Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 10 Pasaman

Zeni Nur Impiyani[1], Siska Yulia Rahmi[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
nurimpiyanizeni@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low use of interactive learning media in Islamic Religious Education (PAI) learning at SDN 10 Pasaman, where the learning process is still conventional and lacks active student involvement. This condition results in low student interest and engagement in understanding the learning material. Therefore, this study aims to develop an Articulate Storyline 3-based learning media that is attractive, interactive, and feasible to improve students' interest and understanding of Islamic Religious Education materials, particularly the topic of faith in the messengers of Allah. This research is a Research and Development (R&D) study using the Four-D (4D) development model, which includes the stages of define, design, develop, and disseminate. However, this study is limited to the develop stage. The define stage involved analyzing needs, curriculum, student characteristics, and learning materials. The design stage included media planning, material preparation, storyboard development, and research instrument preparation. The develop stage was conducted through validation by material experts, media experts, and language experts, followed by product revision based on validator suggestions and field trials to determine the practicality level of the media. The results indicate that the Articulate Storyline 3-based learning media is categorized as very valid based on expert validation. The material expert validation obtained an average score of 4.88 (very valid), media expert validation 4.96 (very valid), and language expert validation 4.96 (very valid). Field trial results showed that the practicality level based on student responses was 89.4% (very practical), while teacher responses reached 84.44% (very practical). These findings indicate that the developed media is feasible, practical, and easy to use in learning. Therefore, this learning media is recommended as an alternative interactive medium for Islamic Religious Education in elementary schools and can be further developed for other materials or educational levels.

Keywords: Development, Learning Media, Articulate Storyline 3, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 10 Pasaman, sehingga proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat dan

keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang menarik, interaktif, serta layak digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI, khususnya pada materi beriman kepada rasul-rasul Allah Swt. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Four-D (4D) yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap develop. Pada tahap define dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Tahap design meliputi perancangan media, penyusunan materi, pembuatan storyboard, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap develop dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta revisi produk berdasarkan saran validator, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 berada pada kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi para ahli. Validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,88 (sangat valid), validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,96 (sangat valid), dan validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,96 (sangat valid). Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik sebesar 89,4% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 84,44% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak, praktis, serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi atau jenjang yang berbeda.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan tidak lagi sekadar berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, melainkan juga untuk membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan yang inovatif, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Dalam perspektif Islam, proses penyampaian ilmu memerlukan perantara agar pesan dapat diterima dengan baik. Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Q.S. As-Syuura ayat 51 yang menjelaskan bahwa komunikasi wahyu dilakukan melalui perantara. Konsep ini

menunjukkan bahwa dalam pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan. Quraish Shihab menegaskan bahwa perantara dibutuhkan untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disampaikan (Shihab, 2002).

Secara yuridis, pentingnya penggunaan media pembelajaran didukung oleh kebijakan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal (Republik Indonesia, 2003). Selain itu, dalam Pasal 40 ayat (2) dijelaskan bahwa pendidik berkewajiban menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan kreatif. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 serta Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif dan partisipatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 10 Pasaman, pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah, buku teks, diskusi, serta tanya jawab. Meskipun sarana seperti proyektor, speaker, dan jaringan Wi-Fi telah tersedia, penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain media berbasis teknologi serta minimnya pelatihan yang diikuti.

Dari sisi peserta didik, pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya minat belajar. Siswa cenderung mudah bosan, kurang fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi karena tidak adanya media pendukung yang menarik seperti gambar atau video. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan sarana yang mampu menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Menurut Munir, media berbasis teknologi informasi merupakan aplikasi yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi dalam bentuk digital guna

mendukung pembelajaran (Munir, 2012). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sadiman et al., 2014).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. Media ini memungkinkan pengembangan pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dan terstruktur. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik (Azzahra et al., 2024). Selain itu, media ini memiliki kelebihan berupa kemudahan penggunaan dan fitur yang lengkap untuk mendukung kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran (Buana, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik dan bermakna agar nilai-nilai keislaman dapat dipahami dan diinternalisasikan dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 10 Pasaman guna meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model pengembangan yang digunakan adalah model Four-D (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan et al., 1974). Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *develop*.

Tahap *define* bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis awal-akhir, analisis peserta didik,

analisis tugas dan konsep, serta analisis tujuan pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, serta studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran seperti kurikulum, RPP, dan bahan ajar.

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk awal media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan media dan format, penyusunan materi, pembuatan storyboard, serta penyusunan instrumen penelitian. Media dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif agar menarik dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan produk yang meliputi pembuatan media pembelajaran, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba lapangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa (Arsyad, 2020). Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, produk diuji cobakan kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media.

Desain uji coba yang digunakan adalah uji coba terbatas (*limited trial*), yang melibatkan kelompok kecil siswa serta guru sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon siswa, dan angket respon guru.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan data hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respon siswa dan guru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam penelitian ini mengacu pada model Four-D Model (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan et al., 1974). Model ini digunakan karena memberikan langkah sistematis dalam

menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

a. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui analisis awal–akhir, analisis peserta didik, analisis tugas dan konsep, serta analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada 7 Januari 2026, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 10 Pasaman masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab serta belum memanfaatkan media interaktif secara optimal, di mana guru cenderung menggunakan PowerPoint sederhana sebagai media pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru PAI, Ibuk Yulia Susanti, S.Pd.I menyatakan bahwa *"selama ini saya hanya menggunakan PowerPoint… ingin membuat media yang lebih menarik, tetapi belum bisa menggunakan aplikasinya dan keterbatasan waktu juga…"*. Selain itu, studi dokumentasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih berupa buku teks dan lembar kerja cetak sehingga belum mendukung pembelajaran yang interaktif.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran tidak menggunakan media visual, sedangkan siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang memuat gambar, animasi, serta aktivitas interaktif seperti kuis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, analisis tugas dan konsep dilakukan dengan mengkaji Kurikulum Merdeka dan bahan ajar yang digunakan. Materi PAI seperti akhlak, hadis, ibadah, dan kisah teladan memiliki karakteristik abstrak sehingga memerlukan media yang dapat memvisualisasikan konsep tersebut agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *"Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt."* dengan tujuan

pembelajaran meliputi memahami makna iman kepada rasul, menyebutkan nama-nama rasul, meneladani sifat rasul, serta menunjukkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), di mana tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam menentukan materi, media, dan evaluasi pembelajaran (Mager, 1997. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik dalam membentuk sikap religius siswa.

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk merancang media pembelajaran secara sistematis sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pemilihan media dalam penelitian ini menggunakan *Articulate Storyline 3* karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif dalam satu platform pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). Selain itu, penyusunan format materi dilakukan secara terstruktur agar memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran secara bertahap.

Selanjutnya, penyusunan storyboard dilakukan sebagai pedoman dalam pengembangan media yang memuat alur tampilan, penyajian materi, serta evaluasi pembelajaran. Storyboard ini berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses perancangan tampilan media, peneliti memperhatikan prinsip *user friendly*, penggunaan warna yang harmonis, pemilihan font yang jelas dan mudah dibaca, serta navigasi yang sederhana agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran (Clark & Mayer, 2016).

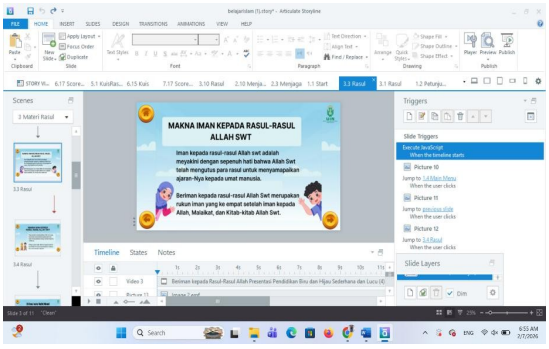
Prototype 1 merupakan hasil awal dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1, yang menunjukkan halaman utama dengan menu navigasi menuju materi, petunjuk

penggunaan, dan evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Media Pembelajaran

Selanjutnya, tampilan materi dalam media pembelajaran disajikan pada Gambar 2, yang menunjukkan penyajian materi secara interaktif.



Gambar 2. Tampilan Materi Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang secara interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, dan animasi sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak melalui proses pembuatan, validasi, dan revisi produk. Pembuatan produk awal dilakukan menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, proses validasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian validasi menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$V_{\text{rata-rata}} = \frac{V1+V2+V3}{Jumlah\ Validator}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,88 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,96 dengan kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa media memiliki tampilan menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Hasil tersebut juga dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Jumlah Skor (ΣX)	Skor Maksimal (N)	Nilai Validitas	Kategori
1.	Validator 1 M. Hafizh	60	60	5,00	Sangat Valid
2.	Validator 2 Erizon, S. Ag., M. Pd	57	60	4,75	Sangat Valid
Rata-Rata				4,88	Sangat Valid

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Jumlah Skor (ΣX)	Skor Maksimal (N)	Nilai Validitas	Kategori
1.	Validator 1 Dr. Fenny Ayu Munia, M. Pd	90	90	5,00	Sangat Valid
2.	Validator 2 Mona Morysa, S.Pd	88	90	4,89	Sangat Valid
3.	Validator 3 Rida Fatma, S. Pd	90	90	5,00	Sangat Valid
Rata-Rata				4,96	Sangat Valid

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Validator	Jumlah Skor (ΣX)	Skor Maksimal (N)	Nilai Validitas	Kategori
1.	Validator 1 Nelfanita, M. Pd	60	60	5,00	Sangat Valid
2.	Validator 2 Devi Lorasari, S. Pd	59	60	4,92	Sangat Valid
Rata-Rata				4,96	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,88 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,96 dengan kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa media memiliki tampilan menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Hasil tersebut juga dapat dilihat pada Tabel 1.

Sementara itu, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,96 dengan kategori sangat valid, yang berarti penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mudah dipahami.

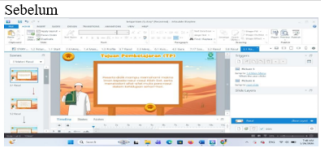
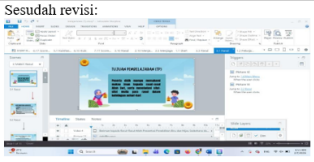
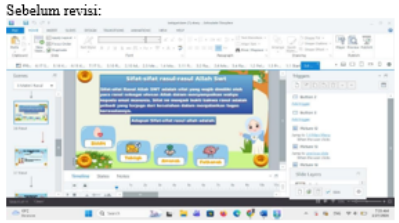
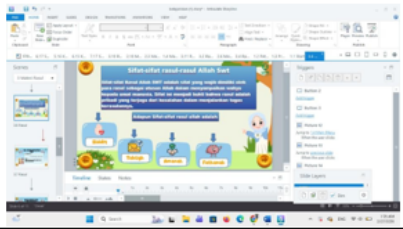
Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan, meliputi penambahan dalil pada materi, perbaikan tampilan dan navigasi, serta penyempurnaan penggunaan bahasa. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan.

Revisi produk dilakukan secara berkelanjutan hingga media pembelajaran mencapai tingkat kelayakan yang optimal. Perbaikan difokuskan pada penyempurnaan isi materi, kualitas tampilan, serta kejelasan bahasa agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Arsyad, 2020).

Pada aspek materi, peneliti memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran serta menambahkan dalil yang relevan untuk memperkuat pemahaman konsep. Pada aspek media, dilakukan penyempurnaan desain visual, konsistensi tata letak, serta peningkatan fungsi navigasi agar lebih interaktif dan mudah digunakan. Adapun pada aspek bahasa, dilakukan penyederhanaan kalimat

agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Hasil dari tahap revisi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 telah mengalami perbaikan yang signifikan dan dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan (Thiagarajan et al., 1974).

Validator 1	
1.	Komentar dan saran: Perbaiki Tulisan dan soundnya
	Sebelum revisi: 
	Sesudah revisi: 
	Sebelum revisi: 5W7RBgU5csm.mp3
	Sesudah revisi: 5mrS0ZAmIRV.mp3
Validator 2	
2.	Komentar dan Saran: tambahkan keterangan petunjuk pada tombol sifat-sifat wajib rasul yang memiliki penjelasan
	Sebelum revisi: 
	Setelah revisi: 
Validator 3	
3.	Komentar dan Saran: ganti soundnya menjadi musik religi
	Sebelum revisi: 5W7RBgU5csm.mp3
	Sesudah revisi: 5mrS0ZAmIRV.mp3

2. Analisis Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 setelah melalui tahap validasi dan revisi. Uji coba dilaksanakan pada 21 peserta didik kelas IV SDN 10 Pasaman.

Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor total sebesar 1220 dari skor maksimal 1365, sehingga persentase kepraktisan mencapai 89,38%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Siswa

No	Jumlah Siswa	Jumlah Skor (ΣX)	Skor Maksimal (N)	Nilai Validitas	Kategori
1.	21 Siswa	1220	1365	89,4%	Sangat Praktis

Respon peserta didik menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta menyajikan materi secara menarik melalui animasi dan latihan interaktif. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Selain itu, uji coba juga melibatkan guru PAI untuk menilai kepraktisan media. Hasil angket menunjukkan skor sebesar 38 dari skor maksimal 45 dengan persentase

84,44% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon peserta didik dan guru, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas IV sekolah dasar.

3. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba lapangan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis.

Media pembelajaran dirancang dalam bentuk aplikasi interaktif yang memuat menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, serta evaluasi. Penyajian materi dikombinasikan dengan teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik (Arsyad, 2020).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan bahasa setelah melalui beberapa tahap revisi (Sugiyono, 2019). Selanjutnya, hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89,4% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan menarik bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI di sekolah dasar. Media ini juga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

4. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media

ditinjau dari aspek kepraktisan melalui uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik dan guru.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik mencapai 89,4% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Arsyad, 2020).

Selain itu, media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat bantu yang mendukung pemahaman konsep.

Dari sisi guru, tingkat kepraktisan mencapai 84,44% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, serta membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Media juga bersifat fleksibel dan dapat digunakan berulang kali dalam berbagai situasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 telah memenuhi kriteria kepraktisan baik dari sudut pandang peserta didik maupun guru. Hal ini ditandai dengan kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta daya tarik media dalam mendukung proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 10 Pasaman, dapat disimpulkan bahwa

media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan.

Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid, dengan nilai rata-rata 4,88 dari ahli materi, 4,96 dari ahli media, dan 4,96 dari ahli bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,4% dan respon guru sebesar 84,44%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Azzahra, Aulia, & Nurharini, A. (2024). Interactive Articulate Storyline 3-Based Learning Media: Enhancing Student Engagement and Knowledge in Elementary Dance Arts Education. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, *7*(3), 513–526. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.78203

Buana, M. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. CV Eureka Media Aksara.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). NJ: John Wiley & Sons.

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses

Pendidikan Dasar Dan Menengah (2013).

Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.

Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Mishbah*. Lentera Hati.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.

Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy, S., & Semmel Melvyn I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).