. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran yang bersifat interaktif yang dibangun berdasarkan alur cerita yang jelas secara signifikan dan positif mempengaruhi motivasi belajar siswa (Izzah, 2024).

Pembahasan

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki dampak yang relevan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sejalan dengan temuan yang telah disebutkan. Hal ini selaras dengan gagasan bahwa pembelajaran melalui media interaktif dapat membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi (Salma Rozana, 2022).

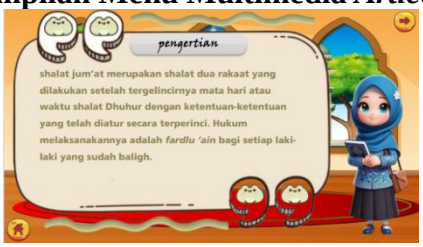
Dengan menyediakan fitur interaktif yang memungkinkan siswa terlibat langsung dengan konten, multimedia yang digunakan dalam pembelajaran ini meningkatkan proses pembelajaran dan mengurangi monoton yang biasanya muncul pada pembelajaran tradisional (Aisyah Ali, 2024).



Gambar 1. Tampilan Beranda Multimedia *Articulate Storyline*



Gambar 2 Tampilan Menu Multimedia *Articulate Storyline*



Gambar 3 Tampilan Bahan Ajar Multimedia *Articulate Storyline*



Gambar 4 Tampilan *Drill* Multimedia *Articulate Storyline*



Gambar 5 Tampilan *Game Box Question* Multimedia *Articulate Storyline*



Gambar 6 Tampilan *Game* Teka Teki Silang Multimedia *Articulate Storyline*

Hasil ini menunjukkan bahwa guru harus mempertimbangkan untuk memasukkan pembelajaran multimedia interaktif ke dalam rencana pembelajaran mereka, khususnya untuk mata pelajaran seperti Fiqih yang biasanya kurang menarik atau menantang. Strategi ini dapat menjadi pilihan yang sangat cocok untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar (Wahyudi, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan peneliti berkenaan dengan pengaruh penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar siswa di MTsN 7 Agam, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara signifikan dan positif dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan temuan analisis, siswa yang menerima pengajaran menggunakan multimedia interaktif mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih besar daripada mereka yang menerima pengajaran melalui cara tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya dapat mempengaruhi motivasi siswa namun juga membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih utuh. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, termotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan berusaha lebih keras untuk memahami topik ketika elemen multimedia interaktif disertakan.

Beberapa rekomendasi dapat dibuat sehubungan dengan temuan ini. Disarankan agar siswa memanfaatkan materi pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Mereka juga tidak perlu takut untuk bertanya jika menemui masalah. Temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para pendidik ketika mereka menyusun rencana pembelajaran, mendorong mereka untuk menggunakan teknologi di kelas dalam upaya untuk melibatkan siswa dan meningkatkan standar pendidikan. Untuk memperoleh hasil yang lebih umum, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan sampel penelitian dan mengeksplorasi berbagai bentuk media pembelajaran interaktif serta dampaknya terhadap mata pelajaran lain.

Dengan adanya penemuan ini, diharapkan dapat memperluas pengetahuan baru berkenaan dengan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, serta mendorong peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran Fiqih di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Aisyah. (2024). Media Pembelajaran Interakatif. Sonpedia, Jambi.

Alimul Hidayat, Aziz. (2021). Uji validitas dan reliabilitas serta penyusunan instrumen penelitian. Penerbitan Buku Kesehatan, Surabaya.

Chairiyah, Yahya. (2021). Evolusi sistem pendidikan di madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam sepanjang sejarah. Jurnal Pendidikan Islam, Ma'alim, 2(1), 55.

Izzah, dkk. (2024). Penulisan Bahan Ajar: Teori dan Implementasi, Bening Media Publishing, Palembang.

Kebudayaan, K.P. dan. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang kompetensi guru dan standar kualifikasi akademik.

Manurung, Purbatua (2020). Pada masa pandemi COVID-19, multimedia interaktif digunakan sebagai materi pendidikan. Jurnal Sains, 14(1), 3.

Maya, Nur. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Didaktik, 10(02), 313.

Pemerintah Republik Indonesia (2008). Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Rudini, Moh, dan A.S. (2022). Pada masa pandemi COVID-19, kemampuan pedagogi guru dalam menggunakan materi pembelajaran berbasis ICT. 8(2), 842, Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal.

Rozana, Salma. (2022). Multimedia Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi. Jejak Pustaka, Yogyakarta.

Wahyudi, dkk. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. Journal on Education. 6(1), 30.

Wijayama, Bayu. (2023). Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Cahya Ghani Recovery, Semarang.