



**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA KELAS X MATA  
PELAJARAN FIQIH DI MAN LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi pada Jurusan Pendidikan  
Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

**Oleh:**

**OVIETA AINY**

**NIM. 17 301 0110 1**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR**

**2022 M/1443 H**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ovieta Ainy**  
NIM : **1730101101**  
Tempat / Tanggal Lahir : **Pekanbaru/ 6 April 1999**  
Fakultas : **Tarbiyah dan IlmuKeguruan**  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Kelas X Mata Pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota"** adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiat, kecuali dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 4 Februari 2022

Saya yang menyatakan



**Ovieta Ainy**  
**NIM. 1730101101**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama OVIETA AINY, NIM 1730101101, dengan judul skripsi "**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA KELAS X MATA PELAJARAN FIQIH DI MAN LIMA PULUH KOTA**". Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk sidang *munaqayah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 3 November 2021

Pembimbing

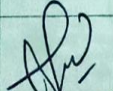




**Dr. David, S.Ag, M.Pd**  
**NIP. 19710323 200312 1 003**


### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **OVIETA AINY**, NIM 1730101101 judul **PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA KELAS X MATA PELAJARAN FIQH DI MAN LIMA PULUH KOTA**, telah diuji dalam Ujian Sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan pada Hari Sabtu, tanggal 25 Desember 2021.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/Nip Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. David, S.Ag., M.Pd Nip. 19710323 200312 1 003	Ketua Sidang/ Pembimbing		11/2-2022
2	Dra. Hj Eliwatis, M.Ag Nip. 19681111 199403 2 004	Penguji I		10/2/2022
3	Susi Herawati, S. Ag., M. Pd. Nip. 19710826 200501 2 003	Penguji II		10/2/2022

Batusangkar, 11 Februari 2022  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan

  
**Dr. Adripen, M.Pd**  
Nip. 19650504 199303 1 003

## ABSTRAK

**OVIETA AINY, NIM 1730101101.** Judul Skripsi: “**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA KELAS X MATA PELAJARAN FIQIH DI MAN LIMA PULUH KOTA**”. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2021.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penyampaian dan penyajian materi dalam pembelajaran Fiqih masih secara konvensional dan terkesan monoton. Siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru dengan menggunakan media seadanya seperti papan tulis dan spidol. Hal ini berimbas pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah, khususnya pada pembelajaran Fiqih. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan pratikalitas dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Namun dalam hal ini, peneliti hanya menggunakan 3 tahap saja, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih ini dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas X IPA 2 MAN Lima Puluh Kota.

Hasil penelitian menunjukkan validasi dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan rata-rata indeks Aiken V adalah sebesar 0,85 dan dalam hal tersebut dikategorikan sangat valid. Sedangkan untuk hasil pratikalitas media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* memperoleh rata-rata sebesar 92,71% dan dalam hal ini dikategorikan sangat praktis. Dengan kata lain, media presentasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

**kata kunci: Media Presentasi, *Articulate Storyline*, Fiqih**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Pentingnya Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
G. Defenisi Operasional .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran .....	12
B. Media Presentasi.....	19
C. Aplikasi Articulate Storyline .....	21
D. Pembelajaran Fiqih.....	27
E. Penelitian yang Relevan .....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>35</b>
A. Model Pengembangan .....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	36
C. Subjek Uji Coba .....	44

D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Pengembangan.....	52
B. Pembahasan.....	82
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>86</b>
1. Kesimpulan.....	86
2. Saran.....	86
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Semester Ganjil .....	29
Tabel 3.1 Aspek Lembar Validasi Instrumen Validasi Media.....	45
Tabel 3.2 Aspek Lembar Validasi Media Presentasi .....	45
Tabel 3.3 Aspek Lembar Validasi Angket Respon .....	46
Tabel 3.4 Aspek Pratikalitas Media Presentasi .....	47
Tabel 3.5 Hasil Lembar Observasi.....	48
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	48
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM) .....	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Presentasi .....	70
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Presentasi Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Siswa .....	79
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Pratikalitas Media Presentasi Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	14
Gambar 2.2 Tampilan Ikon <i>shortcut Articulate Storyline</i> .....	24
Gambar 2.3 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i> .....	24
Gambar 2.4 Tampilan Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i> .....	25
Gambar 2.5 Tampilan ikon <i>Preview</i> .....	26
Gambar 2.6 Tampilan ikon <i>Publish</i> .....	26
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> (Bagan Alur) .....	62
Gambar 4.2 Halaman Awal .....	63
Gambar 4.3 Menu Utama .....	64
Gambar 4.4 Menu Profil .....	64
Gambar 4.5 Menu Petunjuk Penggunaan .....	65
Gambar 4.6 Menu KI dan KD .....	66
Gambar 4.7 Menu Materi .....	69
Gambar 4.8 Revisi Tampilan Halaman Awal .....	74
Gambar 4.9 Revisi Ukuran Tampilan Media Presentasi .....	75
Gambar 4.10 Revisi Tampilan Menu Utama .....	76
Gambar 4.11 Revisi Petunjuk Penggunaan Media Presentasi .....	77
Gambar 4.12 Revisi Materi .....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat di era globalisasi ini. Kemajuannya ini memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya pada sektor pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pendewasaan manusia dan juga memiliki peran yang sangat besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Disisi lain pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM. Maka dari itu diperlukan suatu perubahan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas serta lulusan yang mampu menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2009: 7)

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya peningkatan mutu di berbagai jenis dan jenjang pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini. Peningkatan dan pengembangan kualitas pendidikan merupakan masalah yang menuntut perhatian sehingga diperlukan adanya perbaikan kurikulum. Namun dalam proses pendidikan

terutama pada pendidikan di sekolah, perbaikan tidak hanya dilakukan pada kurikulum saja, namun pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik, yang mana dalam proses pembelajaran pemanfaatan media dan sumber belajar juga harus diperhatikan.

Media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dimana peran dari media pembelajaran adalah untuk membantu proses dalam mengkomunikasikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik, sehingga dalam hal ini peserta didik mampu lebih cepat dalam memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Apalagi media yang digunakan tersebut menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan atau jelaskan dalam kalimat tertentu, dan juga dapat membantu mengkonkritkan keabstrakan dari sebuah informasi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran PAI, penggunaan media yang menarik dapat membuat suasana pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, serta kondusif, karena menurut Zakiyah Drajat dalam Majid dan Dian (2014: 130) pendidikan agama Islam ialah suatu usaha untuk membina dan membimbing peserta didik agar selalu dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Maka untuk dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran PAI tersebut, guru dituntut untuk mampu merancang suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar terkhusus pada pembelajaran PAI.

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang diajarkan di sekolah. Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengatur hubungan manusia dengan Allah Swt. serta juga

mengatur hubungan manusia dengan manusia, sehingga tanpa mempelajari fiqih ini peserta didik tidak akan tahu mana yang benar dan mana yang salah, mana yang halal dan mana yang haram. Maka untuk itu, pendidik hendaknya mampu menggali keterampilan peserta didik dalam menerapkan aplikasi fiqih dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada observasi awal yang peneliti lakukan di MAN Lima Puluh Kota kelas X, ditemukan sejumlah fenomena terkait dengan pembelajaran fiqih. Diantaranya yaitu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan penyajian materi pembelajarannya masih secara konvensional dan terkesan monoton, serta kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Peserta didik hanya menyimak ceramah yang disampaikan oleh guru dengan mengandalkan media seadanya seperti papan tulis dan buku cetak sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan minat belajar peserta didik menjadi rendah, dan peserta didik tidak serius dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari peserta didik yang terlihat asik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangkunya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, dan diketahui bahwa dalam pembelajaran Fiqih guru jarang dalam memvariasikan media pembelajaran dan hanya mengandalkan papan tulis dan spidol saja dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Guru hanya mengandalkan beberapa gambar yang terdapat pada buku Fiqih pegangan siswa saja sebagai media pendukung dalam penjelasan materi (Wawancara pribadi : Dra. Witma Irna). Hal tersebut berdampak pada minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta peserta didik juga kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kurang maksimal sehingga dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru mata pelajaran Fiqih memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Jawaban yang tidak jauh berbeda juga diberikan oleh tiga orang siswa kelas X, terkait dengan pembelajaran Fiqih. Mereka menyatakan bahwa selama pembelajaran Fiqih berlangsung mereka banyak merasa jenuh dan sulit memahami materi ketika memperhatikan guru dalam pembelajaran dikarenakan guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Siswa juga hanya disuruh memperhatikan gambar yang terdapat pada buku paket, sehingga hal itu membuat siswa merasa bosan dan mengantuk serta tidak paham terhadap dengan materi yang diajarkan. Mereka mengatakan akan lebih dapat memahami pembelajaran jika ada media pembelajaran yang berisikan video dan gambar yang dapat memberikan gambaran yang jelas, terutama terkait dengan materi praktik-praktik ibadah Fiqih yang mereka pelajari. (Wawancara pribadi : Annisa Ophelia, Sri Dinda Marshella, dan Rahmadina Fitri)

Berdasarkan fenomena tersebut, maka hendaknya guru mampu mempersiapkan suatu media yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik tersebut ialah media pembelajaran yang berisikan video, gambar dan teks yang terkait dengan materi pembelajaran Fiqih. Penggunaan media pembelajaran membuat pemikiran siswa lebih mudah teransang, serta gambaran tentang materi yang sedang dipelajari pun juga dapat tergambar dengan jelas. Penggunaan media ini juga dapat membantu guru lebih menghemat waktu, sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran pun menjadi lebih cepat dengan bantuan visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas, sehingga ketika peserta didik kesulitan dalam memahami materi, guru tidak perlu menjelaskannya secara berulang-ulang.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Seperti halnya yang diungkapkan *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* dalam Maharani (2015: 32) bahwa media-media pembelajaran dituntut untuk dapat lebih bervariasi lagi dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Diantara berbagai pilihan

media pembelajaran, media presentasi merupakan suatu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa tersebut. Dimana menurut Kenthut dan Aristo (2008: 4) media presentasi ini ialah sebuah pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui alat saji (proyektor). Pesan atau materi yang dikemas tersebut dapat berupa teks, gambar, video ataupun animasi yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan utuh.

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi dan informasi menjadi semakin pesat dan pengaruhnya tidak lagi bisa dihindari di dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, pendidik diharapkan mampu untuk berinovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, teknologi saat ini menawarkan banyak solusi yang dapat menjadi pertimbangan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, seperti *Articulate Storyline*, *Prezi*, *Focusky*, dan *PowerPoint*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, terkhususnya untuk presentasi dan dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka *Articulate Storyline* tergolong ke dalam media hasil teknologi yang berbasis komputer berbentuk multimedia. Hal tersebut karena dalam mengoperasikan aplikasi *Articulate Storyline* pengguna dapat menyatukan berbagai media baik itu berupa gambar, video, animasi, grafik maupun suara.

*Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alternatif media presentasi yang sangat mudah dipelajari dan digunakan, terutama untuk pemula yang sudah memiliki dasar-dasar membuat media presentasi dengan *PowerPoint*. Untuk pengguna tingkat lanjut, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menarik dan powerfull, karena sistem tampilan yang dimiliki oleh *Articulate Storyline* sama dengan sistem tampilan *PowerPoint*. Ada beberapa alasan peneliti

memilih *Articulate Storyline* sebagai media presentasi, yaitu karena *Articulate Storyline* memiliki kelebihan dimana hasil publikasinya memiliki ukuran yang lebih kecil dan berbasis web (*html5*) yang dapat dijalankan diberbagai perangkat. Berbeda dengan aplikasi *Prezi*, *Focusky*, serta *PowerPoint*, untuk menjalankan hasil akhirnya harus menginstal programnya terlebih dahulu, sedangkan untuk *Articulate Storyline* dapat dijalankan di PC maupun *smartphone* tanpa menginstall programnya terlebih dahulu. *Articulate Storyline* ini memiliki fitur yang lengkap layaknya *flash*, namun *interface* yang sederhana dan mudah layaknya *PowerPoint*, seperti dalam pembuatan animasi pada *Articulate Storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman sebagaimana pembuatan animasi pada *Macromedia Flash*. Hal inilah yang menjadikan aplikasi ini unggul dibanding aplikasi yang lain.

Menurut Leztiyani (2021: 33) *Articulate Storyline* ialah sebuah wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif yang dapat membangun semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* jarang digunakan di dalam penelitian dan juga jarang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan *PowerPoint* atau *Macromedia Flash*. Namun peneliti menemukan beberapa penelitian terkait dengan *Articulate Storyline* ini, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, Umi dan Alfiandra (2018) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” yang mana pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa produk yang dihasilkan tersebut memperoleh hasil yang valid, praktis serta mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti juga mengharapkan supaya guru SMA Srijaya Negara Palembang dapat menjadikan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai

alternatif multimedia pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Senada dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Yumini dan Lusia (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto” menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mendapatkan respon dan tanggapan yang positif dari siswa, hal ini dilihat dari hasil rating yang diperoleh dari validator yaitu sebesar 87,2% dan dinyatakan layak. Sedangkan untuk respon dari siswa diperoleh hasil sebesar 83,94% dan dinyatakan sangat baik.

Namun sejauh ini belum ada penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* ini dalam mata pelajaran Fiqih khususnya pengembangan pada media presentasi. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran Fiqih, aplikasi *Articulate Storyline* ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Fiqih khususnya media presentasi. Karena dengan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* guru dapat menyajikan materi Fiqih yang pada dasarnya materi fiqih ini tidak hanya dipenuhi oleh teori saja, namun juga terdapat bentuk-bentuk praktik ibadah. Maka dari itu guru diharapkan mampu menggali keterampilan siswa dalam menerapkan atau membuktikan konsep-konsep yang telah dipelajari tersebut, seperti menambahkan gambar atau video yang terkait dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini.

Adapaun keuntungan dari penggunaan *Articulate Storyline* yaitu :

1. Aplikasi memiliki fitur yang lebih lengkap layaknya *flash* dan *interface* yang mudah layaknya *power point*.
2. Aplikasi ini memiliki menu-menu yang praktis untuk menambahkan kuis, tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol navigasi yang berupa *next*, *back*, *submit* yang selalu berada dibawa layar.



3. Hasil dari project *Articulate Storyline* berbentuk web (*html5*) yang dapat diakses pada setiap browser dan berbagai instrumen seperti laptop, *tablet*, maupun *smartphone*.

Salah satu materi yang cocok yang digunakan untuk media presentasi dengan aplikasi *Articulate Storyline* ini adalah Haji dan Umrah. Di dalam materi tersebut terdapat materi yang bersifat hafalan dan praktek. Peserta didik membutuhkan suatu media yang dapat membantunya untuk memahami materi pembelajaran tersebut secara jelas, sehingga siswa dapat memvisualisasikan materi yang terkait dengan Haji dan Umrah terutama pada materi praktiknya. Dengan fitur *movie*, *picture* dan *zoom* guru dapat menampilkan memaparkan materi Haji dan Umrah tersebut seperti visualisasi dari praktek wukuf, sa'i, tawaf, dan lain-lain.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat diketahui betapa sangat pentingnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Presentasi dengan Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X Mata Pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota ”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X mata pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota?
2. Bagaimanakah praktikalitas media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X mata pelajaran Fiqih kelas X di MAN Lima Puluh Kota?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas dari media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X mata pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota.
2. Untuk mengetahui praktikalitas dari media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X mata pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota.

### D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari rancangan produk yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media presentasi yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* versi terbaru yaitu versi 3.
2. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* memuat materi Fiqih yaitu tentang Haji dan Umrah
3. Tampilan pada halaman awal media presentasi dirancang dan didesain semenarik mungkin sesuai tema Haji dan Umrah, dan terdapat tombol “mulai” untuk memasuki halaman selanjutnya.
4. Media presentasi dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih ini mengkombinasikan teks sebagai kata-kata atau kalimat dalam kandungan isi materinya. Gambar dan video digunakan sebagai pendukung dari penjelasan materi.
5. Background dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* didesain dengan menggunakan aplikasi tambahan yaitu Canva.
6. Media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dilengkapi dengan tombol-tombol yang bisa diklik dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya.

7. Hasil penerbitan dari media presentasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih ini berbasis web (*html5*) yang bisa dioperasikan pada setiap browser dan berbagai instrumen seperti laptop, *tablet*, maupun *smartphone*.
8. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih dilengkapi dengan teks, gambar, dan video terkait yang sesuai dengan materi Haji dan Umrah.
9. Video terkait materi yang terdapat dalam media presentasi bersumberkan dari *channel Youtube* Kemenag RI dan *OlidStudio*

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini memiliki beberapa alasan yaitu :

1. Belum maksimalnya guru dalam menggunakan media sebelumnya
2. Belum mampunya guru dalam memvariasikan media pembelajaran untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi
  - a. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih kelas X MAN Lima Puluh Kota menjadi lebih menarik.
  - b. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* membuat pembelajaran Fiqih menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.
  - c. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* membuat peserta didik lebih memahami materi Haji dan Umrah pada mata pelajaran Fiqih kelas X.
2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Pengembangan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* hanya terbatas pada mata pelajaran Fiqih kelas X.
- b. Materi yang dikembangkan dalam media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* hanya pada materi Haji dan Umrah.
- c. Penelitian yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan hanya pada siswa kelas X MIPA 2 di MAN Lima Puluh Kota dengan siswa sebanyak 19 orang.

### **G. Defenisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dan juga memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang peneliti gunakan dalam judul skripsi pengembangan ini, maka peneliti memberikan batasan-batasan mengenai beberapa istilah yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan produk tersebut diuji untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisannya, dan dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah media presentasi untuk pembelajaran Fiqih.
2. Media Presentasi merupakan suatu bentuk penyajian materi yang terdiri dari kombinasi teks, gambar, video, suara serta animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
3. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran, seperti media presentasi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dipahami sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. Kata media secara etimologi merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar agar tersampainya pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Ramayulis, 2015: 213)

Dalam bahasa Arab disebut juga dengan “*wasail*” yang bentuk jamanya yaitu “*wasilah*”, memiliki sinonim dengan kata “*al-wasth*” yang berarti tengah. Munadi (2012: 6) memaparkan kata tengah pada media berarti berada diantara 2 posisi atau bisa diartikan juga dengan perantara atau penghubung diantara kedua sisi. Jika hal itu dikaitkan dengan media, maka dapat disimpulkan media adalah suatu alat untuk menyalurkan informasi dari satu sisi ke sisi lainnya.

Adapun media menurut Suryani,dkk (2018: 4) ialah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Sedangkan jika media itu dikaitkan dengan pembelajaran maka secara umum dapat dipahami sebagai sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Sedangkan media menurut Suryani, dkk (2019: 3) adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan, sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, menimbulkan semangat serta keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini, media dapat dikatakan sangat membantu pendidik untuk

menyampaikan suatu hal yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh peserta didik dengan adanya bantuan ilustrasi yang dicantumkan melalui sebuah media.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi pembelajaran harus ada perantara, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk siswa dengan tujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Dan media merupakan suatu komponen yang terpenting dalam proses pembelajaran.

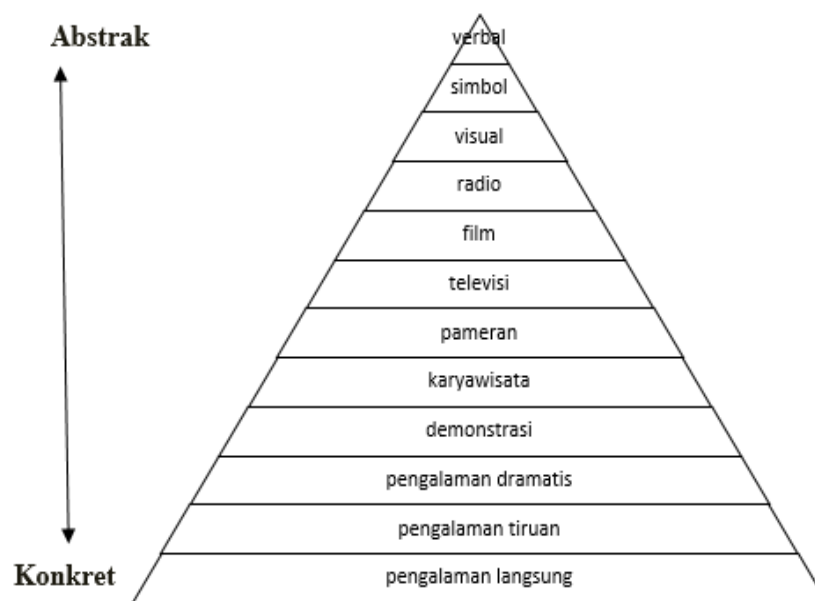
Kustandi & Bambang (2013: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk menjelaskan makna pesan yang akan disampaikan menjadi lebih baik dan jelas, serta juga mudah dipahami oleh penerima pesan. Sejalan dengan pendapat diatas, Cahyawati (2015: 14) juga mengartikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, pesan yang dimaksudkan disini adalah pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk menimbulkan semangat serta motivasi peserta didik dalam belajar.

. Pada hakekatnya, maka dapat dipahami bahwa pada dasarnya media adalah alat yang mendukung proses penyampaian materi pembelajaran. Media memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sebagai sarana dalam pembelajaran. Maka dari itu pendidik harus mampu memilih media yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta juga bisa membantu mempermudah peserta didik dalam memahami informasi yang akan disampaikan oleh pendidik

Penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif jika pendidik dapat mendorong peserta didik untuk menggunakan semua panca inderanya. Oleh karena itu, peserta didik

diharapkan dapat dengan mudah menerima dan menyerap apa yang diajarkan terkait materi pembelajaran.

*Dale's Cone of Experience* (Kerucut-Pengalaman Dale) adalah salah satu ilustrasi yang paling populer sebagai landasan teori penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Zainiyati (2017: 66) kerucut ini merupakan penjabaran yang detail dari konsep tiga tingkatan pengalaman, dimana hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan hidup seseorang kemudian melalui benda-benda tiruan, hingga mencapai simbol verbal (abstrak). Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Gale

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa kerucut pengalaman terdiri dari 12 jenis klasifikasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, yakni :

- a. Pengalaman langsung, pengalaman langsung ini didapatkan dengan memiliki hubungan langsung dengan peristiwa, atau objek yang sebenarnya. Disini, siswa belajar secara aktif untuk

memecahkan masalah mereka sendiri, yang semuanya didasari pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

- b. Pengalaman tiruan, pengalaman ini didapatkan melalui benda atau peristiwa tiruan yang nyata.
- c. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman yang didapatkan dalam bentuk bermain peran dalam berbagai gerakan.
- d. Demonstrasi, yaitu pengalaman dengan memperagakan atau melakukan suatu hal atau proses.
- e. Pengalaman melalui karyawisata, jenis pengalaman ini didapatkan dengan mengajak kelas ke suatu objek di luar kelas, dengan tujuan untuk memperkaya dan memperluas pengalaman peserta didik. Kelas secara aktif mengamati, mencatat, bertanya dan menjawab pertanyaan, menulis laporan dan lain-lain.
- f. Pengalaman melalui pameran (*study display*), pengalaman yang didapatkan dengan menunjukkan hasil karya dari peserta didik, perkembangan dan kemajuan sekolah. Pameran bisa berupa model, spesimen, kerajinan tangan, dan lain-lain.
- g. Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini didapatkan melalui program pendidikan yang disiarkan di televisi. Seperti program televisi pendidikan Indonesia (TPI), dan program TV lainnya.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup adalah gabungan beberapa gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara berkesinambungan sehingga benar-benar menciptakan gerakan yang normal dari apa yang dimainkan.
- i. Pengalaman melalui radio, yang ini didapatkan melalui siaran radio dalam bentuk pembicaraan, wawancara, drama, dan lain-lainnya.



- j. Pengalaman visual, diperoleh dari segala sesuatu yang tampak secara visual dalam bentuk dua dimensi. Seperti ilustrasi, komik, karikatur, poster, *slide*, dan lain-lain.
  - k. Pengalaman melalui simbol, disini pengalaman didapatkan melalui simbol sosial, seperti gambar (sketsa) yang lengkap dan tidak sempurna, kombinasi garis, bagan, grafik, poster, komik, kartun, diagram dan peta.
  - l. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman ini didapatkan melalui buku dan bahan bacaan. (Asnawir, 2002: 21-24)
2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi utama yaitu sebagai penunjang proses pembelajaran yang telah disesuaikan oleh guru dengan kondisi dan lingkungan belajar. Secara umum, fungsi media pembelajaran telah dijabarkan oleh Sudjana dalam Djamarah & Asman (2014: 134) sebagai berikut.

- a. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sebagai alat bantu untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwasannya media berperan sebagai perantara antara sumber belajar dan siswa, sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga pembelajaran pun menjadi efektif.
- b. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari situasi pembelajaran secara keseluruhan. Artinya disini, salah satu faktor yang harus dikembangkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yaitu melalui media pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang menyatu dan tidak bisa dipisahkan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Artinya disini adalah media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

- d. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana hiburan semata. Artinya disini, penggunaan media tidak hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran, tapi penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Mengutamakan penggunaan media pembelajaran untuk membantu mempercepat proses pembelajaran. Artinya, melalui penggunaan media pembelajaran, materi yang diberikan pada peserta didik lebih cepat dipahami serta kualitas pemahaman materi pembelajaran oleh siswa menjadi lebih baik.
- f. Penggunaan media pembelajaran menjadi prioritas untuk meningkatkan kualitas belajar. Dalam artian, materi pembelajaran yang didapat oleh siswa melalui media akan lebih lama diingat oleh siswa.

Sebagaimana dengan fungsi media yang telah diungkapkan diatas, hal ini juga sejalan dengan pendapat Nurdyansyah (2019: 61) tentang fungsi media pembelajaran itu ialah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
- b. Meningkatkan semangat belajar peserta didik
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik
- d. Mengatasi berbagai macam bentuk gaya belajar peserta didik
- e. Mengoptimalkan proses komunikasi dalam proses pembelajaran
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari berbagai macam bentuk fungsi media pembelajaran sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, tujuan akhirnya yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Suatu pembelajaran akan menjadi berkualitas apabila komunikasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik itu efektif. Sedangkan untuk menciptakan komunikasi yang efektif itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat perantara komunikasi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tersampaikan secara

lengkap, sehingga peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran pun tercapai.

### 3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat bervariasi, dari media yang sederhana hingga media yang sangat kompleks dan canggih. Untuk memudahkan dalam mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuan, dilakukan pengklasifikasian.

Menurut Herry (2007: 6) jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru di sekolah dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran itu ada tiga, yaitu :

- a. Media visual adalah jenis media yang digunakan dalam pembelajaran dengan hanya melibatkan indera penglihatan atau hanya dapat dilihat secara visual. Contoh dari media visual ini yaitu seperti media cetak yang terdiri dari gambar, modul, buku, jurnal, peta, dan poster. Lalu media yang berbentuk model seperti globe bumi.
- b. Media audio adalah jenis media pembelajaran yang berisikan suara dan penggunaannya dengan mengandalkan indera pendengaran. Contoh dari media audio yaitu audio, radio, dan tape recorder
- c. Media audio visual adalah media yang penggunaannya melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Contohnya seperti televisi, video, dan film.

Arsyad (2013: 31) juga mengelompokkan media pembelajaran juga berdasarkan perkembangan teknologi yang terbagi ke dalam 4 kelompok yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak, merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi pembelajaran melalui hasil percetakan mekanis. Contohnya yaitu seperti buku teks, komik, dan majalah.
- b. Media hasil teknologi audio visual, media yang memproduksi dan menyampaikan materi pembelajaran melalui teknologi yang merangsang indera penglihatan dan pendengaran peserta didik. Contohnya yaitu berupa media pembelajaran berupa video atau film.
- c. Media hasil teknologi yang berbasis komputer, yaitu media pembelajaran yang dihasilkan itu melalui pengembangan dari program yang ada di komputer. Misalnya seperti media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, *Prezi*, *Macromedia Flash* atau *Microsoft Power Point*.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan materi yang menggabungkan penggunaan berbagai jenis media yang dikendalikan komputer. Contohnya seperti poster.

## **B. Media Presentasi**

Presentasi merupakan suatu kegiatan untuk menyajikan atau menyampaikan informasi kepada khalayak umum. Presentasi menurut Rahmadiyah dalam Astari,dkk (2016) merupakan sebuah bentuk pertukaran komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Jika dihubungkan kepada media pembelajaran, maka presentasi berkaitan dengan penyajian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik di kelas.

Adapun Rahadi (2008: 4) mengemukakan bahwa media presentasi ialah suatu media pembelajaran yang materinya dikemas dalam sebuah program komputer dan penyajiannya melalui proyektor. Materi yang dikemas dalam media presentasi tersebut berupa suatu kombinasi yang

terdiri dari teks, animasi, gambar dan video, serta hal tersebut juga bisa dikreasikan sesuai dengan kreatifitas penggunanya.

Maka dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media presentasi adalah sebuah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik, dimana di dalam satu media presentasi tersebut terdiri dari berbagai macam kombinasi seperti teks, gambar, video serta animasi yang bisa didesain sendiri sesuai dengan kreatifitas pembuat. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menjadi lebih mudah dan sangat terbantu dengan adanya media presentasi dalam sebuah proses pembelajaran. Media presentasi ini bisa dibilang cukup efektif untuk digunakan di dalam kelas, karena penyajiannya menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan yang cukup luas.

Berdasarkan dengan penjelasan diatas, terdapat beberapa kelebihan dari media presentasi seperti halnya yang diungkapkan oleh Munadi (2013: 150-151), yaitu sebagai berikut.

- a. Memiliki kemampuan untuk menampilkan suatu objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau bisa disebut dengan *imagery*. Dalam hal ini menggunakan *imagery* dalam pembelajaran, secara kognitif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran.
- b. Penyajiannya menarik karena terdapat kombinasi warna, teks, gambar, video, animasi, suara serta grafik yang menjadi satu kesatuan dalam suatu media presentasi.
- c. Mampu membantu peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, seperti gaya belajar visual, auditori, kinestetik, dan lain-lain.
- d. Penyimpanannya sangat praktis, dan dapat menjangkau kelompok banyak.
- e. Dapat digunakan secara berulang-ulang.

### C. Aplikasi Articulate Storyline

#### 1. Pengertian *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah sebuah *software* buatan *Global Incorporation* yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis multimedia. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratama (2018: 22) yang mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi dan presentasi. *Articulate Storyline* digunakan untuk mempresentasikan sebuah informasi dengan tujuan tertentu yang mampu menyajikan teks, video, gambar, audio, serta animasi yang dapat diakses secara offline maupun online.

Dapat dipahami bahwa aplikasi *Articulate Storyline* ialah suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan presentasi untuk menyampaikan informasi-informasi tertentu. Aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terutama dalam masa pandemi saat ini.

Sedangkan menurut Rafmana, dkk (2018: 53) *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat untuk komunikasi atau membuat suatu media presentasi. Media presentasi dengan *Articulate Storyline* dapat dikreasikan dengan template yang dibuat sendiri atau dengan template yang telah disediakan. *Articulate Storyline* memiliki tampilan yang sederhana dan hampir sama dengan *PowerPoint* yang memudahkan pengguna yang masih awam dengan proses pembuatannya karena tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*. Aplikasi *Articulate Storyline* juga memiliki fitur seperti *timeline*, *picture*, *character*, *movie*, dan sebagainya yang mudah dioperasikan.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat suatu media presentasi, yang mana aplikasi ini sudah menyediakan template, namun pengguna juga dapat menggunakan template sendiri sesuai dengan selera

pengguna. Aplikasi ini juga memiliki fitur-fitur dan tampilan yang sederhana seperti power point, sehingga mudah digunakan untuk pengguna yang masih awam dengan pembuatannya.

## 2. Kelebihan *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan *software* Mix Programming Tools yang dapat membantu *user* yang masih pemula hingga tingkat expert dalam pembuatan sebuah media pembelajaran. *Articulate Storyline* memiliki kelebihan, diantaranya yaitu:

- a. Fitur yang dimiliki lengkap layaknya *flash* mendukung untuk membuat animasi dan *interface* yang dimiliki juga sangat sederhana layaknya *PowerPoint* sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik.
- b. Menu-menu yang tersedia sangat praktis untuk digunakan, seperti menu untuk menambahkan kuis, tombol *zoom*, serta tombol navigasi *next*, *back*, *submit* yang selalu berada dibagian bawah layar. (Yasin dkk, 2017: 170)
- c. Aplikasi *Articulate Storyline* mampu menginput beberapa bentuk file, seperti *PowerPoint*, *flash*, gambar, video, dan lain-lain
- d. Tersedia menu praktis untuk membuat kuis, sehingga pengguna tidak perlu meng-*import* file dari luar
- e. Hasil dari project *Articulate Storyline* dapat diakses secara *offline* maupun *online*
- f. Hasil dari project *Articulate Storyline* berbentuk web (*html5*) yang dapat diakses pada setiap browser dan berbagai instrumen seperti laptop, *tablet*, maupun *smartphone* tanpa harus menginstall aplikasinya terlebih dahulu.

Jadi dapat disimpulkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang difungsikan sebagai media komunikasi dan presentasi dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Articulate Storyline* juga memiliki fitur yang lebih lengkap dan tampilan yang sama dengan Power Point sehingga memudahkan

untuk orang yang masih awam dalam pembuatan media yang diinginkan.

### 3. Kelemahan *Articulate Storyline*

Kelemahan dari *Articulate Storyline* itu terkait dengan harga lisensi dari software itu sendiri. Menurut data yang diperoleh dari situs resmi *Articulate Storyline* untuk harga lisensinya mencapai USD 1.299 atau setara dengan 18,2 juta rupiah. Harga lisensi *Articulate Storyline* bukanlah harga terjangkau apabila dibeli secara terpisah.

### 4. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*

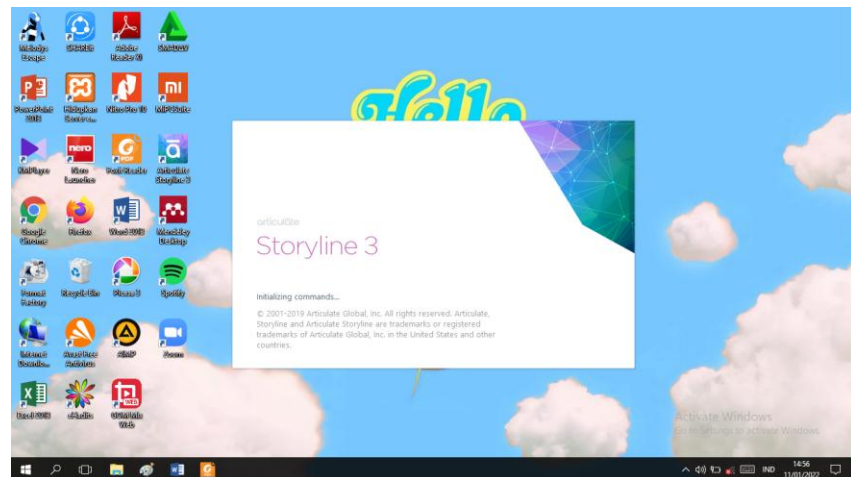
Sebelum mulai membuat desain media presentasi menggunakan *Articulate Storyline*, hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu adalah sebagai berikut :

- a. Silabus, rpp, dan buku sumber materi pembelajaran
- b. Laptop/PC
- c. *Software Articulate Storyline*
- d. Media pendukung lainnya seperti gambar, video, maupun yang lainnya

Setelah semua disiapkan, tahap selanjutnya ialah membuat media dengan menggunakan aplikasi/software *Articulate Storyline* yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut :

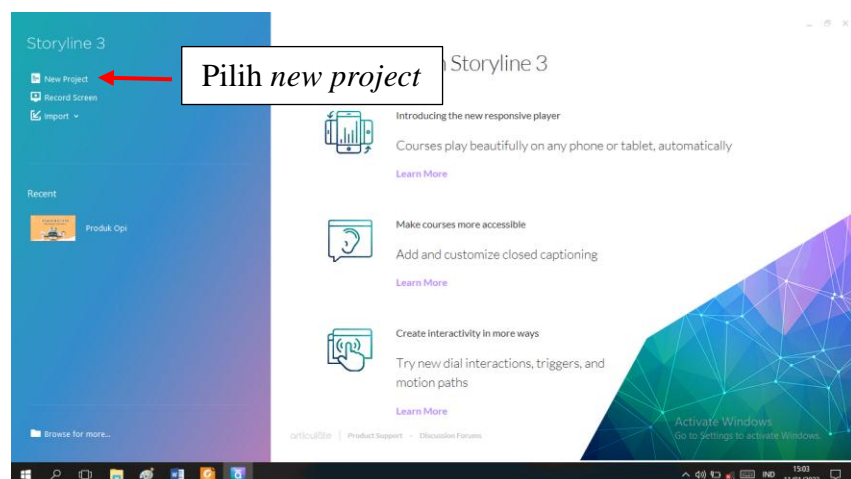
- a. Instalasi aplikasi *Articulate Storyline* terlebih dahulu dengan mengunduh lewat website resmi *Articulate Storyline* dengan alamat <https://articulate.com/p/downloads>
- b. Setelah instalasi berhasil, selanjutnya masuk pada aplikasi *Articulate Storyline* dengan mengklik dua kali ikon *Articulate Storyline* yang terdapat pada desktop laptop/komputer





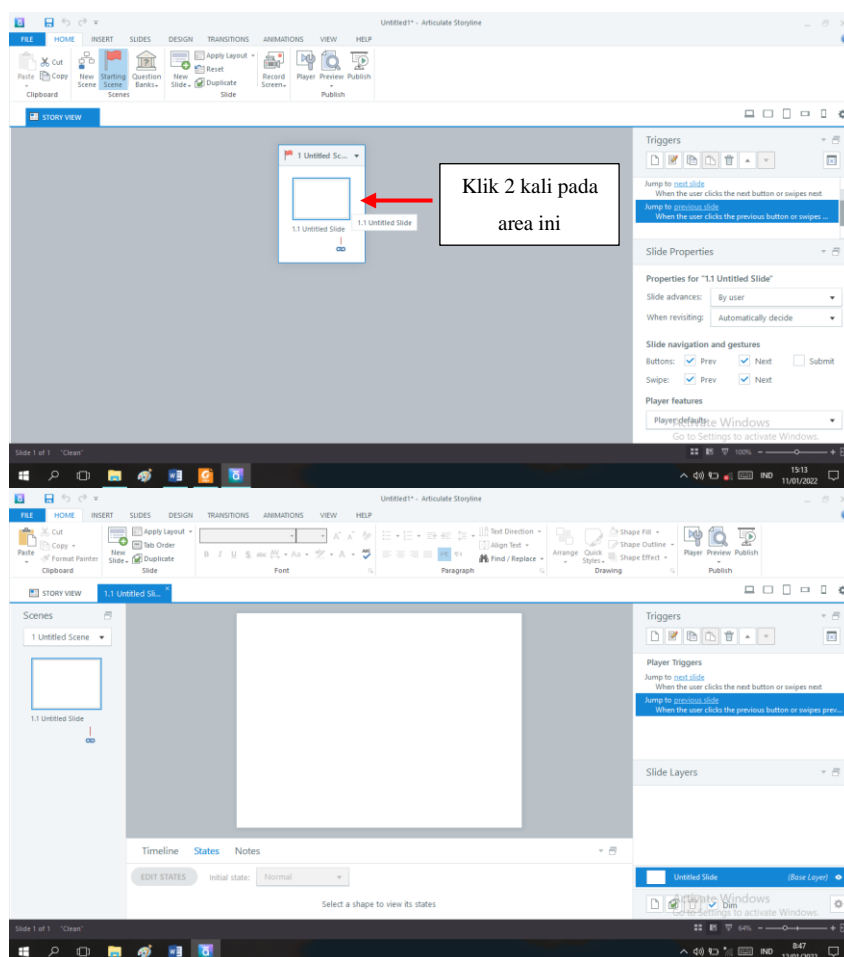
Gambar 2. 2 Tampilan ikon shortcut Articulate Storyline

- c. Klik tombol *New Project* untuk mulai membuat media



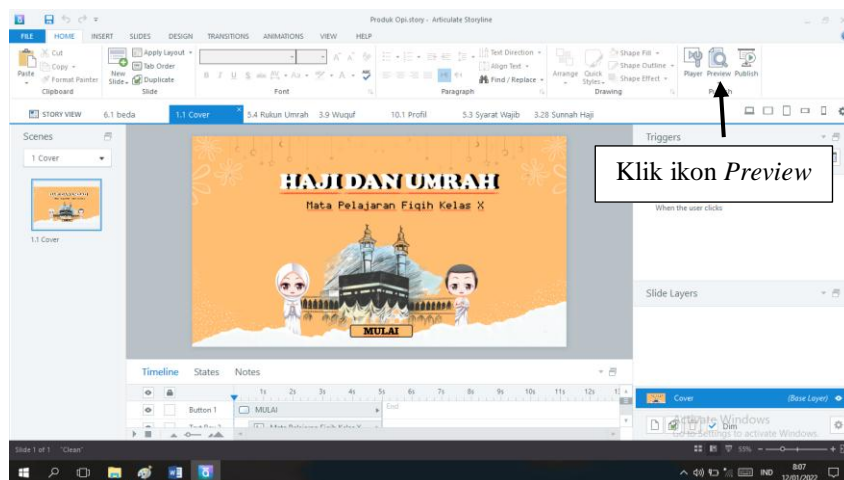
Gambar 2. 3 Tampilan awal Articulate Storyline

- d. Apabila sebuah *project* telah terbuka, maka akan terlihat sebuah *scene* dengan *blank slide* yang siap digunakan. Untuk mulai menggunakannya, *double* klik pada area yang berwarna putih untuk mulai membuat media presentasi



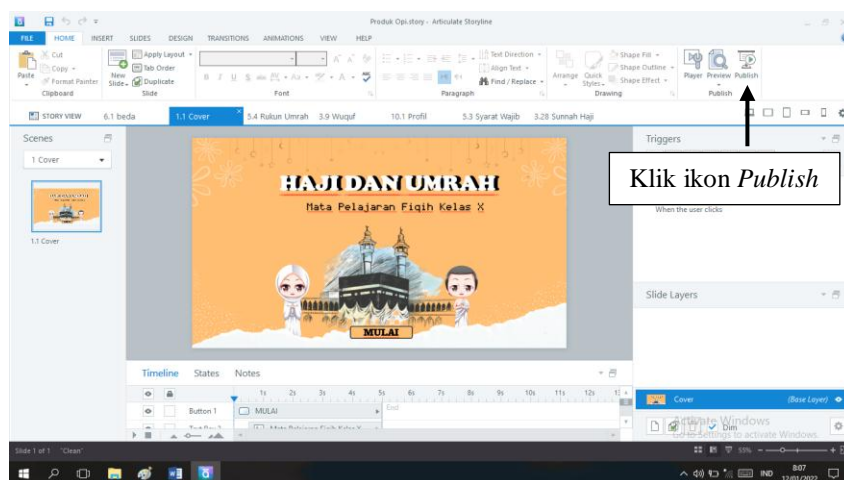
Gambar 2. 4 Tampilan Lembar Kerja Articulate Storyline

- e. Untuk menyimpan hasil *project* yang telah dibuat, pengguna dapat menekan **Ctrl + s** pada *keyboard*
- f. Untuk menampilkan hasil *project* sementara sebelum publish, pengguna dapat mengklik ikon *preview* pada *Ribbon Menu*



Gambar 2. 5 Tampilan Ikon *Preview*

- g. *Publish Project*, bertujuan untuk mempersiapkan *project* yang telah dibuat supaya menjadi media yang siap digunakan di kelas. Maka pengguna dapat mengklik ikon *Publish* pada *Ribbon Menu*.



Gambar 2. 6 Tampilan Ikon *Publish*

## 5. Kerja *Articulate Storyline*

- a. Penggunaan Fitur *Timeline*, digunakan untuk mengatur durasi sebuah objek yang akan ditampilkan pada media
- b. Penggunaan Fitur *Layer*, digunakan untuk memisahkan objek (konten) yang satu dengan yang lainnya

- c. Penggunaan Fitur *Triger*, digunakan untuk memberikan perintah/*control* pada objek yang dipilih agar objek tersebut melakukan aksi (*action*) yang diinginkan
- d. Penggunaan Fitur *Player*, pada fitur ini terdapat *menu*, *slide notes*, *glossary*, *resources*, *seekbar*, tombol navigasi dan komponen yang bisa ditambahkan disekitar *slide*.
- e. Penggunaan Fitur *States*, digunakan untuk memberikan animasi pada objek yang dipilih

#### **D. Pembelajaran Fiqih**

##### **1. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk mengajar dan membelajarkan peserta didik. Di sisi lain, pembelajaran ialah suatu upaya terencana untuk memanipulasi sumber belajar sedemikian rupa sehingga terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik (Warsita, 2008: 85). Menurut pendapat tersebut pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau suatu usaha terencana agar terjadinya proses belajar dan membelajarkan peserta didik. Dalam proses ini, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

Adapun menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” (Depdiknas, 2003: 7)

Pada hakekatnya, proses pembelajaran merupakan suatu proses menyampaikan pesan dari pengantar pesan kepada penerima pesan. Pesan yang dimaksud ialah materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal (lisan dan tulisan) dan nonverbal. Pesan inilah yang akan diserap oleh peserta didik sebagai pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa pada hakekatnya pembelajaran ialah interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar ataupun media dalam proses untuk mengarahkan peserta didik agar memperoleh pengetahuan yang pada akhirnya dapat mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik, baik itu kognitif, afektif maupun psikomotorik.

## 2. Mata Pelajaran Fiqih

Salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di Madrasah Aliyah yaitu Mata Pelajaran Fiqih. Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari hukum dalam Islam mengenai perbuatan manusia yang diambil dari dalil-dalil rinci yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis serta pendapat para ulama. Secara bahasa Fiqih berarti pemahaman yang mendalam. Sedangkan defenisi Fiqih secara umum ialah suatu ilmu yang mempelajari berbagai macam aturan hidup untuk manusia, baik ilmu yang bersifat individu maupun ilmu yang bersifat masyarakat sosial. (Masykur, 2019: 34)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fiqih secara umum berarti ilmu yang membahas masalah hukum Islam serta peraturan yang mengatur tentang kehidupan manusia. Peraturan tersebut bersumber dari dalil-dalil yang rinci sebagaimana yang telah disepakati oleh ulama, yaitu Al-Qur'an, Sunnah, Ijma para ulama dan Qiyas.

Mata pelajaran Fiqh ialah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengatur tentang hubungan manusia dengan Allah Swt. dan juga mengatur hubungan antar manusia, hal ini bertujuan supaya peserta didik mengetahui mana yang benar, mana yang salah, mana yang halal dan mana yang haram. Oleh karena itu, pendidik hendaknya mampu menggali kemampuan peserta didik untuk menerapkan aplikasi fiqih dalam kehidupan sehari-hari.

Permenag (2008: 84) menjelaskan tentang mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah ialah “salah satu mata pelajaran Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi dengan prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah ushul Fiqh serta menggali tujuan dan hikmahnya.” Salah satu cakupan materi Fiqih yang di bahas pada tingkat Madrasah Aliyah ini adalah tentang Haji dan Umrah. Berikut Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Pembelajaran Fiqih Madrasah Aliyah kelas X Semester Ganjil. KI dan KD dari salah satu materinya akan diuji pratikalitasnya dalam penelitian ini:

**Tabel 2.1. KI dan KD Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Semester Ganjil**

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
1. Menghayati dan meyakini akhidah Islamiyah	1.1 Meyakini kesempurnaan ajaran Islam melalui kompleksitas hukum fikih 1.2 Meyakini syariat Islam dalam penyelenggaraan jenazah 1.3 Meyakini perintah Allah untuk selalu bersedekah dalam keadaan sempit maupun lapang 1.4 Meyakini ketentuan zakat dalam perundang-undangan 1.5 Meyakini perintah Allah yan terkait dengan pelaksanaan haji 1.6 Meyakini ketentuan haji dalam perundang-undangan 1.7 Meyakini kewajiban kurban dan aqiqah
2. Mengembangkan akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, keluarga, teman, guru, masyarakat, lingkungan sosial, dan alamnya serta menunjukkan sikap partisipatif atas berbagai	2.1 Mematuhi hukum fikih dalam amal ibadah dan muamalah 2.2 Memiliki rasa tanggung jawab melalui materi penyelenggaraan jenazah 2.3 Meningkatkan sikap peduli terhadap penderitaan orang lain melalui zakat 2.4 Mematuhi aturan perundang-undangan zakat 2.5 Menunjukkan sikap kerjasama,

permasalahan bangsa serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	tolong menolong melalui praktik pelaksanaan haji 2.6 Mematuhi aturan perundang-undangan haji 2.7 Memiliki rasa peduli kepada orang lain melalui kurban dan aqiqah
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural tentang al-Qur'an, Hadis, Fiqih, Akidah, Akhlak, dan sejarah Islam dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya dalam memecahkan masalah.	3.1 Menjelaskan konsep fikih dalam Islam 3.2 Menjelaskan tata cara pengurusan jenazah dan hikmahnya 3.3 Menjelaskan ketentuan Islam tentang zakat dan hikmahnya 3.4 Mengidentifikasi undang-undang pengelolaan zakat 3.5 Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umroh beserta hikmahnya 3.6 Mengidentifikasi undang-undang penyelenggaraan haji dan umroh 3.7 Menjelaskan tata cara pelaksanaan kurban dan aqiqah serta hikmahnya
4. Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di madrasah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	4.1 Membiasakan diri beribadah dan bermuamalah berdasarkan hukum fiqih 4.2 Memperagakan tata cara pengurusan jenazah 4.3 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan zakat 4.4 Menunjukkan cara pelaksanaan zakat sesuai dengan ketentuan perundang-undangan tentang zakat 4.5 Menunjukkan contohh penerapan ketentuan haji 4.6 Mempraktikkan pelaksanaan haji sesuai ketentuan perundang-undangan haji 4.7 Menerapkan cara pelaksanaan kurban dan aqiqah

## E. Penelitian yang Relevan

1. Hesta Rafmana dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang" (2018)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validasi media diperoleh dengan rata-rata 3,6, sedangkan untuk validasi materi diperoleh dengan rata-rata 4,7 dan validasi bahasa diperoleh dengan rata-rata 4,1 dan hal tersebut dinyatakan valid. Sedangkan untuk kategori meningkatkan motivasi belajar persentase yang didapat adalah 82,1% yang berarti kategori motivasi belajar tinggi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah menggunakan *software* yang sama, yaitu *Articulate Storyline* dan juga metode penelitian yaitu *Research & Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Namun terdapat perbedaan dalam model pengembangan yang dilakukan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hesta Rafmana, dkk menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, evaluation*) dan evaluasi Tessmer. Sedangkan model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*).

2. Deni Sapitri dan Alwen Benti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X” (2020)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri dan Alwen Benti terhadap media yang dibuat adalah dengan rata-rata 4,4 untuk aspek materi, 4,57 untuk aspek media dari validator I dan 4,71 dari validator II dan hal tersebut tergolong dalam kategori valid. Sedangkan hasil dari pratikalitasnya diperoleh rata-rata sebesar 4,75 dan dalam hal



ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate storyline* yang dibuat dapat dikategorikan efektif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian model pengembangan yang dilakukan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) serta software yang digunakan, yaitu *Articulate Storyline*. Sedangkan untuk perbedaannya disini terletak pada produk yang dihasilkan, dimana penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri dan Alwen Bentri menghasilkan produk berupa multimedia interaktif untuk mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menghasilkan produk berupa media presentasi untuk pembelajaran Fiqih.

3. Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma ” (2018)

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap media yang dibuat oleh peneliti dalam hal ini mencapai rata-rata persentase sebesar 87,35% dan dikategorikan sangat valid, praktis dengan persentase 81,53%, sedangkan untuk keefektifan yang diuji coba dalam skala kecil memperoleh persentase sebesar 90,83% dan uji coba dalam skala besar memperoleh 88,13% dalam hal ini media tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SMP.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada metode penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian pengembangan (R&D) dan juga terletak pada *software* yang digunakan dalam pembuatan media, yaitu *Articulate Storyline*. Namun perbedaan terdapat pada versi *software* yang digunakan, dimana Ryan Angga Pratama menggunakan *Articulate Storyline 2*, sedangkan peneliti menggunakan *Articulate Storyline 3*. Dan juga perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak

pada tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengembangkan media presentasi agar motivasi belajar siswa meningkat.

4. Apin Nasifah Yasin dan Nur Ducha, “Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA” (2017)

Hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Sistem Reproduksi Manusia kelas XI SMA dinyatakan sangat layak secara teoritis, yang mana hal tersebut memperoleh skor sebesar 3,94.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada aplikasi yang digunakan, yaitu *Articulate Storyline*. Dan juga persamaannya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan yaitu *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Namun untuk model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dengan yang peneliti lakukan berbeda, yaitu model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ASSURE* (*Analyze learners, State objective, Select method, media and material, Utilize media and materials, Require learner participation, and Evaluate and revise*). Sedangkan model pengembangan yang peneliti gunakan ialah model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*).

5. Ririn Salwani dan Yetti Ariani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman” (2021)

Penelitian ini bertujuan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran tematik terpadu tema 3 subtema 3 pada kelas V SD yang valid dan

praktis. Hasil penelitian ini memperoleh hasil uji validitas materi sebesar 82%, hasil uji validitas bahasa sebesar 93%, dan hasil uji validitas media sebesar 100%. Sedangkan untuk hasil uji pratikalitas guru memperoleh nilai sebesar 81% dan uji pratikalitas siswa sebesar 66%. Dalam hal ini media tersebut dikategorikan valid dan praktis digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan menggunakan jenis penelitian yang sama, yaitu penelitian pengembangan (R&D). Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan yang dilakukan, dimana pada penelitian ini model pengembangan yang dilakukan adalah model pengembangan ADDIE,, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan 4D.

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan ialah penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan menurut Sugiyono dalam Rafmana, dkk (2018: 54) merupakan suatu metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk serta melakukan uji kelayakan terhadap produk yang dibuat. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran berupa media presentasi dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*).

Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut.

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini juga sering dikenal dengan analisis kebutuhan. Dimana pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi perlunya mengembangkan sebuah media presentasi untuk pembelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* baik untuk guru maupun siswa.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari observasi ke sekolah, wawancara dengan guru bidang studi dan beberapa orang siswa, menganalisis silabus yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih, dan dari silabus tersebut akan diperhatikan KI dan KD serta indikator dalam pembelajaran Fiqih kelas X semester 1.

## 2. Design (Perencanaan)

Tahap *Design* (Perancangan) menurut Sapitri dan Alwen (2020: 4) bermaksud untuk menyiapkan produk media yang akan dirancang. Jadi, pada tahap perancangan ini akan dilakukan rancangan terhadap produk yang dibuat sesuai dengan hasil yang telah ditetapkan dari tahap *define*. Fokus dari tahapan ini ialah merancang desain awal dari produk yang dibuat. Tahapan-tahapannya terdiri dari pengidentifikasian aplikasi, pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, penentuan model media pembelajaran serta mendesain tampilan dilakukan pada tahap ini.

## 3. Develop (Pengembangan)

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2017: 397) kegiatan tahap *development* (pengembangan) ini terdiri dari tahapan membuat rancangan menjadi suatu produk, lalu produk tersebut diuji validitasnya oleh para ahli (validator) sampai produk tersebut sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

## 4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap *disseminate* dilakukan uji coba secara lebih luas dengan skala yang besar terhadap pengembangan media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja, karena peneliti hanya melakukan uji coba terbatas terhadap pengembangan media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih yaitu pada kelas X MIPA 2 MAN Lima Puluh Kota.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model 4D. Menurut Trianto (2010: 93) model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu

tahap *define, design, develop*, dan *disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan dengan 3 tahap saja. Tiga tahapan yang menjadi prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Melakukan observasi ke sekolah

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Fiqih di sekolah tersebut. Peneliti juga memperhatikan terkait dengan sumber belajar, media yang digunakan, serta bagaimana proses pembelajarannya terutama pada mata pelajaran Fiqih.

b. Wawancara dengan guru bidang studi dan beberapa orang siswa

Wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi dan beberapa orang siswa bertujuan untuk mengetahui kendala, masalah dan fenomena apa yang dihadapi di lapangan sehubungan terkait dengan mata pelajaran Fiqih. Serta wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

c. Analisis Silabus

Analisis silabus ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, terutama dalam pembelajaran Fiqih kelas X. Yang perlu diperhatikan pada tahap analisis silabus ini meliputi tiga aspek yaitu :

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran Fiqih kelas X semester satu yaitu :

KI.1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## 2) Analisis Kompetensi Dasar

- 1.1 Meyakini kesempurnaan ajaran Islam melalui kompleksitas hukum fikih
- 1.2 Meyakini syariat Islam dalam penyelenggaraan jenazah
- 1.3 Meyakini perintah Allah untuk selalu bersedekah dalam keadaan sempit maupun lapang
- 1.4 Meyakini ketentuan zakat dalam perundang-undangan
- 1.5 Meyakini perintah Allah yang terkait dengan pelaksanaan haji
- 1.6 Meyakini ketentuan haji dalam perundang-undangan
- 2.1 Mematuhi hukum fikih dalam amal ibadah dan muamalah
- 2.2 Memiliki rasa tanggung jawab melalui materi penyelenggaraan jenazah
- 2.3 Meningkatkan sikap peduli terhadap penderitaan orang lain melalui zakat

- 2.4 Mematuhi aturan perundang-undangan zakat
  - 2.5 Menunjukkan sikap kerjasama, tolong menolong melalui praktik pelaksanaan haji
  - 2.6 Mematuhi aturan perundang-undangan haji
  - 2.7 Memiliki rasa peduli kepada orang lain melalui kurban dan aqiqah
  - 3.1 Menjelaskan konsep fikih dalam Islam
  - 3.2 Menjelaskan tata cara pengurusan jenazah dan hikmahnya
  - 3.3 Menjelaskan ketentuan Islam tentang zakat dan hikmahnya
  - 3.4 Mengidentifikasi undang-undang pengelolaan zakat
  - 3.5 Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umroh beserta hikmahnya
  - 3.6 Mengidentifikasi undang-undang penyelenggaraan haji dan umroh
  - 3.7 Menjelaskan tata cara pelaksanaan kurban dan aqiqah serta hikmahnya
  - 4.1 Membiasakan diri beribadah dan bermuamalah berdasarkan hukum fikih
  - 4.2 Memperagakan tata cara pengurusan jenazah
  - 4.3 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan zakat
  - 4.4 Menunjukkan cara pelaksanaan zakat sesuai dengan ketentuan perundang-undangan zakat
  - 4.5 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan haji
  - 4.6 Mempraktikkan pelaksanaan haji sesuai ketentuan perundang-undangan haji
  - 4.7 Menerapkan cara pelaksanaan kurban dan aqiqah
- 3) Analisis Indikator
- 1. Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji
  - 2. Mengidentifikasi undang-undang penyelenggaraan haji dan umrah



3. Menunjukkan penerapan macam-macam manasik haji
4. Menunjukkan contoh kerja sama dan tolong menolong dalam pelaksanaan ibadah haji
5. Menjelaskan hikmah pelaksanaan ibadah haji

d. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik sangat penting dilakukan pada tahap ini. Analisis ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran di kelas lalu mewawancarai beberapa orang peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar peserta didik, Disamping itu juga analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dengan begitu maka akan membantu penulis dalam mengembangkan produk sesuai kebutuhan dari peserta didik.

e. Analisis Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Fiqih. Sedangkan analisis bahan ajar dilakukan untuk mencari referensi buku oleh guru dalam mengajar Fiqih, khususnya materi Haji dan Umrah. Buku refensi tersebut dapat membantu dalam penyusunan materi-materi pembelajaran dan menambah referensi peneliti dalam mengembangkan media presentasi. Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui kebutuhan guru dan siswa terkait dengan media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyelesaikan perencanaan dan penyusunan dari kerangka media yang dibuat, yaitu media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Perancangan

media presentasi disesuaikan dengan analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah menentukan konsep utama pada pokok bahasan Haji dan Umrah. Konsep dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

### 3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan bertujuan untuk memodifikasi dan menghasilkan media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang telah direvisi berdasarkan masukan beberapa ahli. Setelah media dibuat, selanjutnya media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* diuji untuk mengetahui media tersebut sudah layak dan sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Tahap pengembangan ini terdiri dari dua tahap, yaitu.

#### a. Tahap Validasi

Tahap ini dilakukan penilaian oleh validator yang terdiri dari tiga orang dosen dan satu orang guru. Penilaian dilakukan terhadap produk yang dibuat.

##### 1) Validasi media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*

Validasi dilakukan terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang dikembangkan.,yaitu melalui validasi isi untuk mengetahui media presentasi yang dirancang sesuai atau tidaknya dengan silabus pembelajaran. Validator terdiri dari ahli IT, ahli media dan ahli materi. Para validator diminta kesediaannya untuk memvalidasi media presentasi yang telah dibuat. Saran, kritikan dan penilaian yang diberikan oleh para validator dijadikan landasan untuk melakukan revisi terhadap media presentasi yang dikembangkan.

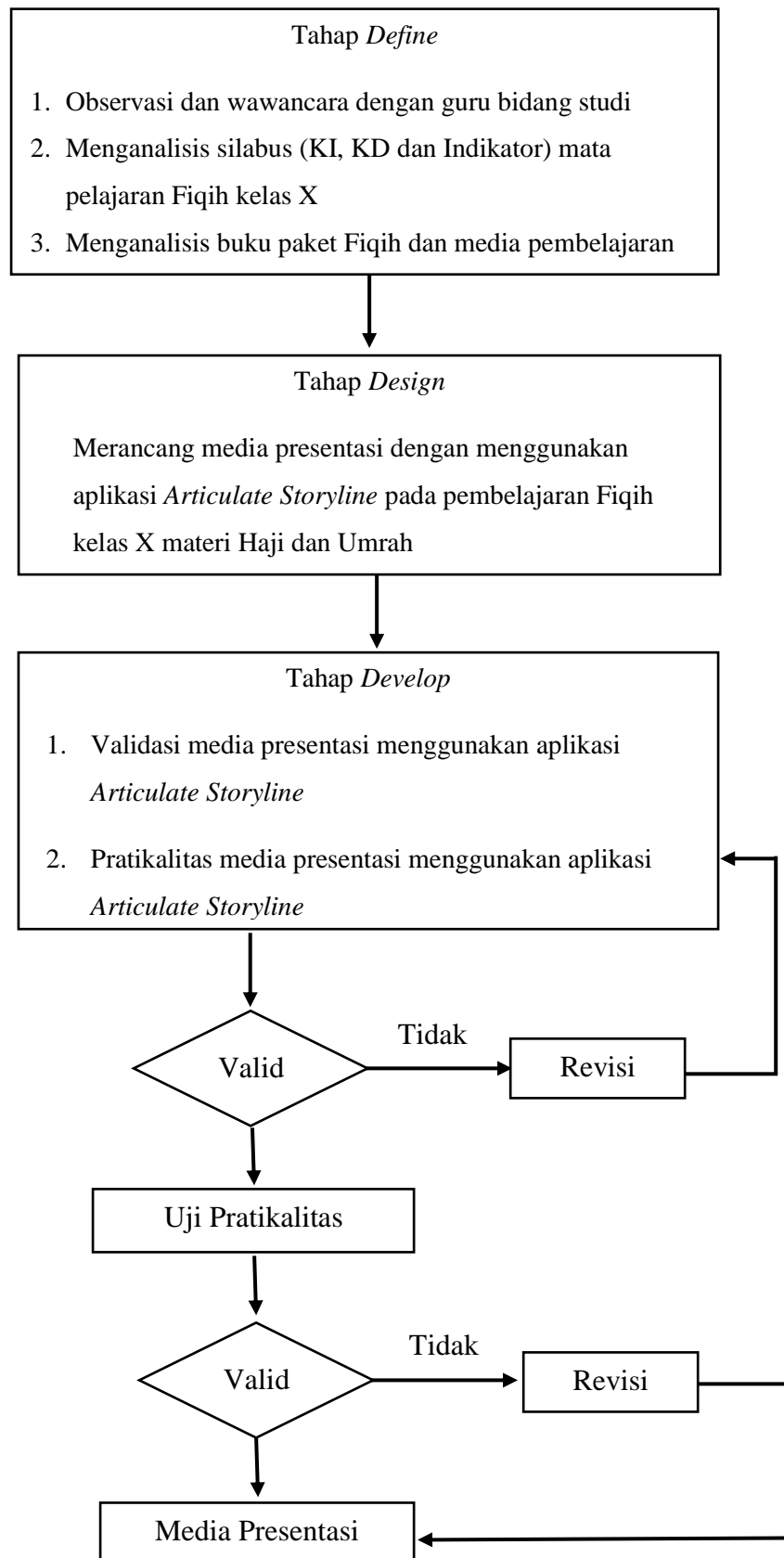
##### 2) Validasi angket respon siswa

Angket respon siswa divalidasi oleh ahli sebelum digunakan untuk pratikalitas di dalam kelas. Hal tersebut bertujuan agar angket yang disusun sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

b. Tahap Pratikalitas

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada satu kelas, pada siswa kelas X MAN Lima Puluh Kota. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang dikembangkan.

Rancangan penelitian diatas digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagian berikut.



### C. Subjek Uji Coba

Media presentasi yang telah direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan hanya pada siswa kelas X MIPA 2 MAN Lima Puluh Kota dengan peserta didik sebanyak 19 orang.

### D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 102) instrumen ialah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur sesuatu yang sedang diamati. Instrumen penelitian juga bisa diartikan dengan sebagai alat ukur untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Lembar Validasi

Untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Fiqih maka digunakanlah lembar validasi. Lembar validasi ini dibuat dengan mengadaptasi dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari:

##### a. Lembar Validasi Instrumen Validasi Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*

Validasi instrumen validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dilakukan bertujuan untuk memperoleh instrumen validasi media yang valid dan layak digunakan. Lembar validasi ini menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Aspek-aspek yang terdapat pada lembar validasi instrumen validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.1. Aspek Lembar Validasi Instrumen Validasi Media**

No	Aspek	Indikator
1	Format instrumen	a. Penulisan instrumen
2	Bahasa yang digunakan	a. Tata bahasa b. Struktur kalimat
3	Butir pertanyaan angket	a. Instrumen mudah diukur b. Kesesuaian butir pertanyaan angket

b. Lembar Validasi Media Presentasi dengan Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline*

Untuk mengetahui validitas dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, maka digunakan lembar validasi. Lembar validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* diisi oleh 3 orang dosen IAIN Batusangkar yaitu ahli di bidang Fiqih, ahli media pembelajaran, ahli di bidang IT dan satu orang guru mata pelajaran Fiqih MAN Lima Puluh Kota. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 5.

Beberapa aspek yang divalidasi terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.2. Aspek Lembar Validasi Media Presentasi**

No	Aspek	Tujuan	Item	Metode Pengumpulan Data
1	Kelayakan isi	Memberikan informasi tentang isi media presentasi Fiqih pada materi Haji dan Umrah untuk tingkat Madrasah Aliyah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	
2	Kelayakan	Memberikan informasi	8, 9,	

	penyajian	tentang ciri-ciri media presentasi Fiqih pada materi Haji dan Umrah untuk tingkat Madrasah Aliyah	10, 11, 12, 13, 14, 15	Angket
3	Penilaian bahasa	Memberikan informasi tentang kesesuaian dan keterbacaan bahasa yang digunakan	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	

c. Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Validasi yang dilakukan terhadap lembar validasi angket respon siswa terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, bertujuan untuk memperoleh lembar angket respon yang valid dan layak digunakan. Lembar validasi ini menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Aspek-aspek yang terdapat pada lembar validasi angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.3. Aspek Lembar Validasi Angket Respon**

No	Aspek	Indikator
1	Format angket	a. Penulisan angket
2	Bahasa yang digunakan	a. Tata bahasa b. Struktur kalimat
3	Butir pertanyaan angket	a. Angket mudah dipahami b. Angket mudah diukur c. Kesesuaian butir pertanyaan angket

2. Angket Respon Siswa

Angket dibuat untuk dimintai tanggapan dari siswa kelas X MAN Lima Puluh Kota terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan angket yang diisi oleh siswa. Angket respon ini diisi menggunakan skala *likert* dengan rentang 1 sampai 5. Adapun aspek-aspek yang terdapat pada lembar aspek pratikalitas dari media presentasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.4. Aspek Pratikalitas Media Presentasi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Aspek Tampilan	Tampilan media menarik	1
		Penggunaan huruf dan tulisan jelas	2
		Gambar dalam media jelas	3
		Gambar membantu menemukan konsep	4
		Gambar sesuai dengan materi	5
		Video sesuai dengan materi	6
2	Aspek penyajian	Memudahkan siswa dalam memahami materi	7
		Mendorong siswa untuk berdiskusi	8
		Materi sudah bagus dan berurutan	9
		Siswa mudah mengikuti pembelajaran dengan mudah	10
3	Aspek manfaat	Kegiatan belajar menjadi lebih aktif, kreatif dan terarah	11
		Meningkatkan antusias siswa untuk belajar	12
		Mendorong siswa untuk berfikir kritis dan teliti	13

### 3. Lembar Observasi

Praktikalitas media presentasi pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* di MAN Lima Puluh Kota dilihat dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berisi gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* di MAN Lima Puluh Kota.



Penilaian diberikan secara kualitatif pada lembar observasi. Hal tersebut didapat dari hasil pengamatan yang dilakukan di kelas X MAN Lima Puluh Kota pada saat pembelajaran fiqih menggunakan media presentasi dengan aplikasi *Articulate Storyline*. Indikator dari lembar observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.5. Hasil Lembar Observasi**

No	Indikator	Hasil Observasi
1	Keterlaksanaan pembelajaran dengan media presentasi dengan menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran Fiqih	
2	Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan	
3	Catatan lain yang dirasa perlu	

Setiap instrumen harus dikonsultasikan dengan pakar sebelum digunakan dalam penelitian. Hal tersebut bertujuan agar diperolehnya instrumen yang valid. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.6. Teknik Pengumpulan Data**

No	Aspek yang diteliti	Teknik Pengumpulan data	Instrumen
1.	Validitas	Diskusi dengan pakar pendidikan pada mata pelajaran Fiqih	Angket Validasi
2.	Praktikalitas	Angket respon	Angket Praktikalitas

#### 4. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru bidang studi Fiqih, dengan tujuan untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang praktikalitas dari media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi Haji dan Umrah.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah suatu tahapan yang penting dalam melakukan sebuah penelitian dan analisis data dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul lengkap. Pada penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada validator dan angket respon yang diberikan kepada siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru serta saran dan masukan perbaikan yang diberikan oleh validator.

Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari media presentasi yang telah dibuat. Adapun data yang didapatkan dari hasil uji coba di kelas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih.

### 1. Analisis Validasi

Pada lembar validitas, validator diberikan pernyataan dan selanjutnya validator memberikan penilaian terhadap pernyataan tersebut. Data hasil validasi terhadap seluruh aspek yang dinilai oleh masing-masing validator dianalisis menggunakan rumus Aiken V.

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c - 1)}$$

Keterangan :

V = indeks kesepakatan rater mengenai validasi butir

$$s = r - I_0$$

r = angka yang diberikan oleh validator

$I_0$  = angka validitas terendah (1)

n = jumlah validator

$c$  = angka validitas tertinggi (5)

Indeks Aiken  $V$  adalah indeks kesepakatan penilai terhadap kesesuaian butir (sesuai atau tidaknya butir) dengan indikator yang ingin diukur menggunakan butir tersebut.

Indeks  $V$  nilainya berkisar antara 0 – 1. Hasil yang diperoleh dari perhitungan indeks  $V$  dapat dikategorikan sebagai berikut:

Rentang	Kevalidan
$\leq 0,4$	Validitas kurang
$0,4 - 0,8$	Validitas sedang
$\geq 0,8$	Validitas tinggi

(Retnawati, 2016: 19)

## 2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media presentasi yang dikembangkan, baik dari segi penyajian maupun dari segi kemudahan penggunaannya. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga, yaitu:

### a. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dicobakan pada mata pelajaran Fiqih kelas X. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket.

Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan & Akdon, yaitu sebagai berikut:

$$p \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat praktikalitas dengan kriteria sebagai berikut:

Rentang	Kepraktisan
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(Riduwan & Akdon, 2013: 18)

b. Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media yang dirancang. Lembar ini diisi oleh guru Fiqih kelas X sebagai observer. Hasil observasi terhadap media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih diolah dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Analisis deskriptif menurut Agung dalam Arywiantari, dkk (2015: 3) adalah suatu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan umum dengan cara menganalisis atau mengolah data dalam bentuk kalimat atau kata-kata,

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang didapatkan juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* diawali dengan melakukan observasi ke MAN Lima Puluh Kota, melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh dan beberapa orang peserta didik, menganalisis silabus Fiqh, menganalisis karakter peserta didik, dan menganalisis media pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan.

##### a. Observasi di MAN Lima Puluh Kota

Observasi dilakukan di MAN Lima Puluh Kota untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi di lapangan. Saat melakukan observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran Fiqh. Dari observasi yang dilakukan, didapatkan data tentang kondisi selama proses pembelajaran Fiqh dan media pembelajaran apa yang digunakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran fiqih, penyajian materi masih dilakukan dengan cara konvensional, hal ini diketahui dari observasi yang peneliti lakukan pada hari Senin, tanggal 9 November 2020 di MAN Lima Puluh Kota kelas X. Siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru dengan menggunakan media seadanya dalam pembelajaran seperti papan tulis dan spidol. Lalu guru menuliskan materi yang diajarkan di papan tulis, dan siswa menyalin kembali ke dalam buku catatannya masing-masing. Hal tersebut berdampak pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru memaksa siswa untuk selalu memahami materi hanya dari buku paket yang hanya boleh dipinjam ketika proses pembelajaran berlangsung saja. Selain itu, tidak ada media pendukung lainnya

untuk menggambarkan serta menjelaskan bagaimana proses serta tata cara yang dibahas dalam pembelajaran Fiqih terkhusus pada materi Haji dan Umrah. Siswa hanya melihat beberapa ilustrasi pendukung yang ada pada buku paket. Hal itu berdampak pada pemahaman siswa yang masih dangkal terhadap materi yang dibahas dalam pembelajaran. Dampak lain yang terlihat adalah timbulnya kebosanan pada siswa dalam proses pembelajaran karena kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis serta buku paket yang tersedia. Kebosanan yang timbul tersebut terlihat dari tingkah laku siswa yang mulai mencari kegiatan lain di luar kegiatan pembelajaran sehingga mengganggu berjalannya proses pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru Fiqih dan juga 4 orang siswa pada hari Senin tanggal 9 November 2020 di MAN Lima Puluh Kota. Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwasannya dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis, spidol dan *PowerPoint*. Namun untuk penggunaan *PowerPoint* sangat jarang dilakukan. Guru lebih sering menggunakan papan tulis, dan spidol. Sedangkan untuk menggambarkan materi fiqih dan praktik ibadah terkait, biasanya guru mengarahkan siswa untuk melihat beberapa ilustrasi yang tersedia di dalam buku paket. Akibatnya beberapa orang siswa tidak dapat fokus untuk memperhatikan pembelajaran dan asyik mengobrol dengan teman sebangkunya, dan peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Jawaban yang tidak jauh berbeda diberikan oleh beberapa orang siswa yang diwawancarai terkait dengan pembelajaran Fiqih. Mereka mengatakan selama proses pembelajaran Fiqih terkadang

kurang antusias dan cenderung membosankan, karena hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mencatat materi di buku catatan. Disamping itu mereka juga merasa kurang mendapatkan gambaran terkait materi dan praktik-praktik Fiqih. Mereka hanya tau nama kegiatan ibadahnya saja, serta guru juga jarang mempraktikan di depan kelas sehingga mereka tidak mengetahui seperti apa bentuk kegiatan ibadah yang dilakukan.

Selanjutnya, peneliti juga mengetahui bahwasannya di MAN Lima Puluh Kota memiliki fasilitas pendukung dalam penggunaan media pembelajaran seperti proyektor dan juga *wifi*. Namun fasilitas tersebut jarang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga sangat disayangkan sekali jika tidak dimanfaatkan dengan maksimal untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwasannya dalam proses pembelajaran Fiqih, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memberikan siswa gambaran terkait dengan materi Fiqih yang dibahas, serta media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih.

### c. Analisis Silabus

Analisis silabus dilakukan pada silabus Fiqih kelas X MAN Lima Puluh Kota dan diketahui bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kepada Kurikulum 2013. Dari analisis silabus ini didapatkan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator yang digunakan. Salah satu materi pada mata pelajaran Fiqih kelas X adalah materi Haji dan Umrah.

#### 1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pada mata pelajaran Fiqih kelas X semester satu yaitu :

KI.1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

- KI.2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## 2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Fiqih kelas X yaitu materi Haji dan Umrah. Adapun kompetensi dasar yang terdapat pada materi Haji dan Umrah ialah :

3.5 Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umroh beserta hikmahnya

4.5 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan haji

Dalam hal ini, terdapat 2 KD yang merupakan turunan dari KI 3 dan KI 4. Kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mempelajari materi Haji dan Umrah, diantaranya yaitu kompetensi yang terkait dengan



pengetahuan/kognitif siswa yang terdapat pada KD 3.5, dan kompetensi yang terkait dengan ranah psikomotor siswa yang terdapat pada KD 4.5. Kedua KD tersebut dapat dipahami bahwa materi pembelajaran bersifat konsep, dimana dalam materi Haji dan Umrah terdapat pada pengertian, dalil, syarat, rukun, muharramat dan dam, perbedaan antara haji dan umrah hingga tata cara pelaksanaan haji dan umrah.

### 3) Analisis Indikator

Berikut ini indikator yang dianalisis dalam penelitian:

1. Menjelaskan materi tentang Pengertian, Hukum, Syarat-syarat dan rukun Haji
2. Menjelaskan materi tentang Wajib Haji, Haji Miqat, Muharramat Haji dan Dam/ Denda serta Sunnah Haji
3. Memahami dan mengomunikasikan materi tentang Tata Cara Melaksanakan Haji dan Macam- macam Manasik Haji
4. Menjelaskan materi tentang Pengertian, hukum, dan waktu umrah
5. Menjelaskan materi tentang Umrah Syarat, rukun, dan wajib umrah
6. Memahami dan mengomunikasikan materi tentang Prosedur Pelaksanaan Haji Di Indonesia dan Hikmah Haji Dan Umrah

Setelah silabus dianalisis dan disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator, media yang sesuai untuk peneliti kembangkan dengan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah materi Haji dan Umrah, maka ditemukan indikator

pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan materi tentang Pengertian, Hukum, Syarat-syarat dan rukun Haji
2. Menjelaskan materi tentang Wajib Haji, Haji Miqat, Muharramat Haji dan Dam/ Denda serta Sunnah Haji
3. Memahami dan mengomunikasikan materi tentang Tata Cara Melaksanakan Haji dan Macam- macam Manasik Haji
4. Menjelaskan materi tentang Pengertian, hukum, dan waktu umrah
5. Menjelaskan materi tentang Syarat, rukun, dan wajib umrah

Berdasarkan indikator-indikator yang telah ada, maka lahirkan konsep-konsep yang disusun secara sistematis. Dalam media presentasi ini disajikan materi terkait, dengan memaparkan poin-poin yang sesuai, sehingga nantinya dengan media ini dapat membantu siswa menguasai kompetensi-kompetensi yang diharapkan dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Konsep materi pada media tersebut disusun sesuai dengan urutan yang ada di buku dan tingkat kesulitan yang dilengkapi dengan ilustrasi pendukung seperti video dan gambar.

d. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa dilakukan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik, sehingga dapat diketahui kecenderungan gaya belajarnya seperti gaya belajar visual, audio, audiovisual atau kinestetik. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dengan begitu maka akan membantu peneliti

dalam mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa terkait kecenderungan mereka dalam belajar serta mengobservasi kegiatan belajar mereka di kelas. Beberapa orang siswa mengatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran jika ada gambar dan video di dalamnya. Mereka mengaku bahwa pembelajaran sangat membosankan jika pembelajaran hanya terpaku pada penjelasan guru saja. Mereka juga sering mengantuk dan menjadi tidak fokus jika guru menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media pendukung seperti video atau gambar terkait materi yang diajarkan. Dari jawaban siswa tersebut diketahui bahwa gaya belajar siswa tersebut adalah gaya belajar visual. Mereka cenderung sangat tertarik dengan proses mengamati dan kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Bire, dkk (2014: 171) bahwa gaya belajar visual adalah salah satu gaya belajar siswa yang pada dasarnya menekankan bagaimana seorang siswa lebih mudah mempelajari suatu materi pelajaran dengan cara melihat, memandangi atau mengamati objek belajarnya.

Sedangkan beberapa orang lagi mengatakan bahwa mereka dapat memahami pembelajaran dengan baik hanya dari penjelasan-penjelasan yang disampaikan oleh guru terkait dengan materi. Namun terkadang mereka juga kurang memahami materi pembelajaran, jika dalam materi tersebut ada bentuk praktik ibadah yang kurang familiar di kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga menyukai jika dalam proses pembelajaran ada kegiatan diskusi dan mendengarkan pembelajaran. Ula dalam Bire, dkk (2014: 172) berpendapat bahwa gaya yang mengedepankan indera pendengar dikenal dengan gaya belajar auditorial. Belajar dengan gaya ini dapat melalui mendengar sesuatu seperti mendengarkan

kaset audio, ceramah, diskusi, debat, dan instuksi. Siswa yang memiliki gaya belajar ini cenderung belajar atau menerima informasi dengan mendengarkan atau secara lisan.

Disamping itu diketahui juga ada beberapa orang siswa yang mengaku lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktik dan demonstrasi. Dari pengamatan yang telah dilakukan, diketahui bahwa beberapa siswa yang mengaku menyukai pembelajaran yang bersifat praktik itu adalah siswa yang tidak betah lama-lama di kelas, dan lebih sering mencari alasan untuk izin keluar kelas pada guru, seperti izin ke toilet dan lain-lain. Merujuk pada pendapat Bire, dkk (2014: 173) bahwa gaya belajar ini dinamakan dengan gaya belajar kinestetik, dimana pada gaya belajar ini melalui aktivitas fisik dan demonstrasi, yang berupa bergerak, menyentuh, dan merasakan/mengalami sendiri.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas X MAN Lima Puluh Kota membutuhkan sesuatu yang menarik dan tidak membosankan. Dan terlihat juga, mayoritas siswa kelas X memiliki gaya belajar audiovisual. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat merangsang pendengaran dan penglihatan siswa agar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

e. Analisis Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

Analisis terhadap media pembelajaran dan buku rujukan dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran. Dari analisis tersebut didapatkan bahwa :

- 1) Buku panduan yang digunakan adalah buku Fiqih pegangan siswa kelas X
- 2) Buku dipenuhi materi tanpa terdapat ilustrasi pendukung
- 3) Buku Fiqih pegangan siswa tersedia di perpustakaan sekolah, namun tidak diperbolehkan untuk membawanya pulang, hanya

dipinjamkan ketika jam pelajaran Fiqih saja dan dikembalikan lagi ke perpustakaan ketika jam pelajaran Fiqih selesai

- 4) Belum adanya media pendukung yang digunakan sebagai media pembelajaran Fiqih

Setelah menganalisis media dan bahan ajar tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan buku pegangan siswa Fiqih kelas X Semester Satu, karena buku ini dijadikan sebagai sumber belajar siswa dan materi yang terdapat dalam buku tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran fiqih. Namun dalam hal ini perlu adanya media pembelajaran yang mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, media yang akan dikembangkan adalah media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang akan peneliti rancang bersumber dari buku tersebut.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini memiliki tujuan yaitu untuk menyiapkan dan merancang *prototype* media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih yang sesuai dengan KI, KD dan indikator yang berdasarkan kurikulum 2013. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

### b. Identifikasi Program

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi program terhadap media yang dirincikan dalam Garis Besar Program Media (GBPM).

**Tabel 4.1. Garis Besar Program Media (GBPM)**

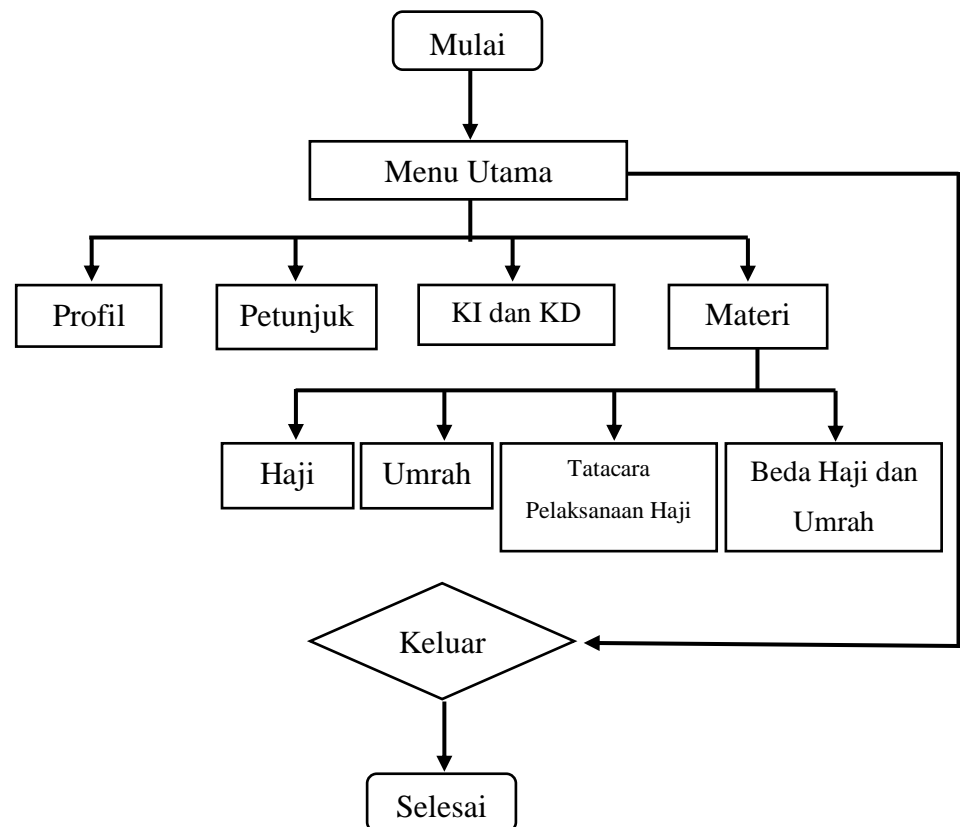
No	Aspek	Uraian
1	Satuan Pendidikan	Madrasah Aliyah
2	Mata Pelajaran	Fiqih
3	Kelas/Semester	X/1
4	Materi Pelajaran	Haji dan Umrah

5	Kompetensi Dasar	3.5 Menjelaskan ketentuan Islam tentang haji dan umroh beserta hikmahnya
6	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menganalisis pengertian haji dengan baik dan benar</li> <li>2. Siswa mampu menganalisis hukum haji dengan baik dan benar</li> <li>3. Siswa mampu menguraikan syarat-syarat haji dengan baik dan benar</li> <li>4. Siswa mampu menguraikan rukun Haji dengan baik dan benar</li> <li>5. Siswa mampu menguraikan wajib haji dengan baik dan benar</li> <li>6. Siswa mampu menganalisis miqat haji dengan baik dan benar</li> <li>7. Siswa mampu membedakan antara muharramat dan dam/denda haji</li> <li>8. Siswa mampu menganalisis sunnah haji dengan baik dan benar</li> <li>9. Siswa mampu merincikan macam-macam manasik haji dengan baik dan benar</li> <li>10. Siswa mampu menguraikan tata cara pelaksanaan haji secara berurutan dengan baik dan benar</li> <li>11. Siswa mampu menganalisis pengertian umrah dengan baik dan benar</li> <li>12. Siswa mampu menganalisis syarat umrah dengan baik dan benar</li> <li>13. Siswa mampu menganalisis rukun umrah dengan baik dan benar</li> <li>14. Siswa mampu menganalisis wajib</li> </ol>

		umrah dengan baik dan benar 15. Siswa mampu menguraikan perbedaan antara haji dan umrah dengan baik dan benar
7	Media	Laptop/Smartphone

c. Membuat bagan alur (*Flowchart*)

Pada tahap kedua yaitu membuat bagan alur (*flowchart*) terhadap media presentasi yang dibuat. *Flowchart* ialah suatu gambaran secara menyeluruh dari sebuah alur program media yang dibuat, mulai dari awal hingga akhir (Lestari, dkk, 2021:189). *Flowchart* media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.1. Flowchart (Bagan Alur)**

d. Membuat *Storyboard*

Langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. Menurut Binanto dalam Mahardika & Henny (2014: 103) *storyboard* memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan suatu media. *Storyboard* ini berisikan penjelasan yang terdapat pada *flowchart* serta visualisasinya sehingga dapat memberikan gambaran dari produk yang dibuat. Berikut ini adalah *storyboard* yang terdapat pada media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Fiqih.

#### 1) Halaman Awal

Pada tampilan halaman awal media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, pengguna dapat melihat informasi tentang judul materi yaitu Haji dan Umrah, mata pelajaran Fiqih, serta sasaran media yaitu untuk kelas X Madrasah Aliyah. Pada halaman awal ini juga terdapat satu tombol “mulai” untuk masuk ke menu utama. Berikut ini adalah tampilan dari halaman awal media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



**Gambar 4.2. Halaman Awal**

#### 2) Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat informasi yang memuat tentang judul media, materi, mata pelajaran serta



sasaran media tersebut. Dan juga terdapat beberapa tombol untuk masuk ke beberapa menu, diantaranya tombol profil, tombol petunjuk penggunaan, tombol KI dan KD, tombol materi, serta tombol *close*. Apabila kursor diarahkan pada tombol-tombol tersebut, maka tombol-tombol tersebut akan membesar dan mengecil, serta terdapat suara jika tombol-tombol tersebut diklik. Sumber gambar untuk tombol-tombol yang digunakan pada media presentasi ini ialah dari *website cleanpng.com*. Berikut ini adalah tampilan dari menu utama media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



**Gambar 4.3. Menu Utama**

### 3) Menu Profil

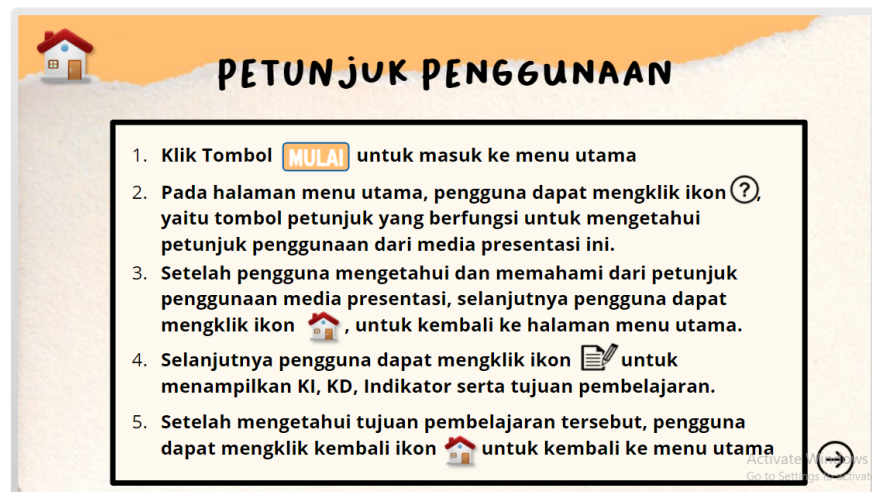
Pada menu profil terdapat identitas dari peneliti serta dilengkapi dengan tombol home untuk kembali ke menu utama. Berikut adalah tampilan dari menu profil dalam media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih.



Gambar 4.4. Menu Profil

#### 4) Menu Petunjuk Penggunaan

Pada menu petunjuk penggunaan berisikan tombol home untuk kembali pada menu utama dan petunjuk atau cara penggunaan dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih.



Gambar 4.5. Petunjuk Penggunaan

#### 5) Menu KI dan KD

Pada tampilan menu KI dan KD terdapat KI dan KD, indikator, serta tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yaitu tentang Haji dan Umrah, serta terdapat 4 tombol pada

menu ini. Tombol-tombol tersebut yaitu tombol home untuk kembali pada menu utama, lalu tombol Kompetensi Inti untuk menampilkan Kompetensi inti dari KI 1 sampai KI 4 yang dilengkapi dengan scroll panel, tombol Kompetensi Dasar dan Indikator yang memuat KD serta Indikator tentang materi terkait yaitu pada KD 3.5, dan tombol Tujuan pembelajaran yang berisikan tujuan pembelajaran dari materi terkait yang dilengkapi dengan *scroll panel*. Dimana pada tombol tersebut, apabila kursor diarahkan padanya, maka tombol tersebut akan membesar dan mengecil serta mengeluarkan suara jika diklik. Berikut ialah tampilan dari menu KI dan KD yang terdapat pada media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



Gambar 4.6.

a. Kompetensi Inti



Gambar 4.6.

## b. KD dan Indikator

c.



Gambar 4.6.

## c. Tujuan Pembelajaran

## 6) Menu Materi

Pada tampilan menu materi terdapat 5 tombol yaitu tombol home, tombol haji untuk menampilkan materi haji, tombol umrah untuk menampilkan materi umrah, tombol tata cara pelaksanaan haji dan tombol perbedaan haji dan umrah menampilkan perbedaan antara haji dan umrah. Kelima tombol tersebut jika masing-masingnya diberi perintah, maka tombolnya akan membesar dan mengecil serta mengeluarkan suara saat diklik.

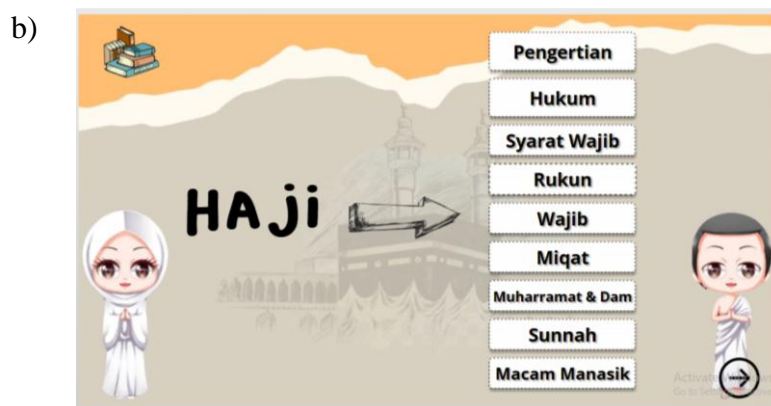
Namun ketika tombol tersebut diberi perintah dan menampilkan materi-materi tersebut, maka pada materi haji, umrah dan perbedaan antara haji dan umrah itu juga berisikan beberapa tombol lagi seperti tombol untuk kembali pada menu materi, tombol untuk menuju ke slide selanjutnya dan kembali pada slide sebelumnya. Dan juga tersedia tombol-tombol dengan keterangan teks didalamnya untuk menuju slide yang diinginkan. Pada menu materi ini juga terdapat video, animasi, gambar dan lain-lain yang terkait dengan materi. Berikut

adalah tampilan-tampilan menu materi yang terdapat pada media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih.



Gambar 4.7.

a. Menu Materi Utama



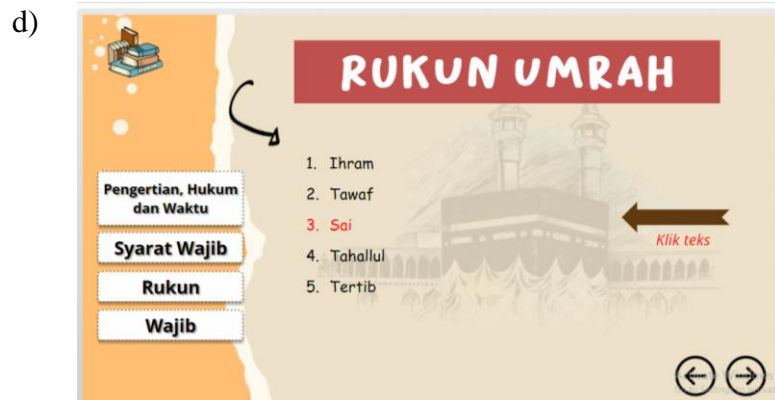
Gambar 4.7.

b. Menu Materi Haji



Gambar 4.7.

c. Materi Haji



Gambar 4.7. d. Materi Umrah



Gambar 4.7. e. Video dalam Materi



Gambar 4.7. f. Gambar dalam Materi

g)

no	perbedaan	haji	umrah
1	pengertian	menyengaja atau mengunjungi Baitullah	berziarah ke Baitullah
2	waktu	waktu-waktu tertentu pada bulan haji	kapan saja
3	hukum	wajib bagi muslim yang mampu	sunnah
4	rukun	ihram, wukuf, thawaf, sai, tahallul, tertib	ihram, thawaf, sai, tahallul, tertib

**Gambar 4.7.**

**g. Perbedaan haji dan umrah**

e. Membuat instrumen penilaian

Pada tahap ini dilakukan pembuatan untuk instrumen penilaian, yaitu terdiri atas:

- 1) Lembar validasi media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*
- 2) Lembar validasi angket respon siswa
- 3) Lembar angket respon siswa

3. Hasil Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan tahap uji validasi dan tahap uji pratikalitas. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih materi Haji dan umrah.

a. Hasil Tahap Uji Validasi

Uji validasi terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* divalidasi oleh 4 validator, 1 orang dosen PAI, 1 orang dosen media, 1 orang ahli IT dan satu orang guru mata pelajaran Fiqih. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari uji validasi yang telah dilakukan.

- 1) Hasil validasi instrumen validasi media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*

Penilaian terhadap instrumen validasi media dilakukan dengan cara meminta penilaian kepada 3 orang validator, yaitu dosen ahli media, dosen PAI dan guru mata pelajaran Fiqih.

Hasil validasi instrumen validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dapat dilihat dari data yang terdapat pada tabel dibawah.

**Tabel 4.2. Hasil Validasi Instrumen Validasi Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Fiqih**

Indikator	$\Sigma s$	V	Ket
Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	9	0,75	VS
Kebenaran tata bahasa	10	0,83	VS
Kesederhanaan struktur kalimat	11	0,92	VT
Pernyataan angket mudah diukur	11	0,92	VT
Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai.	10	0,83	VS
<b>JUMLAH</b>	51	0,85	VT

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 5 butir pernyataan yang memiliki indeks V dengan rata-rata 0,85. Dalam hal ini, nilai tersebut dikategorikan ke dalam kevalidan tinggi. Dengan begitu, instrumen validasi media presentasi dapat digunakan, namun direvisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh para validator sebelum digunakan untuk memvalidasi media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

- 2) Hasil validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*



Uji validasi dilakukan dengan cara meminta penilaian terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dari 4 orang validator, yaitu dosen ahli media, dosen PAI, ahli IT dan guru mata pelajaran Fiqih.

Hasil dari validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dapat dilihat dari data yang terdapat pada tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3. Hasil Validasi Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Fiqih**

<b>Indikator</b>	<b>Σs</b>	<b>V</b>	<b>Ket</b>
Materi yang di dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> mampu memenuhi tujuan pembelajaran.	14	0,88	VT
Materi yang dimuat dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	12	0,75	VS
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> memiliki keakuratan konsep dan definisi.	14	0,88	VT
Materi yang dimuat dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> diketahui keakuratan acuan pustakanya.	13	0,81	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> memiliki keakuratan gambar dan video.	14	0,88	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> memotivasi siswa untuk mencari informasi lebih jauh.	14	0,88	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media atau sumber belajar lain.	14	0,88	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> menggunakan gambar, video dan tulisan yang jelas.	14	0,88	VT
Warna judul materi kontras dengan warna latar belakang.	14	0,88	VT
Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.	14	0,88	VT
Spasi antar kata, kalimat dan paragraf jelas.	13	0,81	VS

Pemilihan <i>template</i> atau tema dalam media presentasi sesuai dengan materi pembelajaran	13	0,81	VT
Dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> terdapat gambar dan ilustrasi yang mendukung materi.	14	0,88	VT
Dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> terdapat video yang mendukung materi	14	0,88	VT
Keruntutan dalam penyajian materi.	13	0,81	VS
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> sesuai ketepatan struktur kalimat.	15	0,94	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> menggunakan kaidah bahasa yang benar.	13	0,81	VT
Bahasa yang digunakan dalam media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami oleh siswa.	13	0,81	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> mendorong siswa untuk berpikir kritis.	14	0,88	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dapat menyampaikan pesan atau informasi.	14	0,88	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa.	13	0,81	VS
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.	13	0,81	VT
Media presentasi menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> memiliki keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar.	14	0,88	VT
<b>JUMLAH</b>	313	0,85	VT

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil rata-rata indeks Aiken V yang diperoleh dari validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah 0,85. Dalam hal ini, nilai tersebut memiliki validitas yang tinggi. Berdasarkan pada rentang kevalidan yang

diungkapkan oleh Retnawati (2016: 19) bahwasannya apabila indeksnya berada pada rentang  $> 0,8$  maka hal itu dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* telah valid berdasarkan dengan seluruh aspek yang dinilai oleh validator.

Berdasarkan skor yang telah diberikan oleh masing-masing validator terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang telah peneliti kembangkan, maka dapat dinyatakan bahwa media presentasi yang telah dirancang sangat valid dan layak untuk diuji cobakan terhadap siswa kelas X MAN Lima Puluh Kota.

Namun dalam hal ini masih terdapat beberapa revisi yang disarankan oleh pembimbing dan validator terhadap produk tersebut. Berikut ini adalah perbedaan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

a) Perbaikan tampilan pada halaman awal media presentasi.

Sebelum di revisi pada halaman awalnya tidak terdapat keterangan tentang sasaran untuk media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, tombol petunjuk untuk memulai media presentasi juga kurang jelas. Namun setelah direvisi, keterangan tentang sasaran untuk media ditambahkan dan tombol petunjuk untuk memulai media presentasi juga diperbaiki.



Gambar 4.8.

a. Sebelum revisi

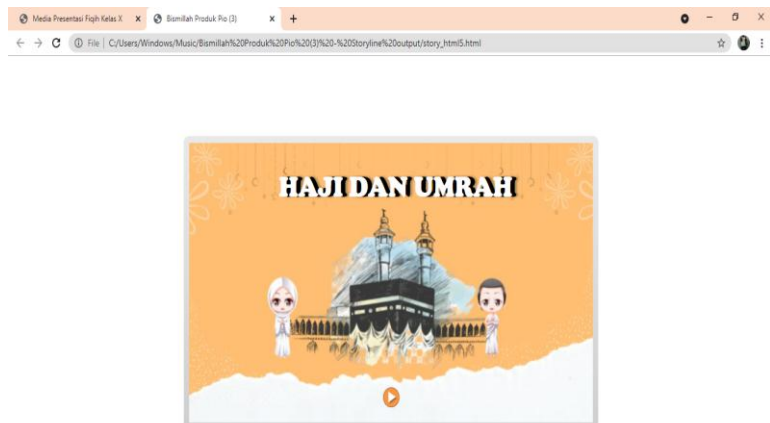


Gambar 4.8.

b. Sesudah revisi

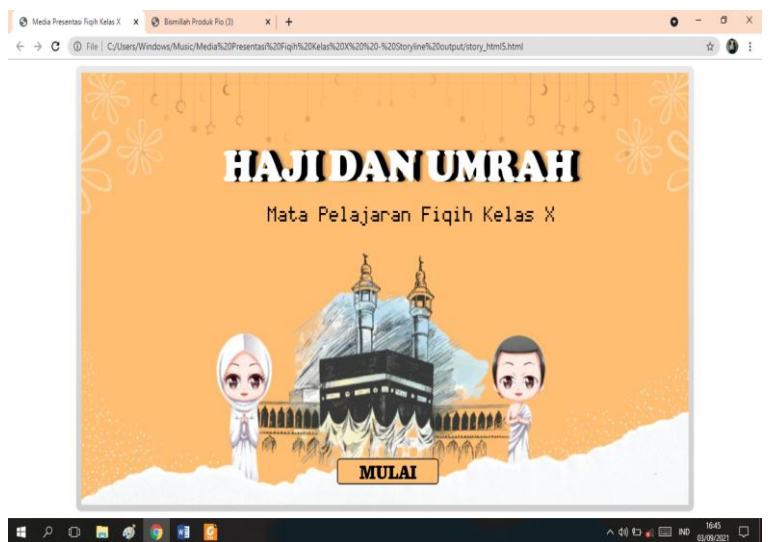
- b) Perbaiki ukuran tampilan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*

Sebelum direvisi ukuran tampilan media presentasi terlalu kecil untuk ditampilkan di laptop. Namun setelah direvisi ukuran tampilan menjadi lebih besar dan jelas untuk ditampilkan.



Gambar 4.9.

a. Sebelum revisi



Gambar 4.9

b. Sesudah revisi

- c) Perbaikan pada tampilan menu utama dan menambahkan tombol video

Sebelum dilakukan revisi, tampilan menu utama pada media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* kurang menarik. Namun setelah dilakukannya revisi, tampilan menu utama diganti dengan desain yang lebih menarik dengan menambahkan menu untuk profil pengembang, petunjuk penggunaan, KI dan KD serta

menu materi. Berikut adalah perubahan tampilan dari menu utama sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 4.10.

a. Sebelum revisi



Gambar 4.10

b. Sesudah revisi

d) Penambahan Petunjuk Penggunaan pada Media Presentasi

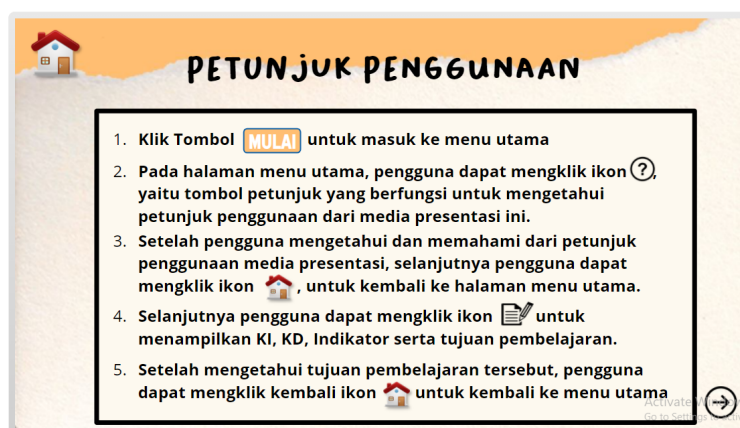
Sebelum revisi dilakukan, tidak terdapat petunjuk penggunaan pada media presentasi, sehingga hal itu akan membuat pengguna bingung dalam pengoperasian media presentasi. Namun sesudah direvisi, ditambahkan petunjuk penggunaan untuk lebih memudahkan pengguna dalam pengoperasian media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Berikut adalah perubahan tampilan

pada media presentasi sebelum dan sesudah dilakukannya revisi.



Gambar 4.11

a. Sebelum revisi



Gambar 4.11

b. Sesudah revisi

e) Menambahkan hadis pada materi hukum haji

Pada materi hukum haji sebelum direvisi hanya terdapat ayat yang terkait tentang haji saja, sedangkan hadis terkait tidak ada. Namun sesudah direvisi terdapat hadis pada halaman materi hukum haji, dimana pada halaman ini terdapat tombol perintah yang berisikan teks untuk menampilkan ayat maupun hadis terkait apabila diklik. Berikut ini adalah tampilan sebelum dan sesudah revisi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



Gambar 4.12

a. Sebelum revisi



Gambar 4.12

b. Sesudah revisi

### 3) Hasil validasi angket respon siswa

Angket sebelum dibagikan kepada siswa perlu untuk divalidasi terlebih dahulu oleh validator dengan menggunakan lembar validasi angket respon siswa. Berikut ini adalah hasil dari validasi angket respon siswa terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



**Tabel 4.4. Hasil Validasi Angket Respon Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Σs</b>	<b>V</b>	<b>Ket</b>
Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	10	0,83	VT
Kebenaran tata bahasa	10	0,83	VT
Kesederhanaan tutur kalimat	11	0,92	VT
Pernyataan angket mudah dipahami	12	1	VT
Pernyataan angket mudah diukur	12	1	VT
Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	11	0,92	VT
<b>JUMLAH</b>	66	0,92	VT

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 6 butir pernyataan yang memiliki indeks V dengan rata-rata 0,92. Dalam hal ini, nilai tersebut dikategorikan ke dalam kevalidan yang tinggi berdasarkan yang telah diungkapkan oleh Retnawati (2016: 19), bahwasannya apabila indeksnya berada di rentang  $> 0,8$  maka dikategorikan sangat valid. Dengan begitu instrumen angket tersebut dapat digunakan kepada siswa untuk mengetahui pratikalitas media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

b. Hasil Tahap Pratikalitas

Tahap uji pratikalitas dilakukan pada pembelajaran Fiqih sesuai dengan KD yang telah dikembangkan dengan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Media tersebut disajikan di dalam kelas disaat proses pembelajaran, setelahh itu dibagikan angket kepada siswa untuk meminta penilaian terhadap media yang dibuat. Selain itu peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih. Berikut adalahh hasil dari uji pratikalitas yang telah dilakukan

- 1) Hasil angket respon siswa terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*

Uji pratikalitas dilakukan di MAN Lima Puluh Kota pada kelas X IPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Siswa diminta untuk mengisi angket yang telah peneliti buat dan data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.5. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Pratikalitas Media Presentasi Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline***

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Jml	Skor Max	%	Ket
1	Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6	530	570	92,98%	Sangat Praktis
2	Materi	7, 8, 9, 10	351	380	92,37%	Sangat Praktis
3	Manfaat	11, 12, 13	264	285	92,63%	Sangat Praktis
Jumlah			1145	1235	92,71%	Sangat Praktis

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* mendapatkan persentase sebanyak 92,71% dalam hal ini media tersebut dikategorikan sangat praktis pada pembelajaran Fiqih di kelas X IPA 2.

- 2) Hasil observasi dan wawancara tentang pratikalitas media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran dengan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Peneliti mengamati siswa selama proses pembelajaran dan hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media presentasi tersebut. Dari observasi

tersebut dapat diketahui bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqih meningkat. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media ini. Salah satu penyebabnya adalah karena adanya animasi, gambar serta video yang menunjang materi yang dibahas dan hal itu dapat mengatasi rasa bosan siswa.

Wawancara juga peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih terkait dengan penggunaan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Dari wawancara yang dilakukan, guru tersebut berpendapat bahwa penggunaan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga menjadi lebih mudah dalam menyampaikan tentang gambaran dari kegiatan-kegiatan ibadah haji kepada siswa dengan gambar dan video yang terdapat pada media presentasi tersebut.

## **B. Pembahasan**

Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dikembangkan pada mata pelajaran Fiqih kelas X untuk materi Haji dan Umrah. Media presentasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dikembangkan dengan menggunakan penelitian pengembangan. Pengembangan dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan sebuah media presentasi yang layak untuk digunakan pada pembelajaran. Model pengembangan yang dilakukan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Namun peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu tahap *define*, *design* dan *development*. Tahap *disseminate* atau penyebaran tidak peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tahap pertama dari pengembangan media presentasi ini adalah tahap *define* atau pendefinisian. Tahap ini merupakan tahap awal dan dimaksudkan untuk menetapkan serta mendefinisikan syarat-syarat apa saja yang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Untuk mengetahui syarat-syarat tersebut dilakukan dengan cara memperhatikan serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Tahap yang kedua adalah tahap *design* atau perancangan, dimana pada tahap ini peneliti melakukan perancangan yang berpedoman pada tahap pertama yaitu terkait syarat-syarat apa saja yang dibutuhkan serta kebutuhan siswa dalam belajar. Pada tahap *design* ini peneliti membuat *storyboard* untuk pedoman dalam pembuatan media presentasi nantinya. Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* atau tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk untuk menghasilkan media presentasi, membuat angket respon siswa yang digunakan untuk uji pratikalitas dari media yang dibuat, dan selanjutnya membuat instrumen validasi yang nantinya akan digunakan untuk memvalidasi. Setelah hal itu selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa pakar. Proses validasi menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket, yang nantinya akan diisi atau dinilai oleh beberapa pakar tersebut. Setelah divalidasi dan mendapatkan beberapa masukan-masukan, maka dilakukan revisi terhadap produk, sehingga hasil dari revisi dan masukan-masukan yang diberikan oleh validator terhadap media presentasi tersebut dapat diuji pratikalitasnya di dalam kelas, yaitu kelas X di MAN Lima Puluh Kota.

Hasil dari validasi media yang diberikan oleh 3 validator memperoleh indeks Aiken V dengan rata-rata 0,85, yang dalam hal ini menurut Retnawati (2016: 19) skor tersebut dikategorikan sangat valid. Sedangkan untuk validasi angket respon yang akan diberikan kepada siswa memperoleh indeks Aiken V dengan rata-rata 0,92, dan hal ini juga dikategorikan dalam kategori sangat valid. Untuk itu media dan angket

respon siswa sudah dapat digunakan dalam tahap uji pratikalitas pada pembelajaran Fiqih kelas X di MAN Lima Puluh Kota.

Adapun hasil dari uji pratikalitas yang dilaksanakan yaitu memperoleh skor sebesar 1145 dari 1235 skor maksimal, yang apabila dipersentasikan memperoleh hasil sebesar 92,71% dan dalam hal ini Riduwan & Akdon (2013: 18) berpendapat bahwa media yang diujikan dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekarang dan juga sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Keberhasilan dalam penggunaan media presentasi menggunakan *Articulate Storyline* adalah kreatifitas dan inovasi guru dalam merancang media tersebut agar menghasilkan media yang menarik, serta mampu untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, dengan menggunakan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini, level tingkat tagihan pemahaman pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada sebelumnya. Tujuan pembelajarannya tidak hanya sampai kepada tingkat C2 saja, namun dalam hal ini level tingkat tujuan pembelajaran siswa sampai kepada C4 yaitu pada tingkat tahap analisis.

Media presentasi ini berisikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi yang dilengkapi gambar, animasi serta video, petunjuk penggunaan, dan biodata dari pengembang. Penyajian media presentasi ini didesain semenarik mungkin sesuai dengan tema serta efek-efek yang bervariasi, sehingga pembelajaran dengan media presentasi ini tidak membuat siswa jenuh dan bosan. Hal ini sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh Sundayana (2016: 10) terkait dengan fungsi media pembelajaran yaitu, media pembelajaran memberikan dan meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga dalam hal ini

siswa jadi lebih mudah, fokus dan juga belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa tekanan.

Kedudukan media pembelajaran sangatlah penting sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya media presentasi. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nurdyansyah (2019: 59) bahwa media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai pembangkit motivasi siswa dalam belajar, namun juga berfungsi sebagai alat untuk memperjelas sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkret. Dalam media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran Fiqih, disajikan materi berupa teks disertai dengan gambar, video maupun animasi yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.

Kreatifitas guru merupakan kunci keberhasilan dalam merancang media presentasi, supaya media yang disajikan tersebut menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini senada dengan pendapat Nurdyansyah (2019: 81) bahwa media yang digunakan di dalam proses pembelajaran akan bermanfaat dan berjalan optimal apabila guru atau peneliti bisa mengoperasionalkan dan merancang media tersebut dengan baik. Guru atau peneliti harus bisa memunculkan ide-ide kreatif supaya semangat siswa menjadi bertambah untuk mengikuti proses pembelajaran.

Jadi, penggunaan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* akan berhasil jika guru dapat merancang media tersebut sekreatif dan semenarik mungkin. Materi pembelajaran yang disajikan semenarik mungkin akan menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran Fiqih. Hal tersebut terbukti dengan penelitian yang peneliti telah lakukan di lapangan. Apabila media dirancang semenarik dan sekreatif mungkin, siswa akan tertarik dan langsung memusatkan perhatiannya pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada kelas X mata pelajaran Fiqih di MAN Lima Puluh Kota, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil rata-rata indeks Aiken V yang diperoleh dari validasi media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* hasil rata-rata indeks Aiken V adalah 0,85. Dalam hal ini, nilai tersebut memiliki validitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* telah valid berdasarkan dengan seluruh aspek yang dinilai oleh validator.
- b. Hasil pratikalitas dari media presentasi yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* mendapatkan persentase sebesar 92,71%, dalam hal ini menunjukkan media tersebut dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa melalui angket respon yang diberikan.

#### 2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka ada beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sampai pada tahap efektifitas.
- b. Produk yang telah dikembangkan berupa media presentasi dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar bagi siswa.
- c. Media presentasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini hendaknya juga dapat digunakan guru sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Akdon dan Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arywiantari, D, Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Edutech Undikhsa 3(1): 1-12
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Astari, P.Y, Tastra, I.K, & Sudhita, I.R. 2016. *Pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran Berorientasi*
- Cahyawati. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Asman Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fuad, Moch dan Anik Ghufron. 2014. *Pengembangan Program CAI dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umrah untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 1(1): 84-97
- Herry, Asep 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Setia
- Java Creative dan Mansuri, Hilmi. 2011. *Presentasi Iteraktif Dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sucipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia



- Lestari, Sunarsih Puji, dkk. 2021. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Himpunan untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 5(1): 183-201
- Mahardika, Andaru & Henny Destiana. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri 10(1): 100-106
- Masykur, M.R. 2019. *Metodologi Pembelajaran Fiqih*. Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam 4(2): 31-34
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Pres Group).
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Pratama, Ryan Angga. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan*. Balikpapan: Universitas Balikpapan
- Purnama, Saputra Indra dan I Gusti Putu Asto B. 2014. *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(2): 257-279
- Rafmana, Hesta, dkk. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Bhinneka Tunggal Ika 5(1): 52-65
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Rigianti, Henry Aditia. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara*. Elementary School 7(2): 297-302
- Rosada, Lintang Novela dan Dra. Sulistiowati M.Pd. 2018. *Pengembangan Media Audio Visual Videoscribe pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Tata Cara Haji untuk Siswa Kelas V MI Al-Hidauah Surabaya*. 9(2)

- Sapitri, Deni dan Alwen Bentri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*. Inovtech 2(1): 1-8
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suryani,dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yasin, Apin Nasifah dan Nur Ducha. 2017. *Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia kelas XI SMA*. Bioedu 6(2): 169-174
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran*